

# **Техническое задание (ТЗ)**

## **Лендинг-страница: «Спотыкания, поскользывания и падения »**

*Месячник по производственной безопасности • Февраль 2026 • Версия: 2026-02-03*

### **1. Контекст и цель проекта**

Лендинг создаётся для сотрудников 11 пивоваренных заводов в рамках месячника по производственной безопасности. Тема: управление рисками спотыкания, поскользывания и падения (STF: Slips–Trips–Falls) – но неследует использовать английский слова. внутри помещений и на территории в зимне-весенний период (снег/лёд/оттепель→мороз).

Цель: дать сотрудникам практические действия и привычки (Safe Start – это можно использовать), повысить вовлечённость через лёгкие интерактивы и направить на повторное использование (чек-лист, мини-квиз, «найди опасности»).

#### **1.1 KPI (не требующие БД)**

- Доля пользователей, завершивших чек-лист (client event).
- Доля пользователей, завершивших квиз (client event).
- Среднее число открытых карточек/аккордеонов за сессию.
- Завершение «найди опасности».
- Глубина скролла и время на странице (если включена веб-аналитика).

### **2. Ограничения и допущения**

- Без серверной БД: все интерактивы работают на клиенте (браузер). Допускается хранение прогресса в localStorage.
- Пользователь не проходит авторизацию; персональные данные не собираются.
- Сайт доступен по прямой ссылке (переход с QR-кода).
- Звуковые эффекты допускаются и должны иметь переключатель (Mute).
- Сайт должен быть понятен с мобильного устройства (основной сценарий) и корректно работать на десктопе.
- Тексты и контент должны быть вынесены в конфиг (JSON), чтобы обновления не требовали правки компонентов.

### **3. Бренд и визуальные требования (строго по брендбуку)**

Визуальный стиль должен соответствовать брендбуку «Напитки вместе» (шрифты, палитра, формы, иконки, скругления). При отсутствии фирменных шрифтов у подрядчика допускается временная подмена, но финальная сборка должна использовать фирменные шрифты.

### 3.1 Шрифты

- Заголовки: Bebas Neue.
- Подзаголовки и наборный текст: Arial Nova (Regular/Bold).

### 3.2 Палитра (HEX) и принципы применения

Основные фирменные цвета (используются как база, допускаются осветления/затемнения и градиенты в инфографике):

- #9D3339, #450D1B, #F7D1AA, #945B4A, #F4E5CB, #A5D7AB, #C6DCFC, #EAEAEA, #FFFFFF, #1E4B2E, #194245, #424242, #000000
- Простые формы со скруглёнными углами; минималистичная композиция.
- Иконки допускается перекрашивать в фирменные цвета; толщину обводки подбирать под размер иконки.

### 3.3 Компонентные принципы (UI)

- Карточки: скругление, мягкая тень/подъём при нажатии (mobile friendly).
- Аккордеоны: плавное раскрытие 200–300 мс, чёткая индикация состояния (иконка/стрелка).
- Текст: короткие пункты (1–2 строки), расширенный текст по клику.
- Эмодзи допустимы как маркеры, но не более 1 на пункт (чтобы не «детсад»).

## 4. Целевая аудитория и устройства

- Аудитория: производственный персонал, склад/логистика, техобслуживание, сменные руководители.
- Основное устройство: смартфон (Android/iOS). Дополнительно: планшет и ПК.
- Сценарий: быстрый просмотр (3–7 минут) и повторные заходы на чек-листы/квиз.

## 5. Пользовательские сценарии (User Journeys)

1. Сканирует QR → попадает на Hero → видит 2 СТА: «1-минутная проверка» и «Мини-квиз».
2. Проходит «1-минутную проверку» → получает результат (зел/желт/красн) + 3 персональные рекомендации.
3. Открывает «Советы Аркадия» → выбирает привычку → смотрит пример/скетч.
4. Проходит мини-квиз → получает «3 привычки на неделю» (Safe Start) и кнопку «повторить через неделю».
5. Игра «Найди опасности» → кликает 6–8 точек → видит решения → получает «завершено».

## 6. Информационная архитектура (структура лендинга)

Рекомендуемая структура страницы (сверху вниз). Каждый блок должен быть самостоятельным и использовать короткий текст.

### 6.1 Карта страницы: блоки, цель, формат

ID	Блок	Цель	Формат	Интерактив/звуки
----	------	------	--------	------------------

B1	Hero	Вход, мотивация, 2 СТА	Заголовок+подзаголовок+2 кнопки	scroll-to, click
B2	Советы Аркадия	Safe Start привычки	Карточки привычек + скетчи	accordion, click
B3	Риски (где/когда)	Карта опасностей STF	Аккордеоны по зонам	accordion, hint
B4	Иерархия контроля	Системные меры	4 карточки + примеры	card reveal
B5	1-минутный чек-лист	Действие здесь и сейчас	Чекбоксы + итог	progress, success
B6	Мини-квиз	Закрепить знания	8–10 вопросов	feedback, success/error
B7	Найди опасности	Тренировка наблюдательности	Кликабельная сцена	hotspots, success
B8	Зима и входы	Сезонный риск	Переключатель сценария	toggle
B9	Финальный СТА	Повторное вовлечение	Плашка + кнопки	scroll-to

## 7. Контент: тексты и смысловые элементы

### 7.1 Блок «Советы Аркадия» (готовый текст)

Тональность: опытный начальник смены, лёгкий юмор, конкретика, без морали.

