

# КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Design and Front-end

**Разработали:**

Зияданова Айжан

Попов Денис

# 17

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                         |   |
|-----------------------------------------|---|
| СОДЕРЖАНИЕ .....                        | 1 |
| ВВЕДЕНИЕ .....                          | 1 |
| ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ.....         | 2 |
| ГЛОССАРИЙ .....                         | 2 |
| МОДУЛЬ ДЛЯ ДИЗАЙНА .....                | 2 |
| МОДУЛЬ FRONT-END ПРОГРАММИРОВАНИЯ ..... | 3 |
| <b>РЕЖИМ РЕДАКТИРОВАНИЯ</b> .....       | 3 |
| <b>РЕЖИМ ПРОСМОТРА</b> .....            | 5 |
| ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА.....           | 6 |
| СХЕМА ОЦЕНКИ.....                       | 6 |

## СОДЕРЖАНИЕ

---

Тестовый проект содержит следующие файлы:

1. WSK2019\_TP17\_DESIGN\_AND\_FRONT-END\_RU.docx
2. WSK2019\_TP17\_DESIGN\_AND\_FRONT-END\_MEDIA\_PRE.ZIP – Media Files

## ВВЕДЕНИЕ

---

За последние 10 лет наш мир сильно изменился, границы страны размыты, путешествовать становится легче, люди осваивают новые миры и становятся путешественниками. Но это приводит к увеличению обрабатываемой информации и может быть причиной потери наиболее важных и интересных аспектов жизни изучаемых миров для путешественников.

Эту проблему решают различные электронные помощники, простые и доступные интернет-сервисы, которые помогают систематизировать данные, следить за заметками других путешественников, создавать новые ресурсы и базы данных об интересных местах и вещах.

Ваша задача будет разработать рабочий прототип одного из этих сервисов - Interactive Presenter. И одностраничный сайт для его презентации в интернете.

Основная идея этого сервиса - создать огромную базу данных всего. И дать каждому возможность познакомиться с ним в интерактивном режиме, позволяя сосредоточиться только на этой интересной информации.

Но компания понимает, что это объемная задача, поэтому предложила вам разработать прототип веб-приложения для одной узкой области - туристической компании в городе Нур-Султан, цель которой - познакомить гостей города с достопримечательностями, культурой и атмосферой столицей Казахстана в формате интерактивной презентации. Посетитель может выбрать маршрут знакомства и получения информации в соответствии со своим контекстным выбором на каждом слайде.

В будущем планируется открыть для всех возможность создавать собственные интерактивные маршруты и публиковать их на сайте компании. Поэтому особое внимание уделяется редактору маршрутов с точки зрения удобства и простоты использования для всех пользователей.

## ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАНИЙ

---

Для выполнения задания выделяется 6 часов. Первые 3 часа вы должны создать дизайн одностраничного сайта для его продвижения и дизайн пользовательского интерфейса приложения.

Следующие 3 часа вы будете работать с созданным прототипом приложения используя JavaScript для поддержки правильной работы приложения во всех браузерах, следуя требованиям описаниям ниже.

Главная особенность сервиса возможность работы в двух режимах: «Режим редактирования» тем, кто хочет создавать и делиться своим маршрутом и «Режим просмотра», тем кто изучает новый модуль. Это должно отображаться в дизайне сайта.

Сервис будет использован как презентационный инструмент для продвижения туризма в Нур-Султане, пользователи режима редактирования взрослые из сегмента 25-40 летнего возраста. Однако презентационный формат предназначен для всех возрастов, чтобы и дети и взрослые могли легко получить информацию о городе Нур-Султан.

## ГЛОССАРИЙ

---

Режим редактирования – режим в сервисе, который можно использовать для визуального связывания различных элементов, используя ссылки, также им можно управлять с помощью мыши и клавиатуры.

Режим просмотра – режим в сервисе, который можно использовать для просмотра конечного результата всех связанных элементов и их перехода (например, презентации слайдов).

Элемент - узел в редакторе маршрутов, который используется для хранения контента и связывания его с другим элементом (например, слайдом).

Связь/Ссылка - строка в редакторе маршрутов, которая используется для хранения информации о следующем элементе перехода и самом свойстве перехода.

Переход/Путь - анимация, которая запускается в режиме просмотра между переходом от одного элемента к другому элементу.

Контент – пользовательские данные, которые он хочет продемонстрировать.

## МОДУЛЬ ДЛЯ ДИЗАЙНА

---

Ваша задача создать дизайн одностраничного сайта для настольных устройств и дизайн интерфейса пользователя для сервиса “Interactive Presenter” в течении 3 часов, следуя требованиям ниже, определенным клиентом.

