



Абилимпикс

Чемпионат Свердловской области «Абилимпикс»

СОГЛАСОВАНО

Свердловское региональное отделение Общероссийской общественной организации инвалидов «Всероссийское общество глухих»

Председатель  Черемера Л.А.
« 1 »  2018г.

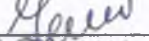
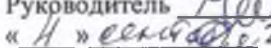
Свердловская областная Организация Общероссийской общественной организации инвалидов «Всероссийское ордена Трудового Красного Знамени общество слепых»

Председатель  Юдина М.А.
« 1 »  2018г.

ООО «Группа компаний Диалог»
Директор  А.С. Хомич
« 3 »  2018г.

УТВЕРЖДАЮ

Региональный центр развития движения «Абилимпикс»

Руководитель  Чешко С.Л.
« 1 »  2018г.

Техническое задание по компетенции «Веб-дизайн»

Екатеринбург, 2018г.

Описание компетенции

1.1. Ссылка на образовательный и профессиональный стандарт

Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 октября 2015г. N 689н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов».

1.2. 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.

1. Общее задание

Требуется разработать веб-сайт Волонтеров своего города по футболу. Главная цель проекта: популяризация движения волонтеров и стюардов, оказывающих всестороннюю помощь в организации и проведении футбольных матчей на территории своего города или региона.

Сегментация целевой аудитории и функции на сайте каждого из сегментов:

Интересующиеся

- узнать общую информацию о волонтерском движении,
- узнать футбольные новости,
- узнать расписание игр на стадионе,
- получить контактную информацию волонтерских центров,
- регистрация в качестве волонтера.

Волонтеры

- авторизация в личном кабинете волонтера,
- редактирование профиля,
- регистрация на участие в матчах.

Менеджеры сайта

- авторизация в администраторском разделе,
- редактирование информации о волонтерском движении,
- добавление, публикация и редактирование новостей футбольной жизни города или региона,
- добавление и изменение мероприятий движения.

2. Время на выполнение задания

4 Часа

3. 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 волонтерском движении.
2. Новости — каждая новость в списке характеризуется названием, датой публикации, заглавной картинкой и текстовым анонсом.
 - 2.1. Детализация выбранной новости — кроме названия и даты публикации также содержит полный текст самой новости.
3. Контакты — в форме реквизитов.
4. События — список футбольных матчей, обеспечиваемых волонтерами; каждое мероприятие имеет название команд, дату проведения, заглавную картинку.

4.1. Страница детализации выбранного события — название, дата мероприятия, подробное описание и модуль регистрации на мероприятие предполагает список всех необходимых направлений, а также индикатор (progressbar) укомплектованности направления волонтерами, формат индикатора каждого направления «[Количество подавших заявку волонтеров]/[Необходимое количество волонтеров]».

6. Личный кабинет — перенаправление авторизованных волонтеров к редактированию личной информации, а не авторизованных пользователей на страницу авторизации (вход в свой кабинет).

6.1. Стать волонтером (регистрация) — форма с полями ввода.

6.2. Вход в свой кабинет — форма ввода логина (e-mail) и пароля.

6.3. Редактирование своего профиля — форма, с ранее заполненными персональными данными, в полях ввода.

Формы регистрации и персональных данных содержит следующие поля:

1. Фамилия *
2. Имя *
3. Отчество
4. E-mail *
5. Телефон *
6. 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 ограничениям, 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. Список событий.

1.3. Детализация события.

1.4. 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 «Форма_управления_игроками_768px.psd» означает исходник дизайн-макеты страницы, позволяющей менеджеру команды добавлять и редактировать игроков с планшета (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, InternetExplorer и Edge.

4. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

Модуль 3. Разработка серверной части сайта (back-end).

