

1. Úlohy projektu ISSF, požadované výstupy a ciele

1.1. Hlavný cieľ projektu

Hlavným cieľom projektu bolo priniesť moderný a komfortný systém pre všetky zložky slovenského futbalu na spracovanie komplexnej dennej agendy v slovenskom futbale.

1.2. Komplexné riešenie – „všetko pod jednou strechou“

V jednej aplikácii vyriešiť všetky základné procesy (registrácie, transfery, žiadosti, podania na komisie) ako aj ekonomické požiadavky na globálne riešenie hlavnej a podielovej fakturácie, nový spôsob objednávanía, výroby a distribúcie registračných preukazov a mnohé iné.

1.3. User Friendly GUI – príjemné a efektívne grafické prevedenie

Nezávislé, jednoduché a maximálne efektívne pracovné plochy pre jednotlivé role (postavenia) osôb v systéme ihneď po prihlásení. V praxi maximálne 3 kliky myšou k cieľovej informácii, alebo akcii.

1.4. Multimandantnosť

Z exekutívneho hľadiska bolo treba vyriešiť športovo-technickú rovinu riadenia futbalu ako aj nezávislú ekonomicko-exekutívnu rovinu nakoľko systém je spoločný pre 44 samostatných právnych subjektov.

1.5. Modularita

Systém bol technologicky rozdelený do viacerých previazaných modulov, nielen funkčne (horizontálne-vertikálne škálovateľné riešenie).

1.6. Prevádzkové náklady

Veľký dôraz sa pri výbere technológie ako na serverovej, tak aj na klientskej, dbal na nízke prevádzkové náklady na obidvoch stranách, taktiež sa prihliadalo na potenciálnu technickú podporu na klientskej strane, kde si treba uvedomiť 10 000 a viac veľmi aktívnych užívateľov v rôznych rolách.

1.7. Bezpečnosť

Nakoľko pri vysokých počtoch aktívnych užívateľov nie je reálne možné oddeliť klientov do lokálnej siete (VPN), bolo nutné prijať aj z pohľadu verejného prístupu k aplikačnému prostrediu, ako aj z pohľadu zálohovania dát a výkonnostných požiadaviek na serverovú časť veľmi rozumné, cenovo a technicky prijateľné riešenie. Použil sa verejný prístup cez HTTPS rozhranie.

1.8. Otvorené technológie

Z pohľadu potenciálneho budúceho „nezávislého“ vývoja aplikačnej platformy ale aj z pohľadu vyššej technologickej bezpečnosti „otvorených“ technológií ako aj z pohľadu potenciálneho „technologického“ Vendor-LockIn boli zvolené OpenSource technológie.

1.9. Infraštruktúra

Primárne bolo v pôvodnom riešení uvažované nasadenie vlastnej infraštruktúry u zákazníka, ale vzhľadom na ekonomicko-prevádzkové parametre a taktiež s prihliadnutím na bezpečnosť a dostupnosť celého riešenia bola schválená zmena a prechod na „cloud IaaS platformu“

1.10. Tenký koncový klient (www prehliadač)

Vzhľadom na bezpečnosť, minimalizáciu potenciálnych problémov na strane klienta ako aj použitie BYOD bolo požadované riešenie na báze „veľmi“ tenkého koncového klienta a tým je dnes jednoznačne www prehliadač. Natívne podporuje systém plnú kompatibilitu s Mozilla Firefox a www prehliadačmi postavenými na jadre WebKit, natívne odporúčaný je multiplatformový, samo-aktualizačný a PDF podporujúci Google Chrome.

1.11. Efektívne riadenie

Jednou z najdôležitejších požiadaviek bolo priniesť súbor procesno-technických riešení na zjednodušenie riadenia a kontrolingu vo všetkých organizáciách (zväzoch) nielen v ekonomickej ale aj v športovo-

technickej oblasti. Obrovský dôraz sa kládol vylúčeniu papierovej komunikácie na všetkých úrovniach a ich efektívne nahradenie elektronickými formulármi s jasne definovanými procesmi pri jednoznačnej osobnej zodpovednosti za každé rozhodnutie danej osoby. Elektronické formuláre sa zjednotili do „Elektronickej podateľne“. Dôležité je aj hľadisko 24 hodín dostupného riešenia (neobmedzene).

