

**Кейс-задание отборочного этапа Уральского ИТ-турнира для школьников**

В период развития и роста детей от трех до десяти лет получение достаточного количества воды является важным фактором, влияющим на весь организм. Для повышения мотивации детей решено было воспользоваться геймификацией и сделать процесс потребления воды более интерактивным.

Вам необходимо поучаствовать в разработке гаджета(бутылочки), которая с помощью датчиков, экранов и прочего оснащения, а также мобильного приложения сможет получать, обрабатывать и представлять статистическую информацию о потреблении воды и мотивировать пользователей на следование плану ее потребления.

Вашей задачей является:

-описать возможное оснащение гаджета;

-описать общую концепцию работы;

-изобразить схемы взаимодействия между компонентами системы и данными;

-предложить пример использования гаджета;

-создать прототипы экранов мобильного приложения;

-предложить ключевые преимущества использования вашего решения.

Готовое решение необходимо оформить в виде документа с расширением .doc, .docx или .pdf и прикрепить его к форме регистрации заявки команды на портале https://dovuz.urfu.ru/tournaments/it