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

При разработке стоит учитывать следующее:

1. Для серверной разработки необходимо использовать язык программирования PHP.
2. Можно использовать практически любой фреймворк или CMS, основанную на PHP.
3. В качестве СУБД необходимо использовать MySQL.
4. Предпочтительно использование шаблона проектирования MVC, хотя бы частично при разработке одного из модулей приложения.
5. При HTTP-запросах клиента (браузера) к серверу желательно обращаться не к реально существующим php-файлам, а создать виртуальную структуру на основе `mod_rewrite`.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются материалы, созданные в рамках Модулей 1 и 2.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Результат работы должен представлять готовую структуру веб-приложения, соответствующую парадигме, выбранного фреймворка по внутренней организации каталогов и файлов, либо выработать собственную структуру. Клиентская структура веб-приложения также может зависеть от особенностей фреймворка, CMS или собственной организационной структуры, но должна быть возможность построения логичной цепочки вложенности, примерно такого вида:

1. Публичный раздел — главная (`example.com/`)
 - 1.1. Список новостей (`example.com/news/`)
 - 1.1.1. Страница новости (`example.com/news/{ $news_id }`)
 - 1.2. Список событий (`example.com/events/`)
 - 1.2.1. Страница события (`example.com/event/{ $news_id }`)
 - 1.3. Личный кабинет (`example.com/profile/`)
 - 1.3.1. Регистрация (`example.com/profile/registration/`)

1.3.2. Авторизация (example.com/profile/signin/)

1.3.3. Редактирование профиля (example.com/profile/edit/)

2. Администраторский раздел — страница авторизации

(example.com/admin/) 2.1. Список новостей (example.com/admin/news/)

2.1.1. Созданиенювоности (example.com/admin/news/create/)

2.1.2. Редактированиенювоности

(example.com/admin/news/edit/{\$news_id})

2.2. Списоксобытий (example.com/admin/events/)

2.2.1. Добавлениесобытия (example.com/admin/event/create/)

2.2.2. Редактированиеинформацииособытии

(example.com/admin/event/edit/{\$event_id})

4. Лист критериев оценки

№ п/п	Критерии	Начисляемые баллы
Модуль 1. Разработать wireframe и дизайн-макеты сайта		25
M1O1	Каркасная модель интерфейса полностью соответствует техническому заданию	4
M1O2	Есть дизайн-макеты главной страницы, созданные по ранее разработанной каркасной модели, а также макеты их адаптации под смартфоны и планшеты	5
M1C1	Интерфейс главной страницы сайта эргономичен и понятен, при создании использована модульная сетка	3
M1O3	Присутствуют отдельные макеты внутренних страниц сайта	5
M1O4	Присутствуют отдельные макеты адаптации внутренних страниц сайта	5
M1C2	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования, при разработке учитывались базовые принципы группировки и контраста, прослеживается единообразие стиля	2
M1O5	Пропорции элементов в дизайн макетов организованы по принципу золотого сечения	1
Модуль 2. HTML/CSS-верстка по макетам		50
M2O1	Валидный код HTML5 (штраф -0.5 за каждый	5

	типошибки)	
M2O2	Весь текст выделяется, включая текст на кнопках	5
M2O3	Сверстаннные страницы полностью соответствуют, ранее созданным дизайн-макетам, размерами, отступами, границами и цветами всех элементов хотя бы в одном из ключевых браузеров	5
M2O4	При ширине экрана от 768 до 1279 пикселей выводится версия дизайна для планшетов, горизонтальная прокрутка отсутствует, целостность верстки, элементов на страницах не нарушается на всём диапазоне ширин экрана	5
M2O5	При ширине экрана от 320 до 767 пикселей выводится версия дизайна для смартфонов, горизонтальная прокрутка отсутствует, целостность верстки, элементов на страницах не нарушается на всём диапазоне	5
M2O6	На всех страницах присутствуют Header и Footer	2
M2O7	В коде присутствуют комментарии	2
M2O8	Идентичность отображения сверстаннных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer	5
M2O9	Использование AJAX для частичной загрузки информации на страницах	4
M2O10	Использование при разработке CSS-препроцессора	4
M2O11	Использование при разработке CSS-препроцессора. В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы	3
M2C1	При вёрстке использовалась методология БЭМ	2,5
M2C2	Общее впечатление о верстке макета	2,5
Модуль 3. Разработать back-end сайта		25
M3O1	Реализована регистрация волонтеров	5
M3O2	Реализована валидация данных, вносимых через формы регистрации и авторизации	2
M3O3	Реализован вывод новостей	1
M3O4	Реализован вывод событий	1
M3O5	Реализована функция регистрации волонтера на выбранное событие	3
M3O6	Реализован список функциональных направлений	3
M3O7	Реализован вход в администраторский раздел	3
M3O8	Доступно управление структурой и отдельными элементами веб-приложения	5
M3C1	Общее впечатление о реализованных функциях	2

4. Требования охраны труда и техники безопасности 4.1.

