* 1. **Последовательность выполнения задания.**

**Модуль 1**

1. Разработать каркасную модель Landing Page (wireframe) учитывая адаптив под планшет и смартфон.
2. Разработать дизайн-макеты Landing Page учитывая адаптив под планшет и смартфон.

На каждом экране должны присутствовать ссылки якори. Для иконок предпочтительнее использовать svg-картинки.

Кнопки, ссылки должны реагировать на наведение и нажатие.

Landing Page должен быть адаптивным под разные устройства, одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, кроссбраузерным, что гарантирует полноценный охват аудитории.

Каркасная модель и макеты дизайна под адаптив должны предусматривать изменение расположения элементов, модальные окна. В шапке каждого макета должен присутствовать предложенный в ресурсах логотип.

Шапка сайта должна быть закреплена. Иконки социальных сетей также должны быть также закреплены справа, рядом с полосой прокрутки. Слайдер должен предусматривать авторотацию.

При открытии модального окна с формой регистрации должно измениться свойство заднего фона (затемнение, прозрачность).

**ЗАДАНИЕ (студенты)**

Необходимо разработать Landing Page освещающий основные цели направления и мероприятия, проводимые в рамках чемпионатного движения Абилимпикс, или свободную тему, позволяющий познакомиться с самыми важными инициативами по этому направлению и зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в том или ином регионе.

Для разработки использовать материалы, выполненные в рамках дистанционного модуля и/или предложенные в ресурсах.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран**. Должен содержать:
   1. Шапку с логотипом, меню и кнопками соцсетей (ВКонтакте, Одноклассники, Телеграмм);
   2. Слайдер. Слайдер должен состоять из трех-четырех баннеров, каждая картинка не должна превышать объема 150 Кбайт. Предусмотреть авторотацию, при наведении курсора на слайдер он должен останавливаться;
   3. Тезисное описание назначения данного веб-ресурса, включая высказывания известных людей.

Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана.

1. **Второй экран**. Должен содержать информацию о приоритетных направлениях, охватывающих такие вопросы как благополучие детей, качество жизни детей, развитие, воспитание и обучение, кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о каждом подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно с описанием (не более 3-4-х предложений), кнопкой закрытия.
2. **Третий экран.** Должен **с**одержать информацию о шести запланированных мероприятиях их описании и кнопок регистрации. Нажатие на кнопку регистрации должно приводить к открытию модального окна с формой. На форме должны находиться поля: ввода ФИО, почтового адреса, количества участников, а также кнопки Зарегистрироваться и Очистить форму.

Предусмотреть проверку заполнения полей формы.

1. **Четвертый экран.** Должен содержать **анимированную** галерею, в которой отражаются прошедшие события в картинках. Галерея должна содержать не менее 3-4 картинок. А также футер с копирайтом (© И. О. Фамилия, 2025), логотипом, навигацией, ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

На каждом экране должны присутствовать ссылки якори. Предусмотреть адаптивный дизайн и использовать адаптивную верстку. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

**МОДУЛЬ 1. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН-МАКЕТОВ УНИКАЛЬНЫХ СТРАНИЦ САЙТА**

Используя графический редактор Figma разработать **каркасную модель (Wireframe) и дизайн-макеты** Landing Page согласно структуре задания, под десктоп, планшет и смартфон, а также согласно требованиям к дизайну и оформлению.

**Важно:**

* Использовать предоставленный на чемпионате аккаунт в Figma и материалы проекта, которые были созданы в рамках дистанционного модуля 1.
* Проект в Figma необходимо назвать Модуль1\_НомерУчастника\_Категория.

Для разработки должен использоваться контент, предоставленный в папке Ресурсы (готовые решения из сети интернет брать запрещается).

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Библиотека компонентов, разработанная в редакторе Figma из Модуля 1, ресурсы, предоставленные для выполнения задания.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная

модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требований к дизайну и оформлению**.

1. Дизайн-макеты сайта.

Макеты дизайна каждого экрана Landing Page должны состоять из нескольких файлов (в формате используемого приложения и предпросмотр в формате .png или .jpg).

Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.

Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 320 до 767 пикселей.

Макет под планшеты – должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей.

Каждая версия макета должна иметь название в формате:[НАЗВА- НИЕ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].

Например, «Макет\_320 px.ххх» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от 320 до 767 пикселей), разработанный в Figma.

ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ

|  |  |
| --- | --- |
| **Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта (50 баллов)** | |
| 1 | Разработана каркасная модель, которая полностью соответствует техническому заданию (на сайте присутствует вся информация из общей структуры данных). Предусмотрены модальные окна. |
| 2 | Разработаны дизайн-макеты всех страниц сайта. |
| 3 | Дизайн-макеты страниц созданы по ранее разработанной каркасной модели. |
| 4 | Присутствуют макеты адаптации страниц под смартфоны и планшеты. |
| 5 | Макеты страниц разработаны по принципу единообразия. |
| 6 | Дизайн сайта привлекателен, эргономичен и понятен. |