

Конкурсное задание

Компетенция «Веб-дизайн»

для участников категории «студенты и специалисты»



РАЗРАБОТАЛ

Национальный эксперт «Абилимпикс»

Кузнецов А.И.

« 23 » апреля 2018 г.



1. ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Актуальность компетенции

Веб-разработка является уже состоявшейся отраслью и сегодня нуждается в высококвалифицированных специалистах, способных не только качественно выполнять свою работу, но насыщать её инновационными решениями. Разработка digital-продуктов, таких как сайт или мобильное приложение – это всегда командная работа и каждый член команды должен четко понимать функционал и важность работы своего коллеги. Поэтому в концепции заданий для чемпионата “Абилимпикс” в компетенции “веб-дизайн” участнику предлагается попробовать и проявить себя сразу в нескольких ролях: аналитик-проектировщик, дизайнер, верстальщик, front-end и back-end разработчик. В реальных проектах в процессе работы над продуктом команда разработчиков не только использует специализированные программные средства, но и активно применяет свое логическое и творческое мышление. Благодаря чему профессиональные веб-разработчики создают гармоничный и эффективный в использовании продукт с учетом бизнес-потребностей заказчика, пожеланий целевой аудитории, реализуя это в продуманном функционале, качественной архитектуре и удобных пользовательских интерфейсах.

2. ОБЩЕЕ ЗАДАНИЕ

Требуется разработать веб-сайт чемпионата Мира по футболу 2018 года. Основная задача сайта – предоставить пользователю актуальную и своевременную информацию о матчах, командах, местах проведения и свежих новостях.



Abilympics
Russia

Сегментация целевой аудитории и функции на сайте каждого из сегментов:

Интересующиеся

- узнать общую информацию о чемпионате Fifa World Cup RUSSIA 2018,
- узнать свежие новости о чемпионате,
- узнать о готовящихся мероприятиях,
- получить контактную информацию.

Болельщик

- авторизация в личном кабинете болельщика,
- редактирование профиля,
- регистрация на участие в мероприятиях.

3. ВРЕМЯ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

3 часа

4. ДЕТАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ ЗАДАНИЯ

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

Необходимо разработать каркасную модель (wireframe) и дизайн-макеты уникальных страниц публичной части сайта. Сайт должен иметь следующую структуру страниц и содержимое каждой из них:

1. Главная — текстово-графическая информация о чемпионате Fifa World Cup RUSSIA 2018. На главной должен присутствовать слайдер, фотогалерея, информация о группах и новости.

2. Команды — детальная информация о командах.
3. Галерея — фотографии сгруппированные по следующим разделам: стадионы, команды, события.
4. Место проведения — информация о стадионах и принимающих городах.
5. Личный кабинет — вход / регистрация.
 - 5.1. Вход в свой кабинет — форма ввода логина(e-mail) и пароля.
 - 5.2. Регистрация — форма с полями ввода.

Формы регистрации и персональных данных содержит следующие поля:

1. Фамилия *
2. Имя *
3. Отчество
4. Мероприятие *
5. E-mail *
6. Телефон *
7. О себе

* Поля отмеченные таким знаком являются обязательными для заполнения. Кроме этого рекомендуется проверять введенные данные на их правильность, то есть производить проверку данных и в случае не соответствия данных, установленным ограничения, выводить ошибки.

Кроме этого каждая страница сайта должна иметь «шапку» (header) и «подвал» (footer), в которых необходимо расположить логотип волонтерского движения, главное меню сайта, контактную информацию, а также кнопки регистрации в качестве волонтера и вход на сайт для ранее зарегистрированных волонтеров.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится тестовое наполнение разделов сайта, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки сайта. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в составе следующих страниц:
 - 1.1. Главная.
 - 1.2. Команды.
 - 1.3. Галерея.
 - 1.4. Место проведения.

Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листочки бумаги с выполненным заданием, подписав сверху “Модуль1 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]”.

2. Дизайн-макеты сайта:

2.1. Макеты дизайна каждой страницы должны состоять из нескольких файлов (PhotoShop-исходник в формате .psd и предпросмотр в формате .png или .jpg). Обязательно иметь варианты адаптации главной страницы:

- ✓ Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 320-767 пикселей.
- ✓ Макет под планшеты — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 768-1279 пикселей.
- ✓ Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.

2.2. Каждая версия каждой страницы должна иметь название в формате: [НАЗВАНИЕ_СТРАНИЦЫ]_[ШИРИНА_ЭКРАНА].psd.

Например, «Главная_страница_768px.psd» означает исходник дизайн-макеты главной страницы под планшет (то есть при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей).

2.3. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (front-end).

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

Сверстать дизайн макеты страниц сайта с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript.

Допустимо и даже поощряется использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например Вы можете использовать при разработке Bootstrap, Gulp, Less, jQuery, Angular, или какое либо другое расширение стека.

Кроме этого приветствуется использование технологии AJAX для уменьшения объема, обмениваемой между сервером и клиентом, информации. Например, Вы можете реализовать авторизацию на сайте без перезагрузки страницы, используя технологию AJAX. В качестве формата передаваемых данных рекомендуется использовать JSON.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код страниц должен быть сверстан самостоятельно, участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку, таких как Emmet или Jade, но совершенно недопустима машинная генерация кода на основе макета.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов.
2. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользоваться официальным инструментом validator.w3.org. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.
3. Необходимо обеспечить некоторую степень кроссбраузерности: полученные в результате верстки страницы должны одинаково адекватно отображаться, работать и соответствовать макетам в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, Safari, Internet Explorer и Edge.
4. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.