1.12. Zavedenie osobnej zodpovednosti

Z pohľadu „nemožnosti“ preukázať ktorejkoľvek osobe pri „starom“ spôsobe papierového fungovania žiadostí a iných formálnych tlačív osobnú zodpovednosť (neoverený podpis, rozpor), bol prijatý súbor štandardných opatrení (overený podpis na papierových tlačivách) ako aj zavedenie nepriameho „elektronického“ podpisu do všetkých možných procesov.

Každý člen SFZ (každá osoba, funkcionár, hráč, tréner, rozhodca a iní) si môže na ktoromkoľvek zväze osobne aktivovať osobné konto v ISSF. Následne môže plnohodnotne využívať všetky vymoženosti elektronických procesov, schvaľovanie, zamietanie ale aj podanie podnetu na komisiu, ktoré sú extrémne rýchle a finančne nenáročné a keďže je on sám „jediným vlastníkom“ prístupového osobného konta, prijala sa na tomto základe táto forma ako náhrada „úradne“ overeného podpisu.

1.13. Platobná disciplína (zberná fakturácia, zrušenie šekov)

Keďže každý klub má svoje družstvá hrajúce v súťažiach jedného alebo viacerých zväzov, z pohľadu klubu, pravidelne sa platili poplatky na zlé zväzy, pod zlými variabilnými symbolmi (neboli jedinečné) a taktiež sa takmer všetky platby platili šekmi, kde je spracovanie šekovej agendy na strane zväzu veľmi náročná práca (neefektívny čas práce).

Pôvodne sa uvažovalo iba o nahradení platieb šekom priamymi prevodmi alebo vkladmi na účty, ale po dôkladnej analýze sa pripravilo lepšie riešenie, ktoré sa naimplementovalo v 2. fáze projektu.

Zavedením centrálnej mesačnej (zbernej) fakturácie z pohľadu SFZ ako služby pre zväzy a kluby (SFZ vystavuje všetky faktúry a aj ich účtuje), sa sprehľadnili platby, minimalizovali omyly a jasne sa stanovili doby splatnosti čo prinieslo okamžitý efekt v platobnej disciplíne a vymožitelnosti pohľadávok voči klubom. Kluby už ale nemusia chodiť s každým poplatkom na poštu, raz za mesiac dostanú zbernú faktúru za všetky služby, poplatky a pokuty so všetkých zväzov (len jedna faktúra na klub).

1.14. Zmena procesov v organizácii práce

Dôležitou požadovanou zmenou bolo minimalizovanie omylov na strane riadiacich pracovníkov zväzov a tiež maximálne efektívnosť ich práce. Zavedením elektronických transferov, registrácií, žiadostí o registračný preukaz a podaní na komisie sa minimalizoval podiel prepisovania informácií z papierovej agendy, minimalizoval sa tlak na archiváciu a taktiež sa maximálne minimalizoval čas strávený pri výrobe pôvodných papierových preukazov (už sa nevyrábajú na zväzoch).

1.15. Verejná matrika, verejný výsledkový a informačný servis

Poslednou dôležitou úlohou bolo priniesť verejnú kontrolu informácií v matrikách zväzov a kvalitný, overený a rýchly výsledkový servis ako aj iný informačný servis pre futbalovú rodinu ako aj pre laickú a odbornú verejnosť na jednom mieste (základný kameň centrálného portálu o slovenskom futbale od „A-Z“).

2. Ciele projektu, tematické roviny

2.1. Exekutívna rovina

Jednoznačnosť údajov, osobná zodpovednosť, právna rovina, zrýchlenie a zefektívnenie interných aj externých procesov.

