|  |  |
| --- | --- |
| от: | **Artem Drabkin** <a\_drabkin@wargaming.net> |
| кому: | Anatoly Lenshin <a.lenshin@codetiburon.com>,  Dmitry Zenevich <d\_zenevich@wargaming.net>,  Ivan Yarovenko <i.yarovenko@gmail.com>,  "[Partner] Anna Khodyrevska" <a.khodyrevska@codetiburon.com> |
| копия: | DL bids <bids@wargaming.net>,  Andrey Belotserkovskiy <a\_belotserkovskiy@wargaming.net>,  Serhiy Berezhnyy <s\_berezhnyy@wargaming.net> |
| дата: | 6 мая 2014 г., 18:48 |
| тема: | Re: WarSpot portal Design - CodeTiburon |

1) Важный момент, который нас интересует перед оцениванием, это scope проекта, в какой мере будут включены следующие элементы:  
- e-shop

Не будут совсем  
  
- social media  
  
Нужно

- mobile (list of target devices?)

Только с точки зрения адаптивной верстки. Приложение - нет  
  
- categories  
  
Да, надо

2) стр. 5, Ubiquitous UI Elements (sitewide):  
login (wargaming or unique credentials) - требуется ли добавление функциональности авторизации с использованием аккаунта на Wargaming / WarSpot site? В текущий момент на сайте присутствует только авторизация через соцсети.

Нет. Используем только Open ID

3) стр. 5, Ubiquitous UI Elements (sitewide):  
trending (based on ubiquitous use of article tags) - предполагает ли данный функционал предложение пользователю набора статей, основываясь на тегах недавно просмотренных статей?

Да

4) стр. 5, Ubiquitous UI Elements (sitewide):  
upload (content upload: photo, video, audio) - существует ли в данный момент такая функциональность или она является планируемой? Мы предполагаем, что это некий вариант CMS, верно ли это?

Существует в рамках того, что пользователь может подгружать фотографии для иллюстраций собственных материалов

5) стр. 5, Ubiquitous UI Elements (sitewide):  
shopping cart (when e-store available) - существует ли в текущий момент функциональность e-store? В данном пункте предполагается интеграция с существующим электронным магазином или создание такой функциональности внутри разрабатываемого сайта?

Нет и не предвидится

6) стр. 5, Landing Page Elements:  
Top WG Picks box, Trending picks box -  Уточните пожалуйста, что требуется реализовать в данных пунктах.

Тоже пока не нужно

7) стр. 5, Pinterest-style board functionality (by post/item):  
comment by fb or wargaming username (if no username, prompt to register, which will require a game-agnostic version of the wg registration page) - реализована ли в данный момент эта часть функционала? На сайте при попытке авторизации предлагаются на выбор 4 соцсети без внутренней регистрации.

Реализовано

8) стр. 6, Nav menu:  
my “history portal name here” : friends/contacts - уточните пожалуйста, должен ли такой список создаваться в рамках сайта или запрашиваться из соцсети, через которую пользователь авторизовался? Верно ли понимание, что предполагается добавление списка друзей, страницы профиля пользователя вне списка друзей, страница профиля пользователя из списка друзей, popup добавления в список друзей, popup принятия / отклонения приглашения и т.д.?

Нет, это лишний пункт

9) стр. 6, Nav menu:  
my “history portal name here” : rank - уточните пожалуйста, это игровой рейтинг или рейтинг за написание статей?  
  
10) стр. 6, Nav menu:  
my “history portal name here” : achievements - имеются ли в виду в данном случае игровые достижения?

Имелась ввиду связь с игрой. Пока не будем это реализовывать

11) стр. 7: Technical Considerations  
Tagging - A more traditional hierarchical nav UI should be available as well, at least on a basic level - означает ли данное требование добавление дерева категорий?

Да

12) стр. 8: Technical Considerations  
User Login : Wargaming universal login - реализована ли в данный момент описанная функицональность или данное описание является планируемым функицоналом?

Да, реализована

13) стр. 9: The key aspects for the new look and feel  
Dispatch users to other resources - пожалуйста уточните, означает ли данное требование необходимость добаления внешних ссылок на WG universe portals?

Да

14) стр. 9: The key aspects for the new look and feel  
Gamification of social activities on site with a combination of real-world and in-game incentives - Необходимо больше деталей по желаемой функциональность в данном пункте.

Ориентируемся на Habrahabr.

15) стр. 16: Phase 0 activities and deliverables  
(D) List of expected deliverables  - что имеется в виду в данном пункте? мы как исполнители самостоятельно определяем состав деливери пакета?

Нет. Оставьте его

16) стр. 16: High level activities and deliverables  
\* Frontend deliverables (that include but not limited to: html code, css, javascript and any other artifacts) are optional delivery for this project. Vendor must clearly define if the team is able to do Frontend development and separate cost for this activities in Proposal. - Исходя из списка Deliverables, в ходе проекта в случае принятия Proposal, предполагается разработка wireframes, styleguide, fonts board, дизайна и, как разультат, 1-3 html прототипа. Разработку по выбранному прототипу необходимо будет оценить отдельно после выбора вендора, на данный момент лишь требуется подтвердить потенциальную возможность реализации функционала, заложенного в прототипе. Корректно ли наше понимание задачи?

Да  
  
Артем