Для одностраничного сайта:

1. Разрешение экрана 1440 x 900 px;

2. Веб-страница должна содержать:
  - a. Логотип;
  - b. Иконки социальных сетей, чтобы поделиться;
  - c. Ссылка на страницу отзывов/предложений и обратной связи приложения.
3. Следующая информация должна быть представлена на веб-странице в креативном виде, чтобы привлечь внимание (текст будет предоставлен в папке медиа):
  - a. Информация о сервисах и функциях;
  - b. Информация о режиме редактирования и режиме пользователя;
  - c. Раздел «Как это работает» со скриншотами пользовательского интерфейса режима редактирования и режима просмотра;
  - d. Активная ссылка для тестирования продукта.
4. Все макеты должны быть в полном размере в пикселях и должны содержать красную рамку - шириной не более 3 пикселей, что соответствует границе разрешения экрана компьютера.

Для веб-приложения:

1. Разрешение экрана 1440 x 900 px;
2. Интерфейс пользователя режима редактирования должен содержать:
  - a. Более 5 элементов (узел) с областями взаимодействия и без;
  - b. Простой и замкнутый путь ссылок, связанных Элементов;
  - c. Кнопка или ссылка для перехода в режим просмотра.
3. Интерфейс пользователя режима просмотра должен содержать:
  - a. Пример содержания слайдов;
  - b. Элементы управления для перехода к следующему слайду с подписями, привлекающий внимание (активными) к выбору.
  - c. Элемент, показывающий текущую позицию в дереве презентации.

Используйте свои высокие знания в области веб-дизайна, чтобы представить веб-сайт, который увлечет клиента профессиональной работой и позволит пользователям достичь главной цели веб-сайта - представления работы нового сервиса в нескольких режимах работы и новых функций, которые это обеспечивает.

Некоторые медиа-файлы доступны для вас в папке «медиа». Вы должны использовать свое творчество для создания контента или дополнительных медиа. Вы также можете внести изменения во все предоставленные изображения.

Если вы включаете в проект меню или другие функции, такие как скрытый контент, вы должны представить их, включая дополнительные представления, в рамках проекта или в дополнительных файлах. Функции и возможности должны быть понятны, письменные инструкции в файлах макетов не допускаются.

## МОДУЛЬ FRONT-END ПРОГРАММИРОВАНИЯ

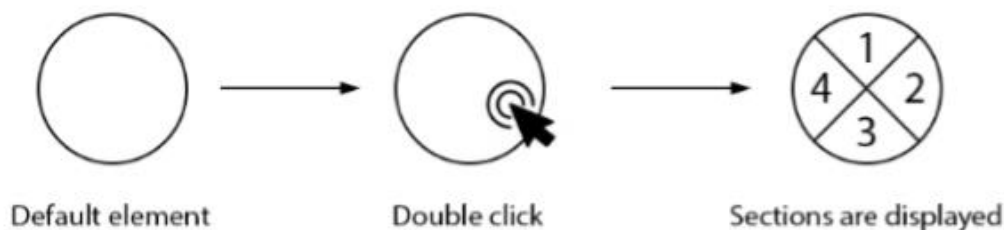
---

### РЕЖИМ РЕДАКТИРОВАНИЯ

Вам необходимо создать редактор маршрутов, который может использоваться пользователем для связывания нескольких созданных элементов в последовательность. Функциональные возможности редактора маршрутов, который вам нужно сделать, перечислены ниже:

1. При создании новой презентации или очистке редактора один корневой элемент изначально появляется в центре экрана. Элемент может выглядеть как угодно (круг, квадрат, звезда, капля и т.д.).

2. Элемент имеет 4 области взаимодействия (1, 2, 3, 4), которые по умолчанию скрыты и отображаются только после **двойного щелчка** по элементу.



3. При нажатии на одну из областей соответствующий элемент должен появиться на той стороне узла областей, на котором был сделан щелчок, и область скрыта.

4. Для элементов должны быть реализованы следующие функции:

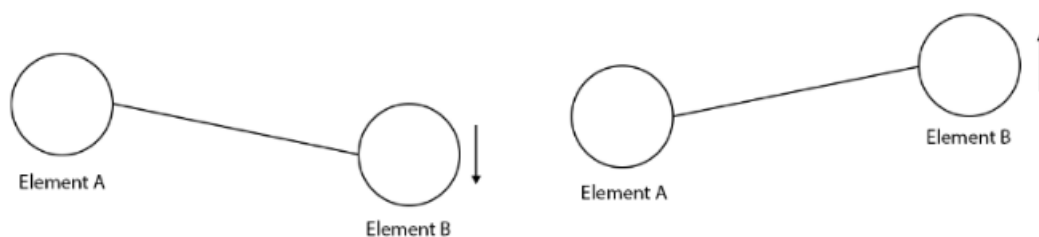


- Редактирование содержимого элемента (слайд). Для редактирования вам нужно использовать один из редакторов wysiwyg, который вам будет предоставлен.
- Редактирование подписей для каждого из разделов (1,2,3,4), которые будут отображаться в режиме просмотра.
- Удаление элемента, выбрав ссылку и нажав клавишу Delete.