2.2. Socializačno-komunikačná platforma

Reštart trojstrannej komunikácie v slovenskom futbale (zväzy, kluby, fanúšikovia) na všetkých úrovniach a vytvorenie pridanej hodnoty futbalu ako kultúrno-spoločensko-výchovnej aktivity v rámci základných hodnôt budovania „zdravej“ spoločnosti. (80% športovcov je futbalistov)

2.3. Ekonomická rovina

Výrazné zníženie nákladov vybavenie akéhokoľvek procesu (žiadosti), efektívna správa interných aj externých nákladov, finančná disciplína pri jasne stanovených pravidlách (možnosť efektívneho kontrolingu)

2.4. Rozvojová rovina

Moderná platforma prináša so sebou záujem a možnosť pracovať na rôznych stupňoch organizácii a riadenia futbalu. Prírodnou formou so sebou nástup platformy prináša generačnú výmenu ľudí v riadení slovenského futbalu.

2.5. Právna rovina

Minimalizovanie nedorozumení pri exekutívnych rozhodnutiach, jednoznačné doručovanie podaní na komisie a rozhodnutí komisií, osobná zodpovednosť.

2.6. Kontrolingová rovina

Kontrola dodržiavania interných noriem, žlté a červené karty, zápisy o stretnutí, krížová kontrola klub vs riadiaci zväz súťaže a fungovanie jeho interných orgánov ako aj činnosť delegovaných osôb.

2.7. Obchodná rovina

Z dát získaných exekutívnou cestou (detaily hráčov, výsledkový servis a podobne) sa otvorili úplne iné možnosti aktívneho marketingu, komunikačných stratégií, obchodu a efektívna cesta pr tvorbu spoločných produktových rád s využitím značky SFZ. Hodnota značky má vysoký potenciál rýchlo a efektívne rásť v doteraz nepoužitelných oblastiach (nová generácia webshop služieb, ticketingu ...)

2.8. Technologická

Možnosť nezávislo publikovať jedny dáta na viac platformách. Mobilné aplikácie, TV aplikácie www stránky, overovanie členstva v SFZ iné služby.

3. Obsah druhej a tretej fázy a ich základné funkcionality

3.1. Mesačná zberná fakturácia

V druhej fáze bola nasadená kompletná mesačná zberná fakturácia. SFZ fakturuje na viac ako 1 900 klubov a 43 zväzov si následne fakturuje podiely. SFZ formálne zodpovedá za správnosť faktúr, ich výber, účtovanie a podielové rozúčtovanie podielov podľa jednotlivých zväzov. Tým de-facto preberá zodpovednosť za väčšiu časť toku financií v slovenskom futbale.

3.2. Cenníky služieb v slovenskom futbale

Doplnený bol zjednotený centrálny cenník pre všetkých 44 riadiacich samostatných právnych foriem s cenotvorbou podľa úrovne súťaží (od 1. po 9. ligu)

3.3. Centrálné vydávanie registračných preukazov

Komplexne bolo dopracované objednávanie, distribúcia a platba za registračné preukazy veľmi efektívnym spôsobom. Nové registračné preukazy nie je možné falšovať (obsahujú hologram). Zmenili sa informácie na registračných preukazoch a registračný preukaz sa stal v skutočnosti Identifikačným preukazom danej osoby, ktorý sa v kombinácii s verejnou matrikou (www.futbalnet.sk) stal veľmi silným marketingovým identifikačným nástrojom.

3.4. Webservices

Platforma je pripravená na generovanie rôznych webservices, ako napríklad overovacia brána aktívnych osôb pre partnerov, webshop cashback systémy, aktívny ticketing a iné marketingové a obchodné služby pre podporu marketingu a obchodu na všetkých úrovniach.

4. Celkové zhodnotenie cieľov projektu

Závazne prehlasujem, že všetky primárne aj sekundárne ciele projektu boli splnené včas a v rámci cenotvorby negociovej vo výberovom konaní.

Ing. Ján Letko

Vedúci Oddelenia IT SFZ

Výkonný manažér projektu ISSF