Общие вопросы

1. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.

2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени задания, и дополнительное время участникам не предоставляется.

3. При работе на ПК могут воздействовать опасные и вредные производственные факторы:

- физические: повышенный уровень электромагнитного излучения; повышенный уровень статического электричества; повышенная яркость посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и светового изображения; повышенный уровень пульсации светового потока; повышенное значение напряжения в электрической цепи, замыкание которой может произойти через тело человека; повышенный или пониженный уровень освещенности;
- психофизиологические: напряжение зрения и внимания; интеллектуальные и эмоциональные нагрузки; длительные статические нагрузки; монотонность труда.

4. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять во время работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения.

5. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.

6. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.

7. При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.

8. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта.

9. По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращаться к эксперту или техническому специалисту.

10. За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

4.2. Действия до начала работ

1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:

1.1. Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все затрудняющее работу.

1.2. Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70 см).

1.3. Проверить правильность расположения оборудования.

1.4. Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места.

1.5. Убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора.

1.6. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).

1.7. Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.

1.8. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

4.3. Действия во время выполнения работ

1. В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

- содержать в порядке и чистоте рабочее место;
- следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
- выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
- соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

2. Участнику запрещается во время работы:

- отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
- допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;
- производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей принтеров или копиров;

- работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
- располагаться при работе на расстоянии менее 50 см от экрана монитора.

3. При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.

4. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы экраны мониторов были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.

5. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.

6. Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

4.4. Действия после окончания работ

1. По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:

- произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования;
- в любом случае следовать указаниям экспертов.

2. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.

3. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.

4.5. Действия в случае аварийной ситуации

1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.

2. При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание.

3. При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.

4. В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить эксперту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.

5. Инфраструктурный лист

НА 1-ГО УЧАСТНИКА				
№	Наименование	Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента	Ед. измерения	Кол-во
Оборудование, инструменты и мебель				
1	Компьютер	XeonE3-1220v5, 16GBO3Y,QuadroK1200, монитор Dell 23", мышь, клавиатура	шт	1
2	Столкомпьютерный	На усмотрение организатора	шт	1
3	Кресло компьютерное	На усмотрение организатора	шт	1
4	MicrosoftOffice 2010-2014	Програмное обеспечение	шт	1
5	Geany	Програмное обеспечение	шт	1
6	Kompozer	Програмное обеспечение	шт	1
7	Notepad ++	Програмное обеспечение	шт	1
8	SublimeText 2	Програмное обеспечение	шт	1
9	WebBrowser - Firefox DeveloperEdition	Програмное обеспечение	шт	1
10	WebBrowser - Chrome	Програмное обеспечение	шт	1
11	AdobeCreative (Fireworks, Photoshop, Illustrator, Dreamweaver)	Програмное обеспечение	шт	1

12	AdobeAcrobatreader	Програмное обеспечение	шт	1
13	GIMP	Програмное обеспечение	шт	1
14	Inkscape	Програмное обеспечение	шт	1
15	Windows 7 - 10	Операционная система	шт	1
Расходные материалы				
1	Карандаш	На усмотрение организатора	шт	1
2	Лист бумаги	На усмотрение организатора	шт	40

ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ

№	Наименование	Ссылка на сайт с тех характеристиками либо тех характеристики инструмента	Ед. измерения	Кол-во
Оборудование, мебель, канцелярские принадлежности и т.п.				
1	Проектор + экран или телевизор 42"	На усмотрение организатора	шт.	-
2	Брифинг зона (Стул, стул)	На усмотрение организатора	шт	-
3	Кулер для воды с бутылкой и стаканчики	На усмотрение организатора	шт.	-
4	Огнетушитель порошковый	На усмотрение организатора	шт	-
5	Бумага А4	На усмотрение организатора	шт	-
6	Ручка шариковая	На усмотрение организатора	шт	-