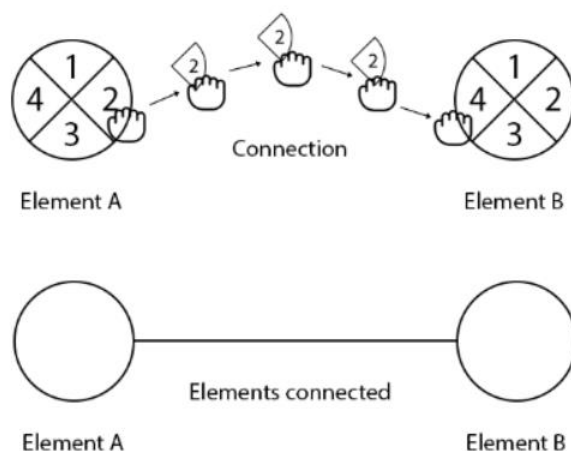
5. При удалении элемента ссылка на этот элемент также должна быть удалена.

6. Пользователь может удалить ссылку, выбрав ссылку и нажав клавишу Delete.

7. Элементы могут перемещаться по редактору, ссылки также должны следовать за элементом.



8. Чтобы связать два несвязанных элемента (например, после удаления соединения), удерживая клавишу Shift, переместите часть одного элемента в часть другого элемента.



9. Вы можете перемещать холст, используя комбинацию Shift + левый клик мыши + перемещение.

10. Возможность заикливания маршрутов разрешена.

11. Любые изменения, сделанные в редакторе слайдов, сохраняются автоматически и будут восстановлены после обновления.

Представленные примеры представляют собой лишь набросок, вам необходимо выбрать внешний вид, размер, анимацию, время реакции на действия пользователя и другие характеристики, чтобы повысить удобство использования приложения.

Ожидается, что вы создадите дополнительные элементы интерфейса и / или механизм взаимодействия с пользователем, чтобы улучшить удобство указанной функциональности.

## РЕЖИМ ПРОСМОТРА

1. Необходимо создать режим просмотра, который открывает предварительный просмотр слайдов, начиная с корневого элемента, с возможностью перемещения между содержимым на основе связанного раздела, который уже был изменен в редакторе маршрутов.

2. Вам также нужно реализовать анимацию, когда осуществляется соединение между элементами.

3. Анимация перехода должна соответствовать направлению движения и движения вдоль основной траектории или дополнительной (например, влево, вправо, вниз, вверх, по кругу).

4. Режим просмотра должен отображаться в полноэкранном режиме.

5. Пользователь должен иметь возможность понять, где он находится в данный момент и перейти к нужному элементу.

6. Для навигации этот режим должен обеспечивать элементы управления движением, которые должны быть простыми в использовании, в том числе на устройствах с сенсорным экраном. И покажите название этого элемента управления, который помогает пользователю выбрать следующий шаг для перемещения.

7. Ваш HTML / CSS-макет приложения должен соответствовать дизайну, который вы создали в модуле дизайна, и соответствовать Рекомендациям по доступности веб-контента (WCAG) 2.0.

Вы должны учитывать пользовательский опыт и соответственно разрабатывать приложения так, чтобы они были максимально простыми при использовании и максимально понятными при просмотре.

## ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

1. Медиафайлы доступны в ZIP-файле. Вы можете изменить предоставленные файлы и создать новые мультимедийные файлы, чтобы обеспечить правильную функциональность и улучшить приложение. Вы можете использовать любую поставляемую среду JavaScript, если сочтете это необходимым.

2. Сохраните файлы дизайна в папке с именем «XX\_DESIGN\_MODULE/CONTENT», где XX - номер по жеребьевке.

3. Имя файла дизайна будет иметь такой формат, как «XX\_CONTENT.PNG» или «XX\_CONTENT.JPG», где XX - номер по жеребьевке.

4. Сохраните любые исходные файлы изображений в папку с именем «SOURCE» внутри папки «XX\_DESIGN\_MODULE/CONTENT». Исходные файлы - это файлы, которые содержат слои, файлы разработки, т.е. .psd, .ai, .svg, .jpg.

5. Сохраните рабочие приложения в каталоге на сервере с именем «XX\_FRONT\_END\_MODULE». Убедитесь, что ваш основной файл называется index.html.

Вы несете ответственность за управление временем во время конкурса. Если вы завершите некоторые задачи, вы можете перейти к другим задачам. Первые 3 часа определяют только то, что будет оцениваться первым.

## СХЕМА ОЦЕНКИ

| РАЗДЕЛ | КРИТЕРИЙ                        | СУДЕЙСКАЯ<br>ОЦЕНКА | ОБЪЕКТИВНАЯ<br>ОЦЕНКА | ИТОГО |
|--------|---------------------------------|---------------------|-----------------------|-------|
| 1      | Организация работы и управление | 0.75                | 0.25                  | 1     |
| 3      | Дизайн веб-страниц              | 4.80                | 10.20                 | 15.0  |
| 4      | Верстка страниц                 | 3.75                | 4.25                  | 8.0   |
| 5      | Front-end программирование      | 2.00                | 13.00                 | 15.00 |