Рекомендуемый текст (можно использовать как есть):

- «Прежде всего — старый, добрый SAFE: сделал паузу, осмотрелся, оценил маршрут, выбрал безопасный путь. Повторяю на любом участке.»
- «Полезные привычки: 🥶 глаза на маршруте (не в телефоне); 🤲 руки не в карманах; 🛡 скользко — шаг короче, темп ниже; 🚪 на входных зонах зимой — двойная осторожность.»
- «На лестнице всегда держусь за поручни и смотрю, куда наступаю.»

### 7.2 Риски (максимально прикладной список)

- weathermap Улица/территория: снег, лёд, «чёрный лёд», оттепель → заморозка.
- door Входы/тамбуры: мокрые следы, лужи у матов, занос снега на подошвах.
- mop CIP/мойка: мокрая уборка, химия, «скользкая плёнка» на полу.
- beer Проливы продукта: пиво/сусло/дрожжи (очень скользко).
- oil Смазки/масла: капли у оборудования, разливы на обслуживании.
- tube Шланги/кабели/стреппинг: временный барьер попрёк прохода.

- 📦 Поддоны/короба: загромождение пешеходных дорожек, торчащие края.
- ⚠️ Лестницы/площадки: мокрые ступени, отсутствие поручня/спешка.
- 门槛/перепады/люки: неожиданный уровень пола, открытые крышки.
- 💡 Плохая видимость: тень, грязные светильники, слабый контраст кромок.

### 7.3 Меры (вариант А: иерархия контроля)

- 🔥 Устранить причину: ликвидировать течи/проливы; убрать препятствия; исключить шланги поперёк проходов.
- 🔧 Инженерно: дренаж/уклоны; антискользкие покрытия/решётки; подвес/каналы для шлангов; поручни; свет/контраст кромок.
- 📋 Организационно: стандарт «заметил → оградил → убрал → сообщил»; сегрегация мокрой зоны; 5S на проходах; регулярные обходы; приоритетные маршруты П1 на улице.
- 👢 СИЗ: противоскользящая обувь; чистка протектора; своевременная замена.

### 7.4 Меры (вариант В: поведение и Safe Start)

- 🔴 SAFE-пауза 10 секунд: остановись → осмотрись → оцени → выбери безопасный путь.
- 👀 Глаза на маршрут (телефон — только стоя).
- 🦶 Скользко? шаг короче, темп ниже; стопа ближе к плоскости.
- 👉 Руки свободны (не в карманах); ⚠️ на лестнице — поручень всегда.
- 📦 Не неси груз так, чтобы не видеть под ноги (тележка/помощь/другой маршрут).
- 🚧 Увидел пролив/шланг/стреппинг — огради и убери/сообщи сразу, не «потом».

## 8. Интерактивы: функциональные требования

### 8.1 Общие требования

- Все интерактивы - без сервера и без БД; данные только на клиенте.
- Прогресс хранится в localStorage, с возможностью сброса («Сбросить прогресс»).
- Звук опционален: Mute-переключатель, запоминание настройки в localStorage.
- Микроанимации не должны мешать чтению (умеренные, 200–300 мс).

### 8.2 Чек-лист (детализация)

- 10 пунктов; каждый пункт с эмодзи-меткой и коротким текстом.
- Счётчик выполненного: X/10.
- Алгоритм результата: Red (>=4), Yellow (2–3), Green (0–1). Порог параметризуемый.
- После результата показывать 3 рекомендации на основе отмеченных рисков (правила маппинга в JSON).

### 8.3 Мини-квиз (детализация)

- 8–10 вопросов; один правильный ответ.
- После ответа: подсветка правильного, короткое объяснение.
- Итог: процент правильных + «3 привычки на неделю» (по теме ошибок).
- Кнопки: «повторить», «перейти к чек-листу».

## 8.4 Hazard Spotting (детализация)

- 1 сцена, 6–8 hot spot (координаты в процентах).
- Режим подсказки: после 20 сек без кликов можно показать «Нужна подсказка?» (опционально).
- Для каждого hotspot: label, hint, fix (решение).
- Финиш: «нашёл все» + sound success.

## 8.5 Сезонный переключатель (детализация)

- Переключатель: Снег / Оттепель / Мороз.
- Для каждого состояния: 3 совета (в JSON).
- Пользовательский выбор сохраняется в localStorage (можно не сохранять, по решению).

## 9. Звуковые эффекты (Audio)

- Переключатель Mute (иконка динамика). Рекомендация: по умолчанию звук выключен.
- Набор файлов: click.mp3, success.mp3, hint.mp3, error.mp3.
- Длительность: 100–400 мс; нормализация громкости; отсутствие резких высоких частот.
- Звук не должен быть единственным способом донести смысл (всё дублируется визуально).

## 10. Техническая реализация (рекомендации)

### 10.1 Рекомендуемый стек

- React + Vite или Next.js (статическая сборка).
- CSS: Tailwind или CSS Modules; соблюдение бренд-палитры.
- Данные/контент: JSON-файл (без CMS).

### 10.2 Состояния и хранение (localStorage)

- Ключи localStorage (пример): stf\_mute, stf\_checklist\_state, stf\_quiz\_state, stf\_hazard\_state, stf\_last\_visit.
- Наличие кнопки «Сбросить прогресс» (удаляет ключи).
- Данные не содержат персональных сведений.

### 10.3 Структура проекта (пример)

```
src/
  assets/ (images, icons, audio)
  data/ (content.json)
  components/
    Hero.tsx
    ArkadyTips.tsx
    RiskAccordion.tsx
    ControlHierarchy.tsx
    Checklist.tsx
    Quiz.tsx
    HazardSpotting.tsx
    WinterModule.tsx
    FooterCTA.tsx
  utils/
```

```
storage.ts (localStorage helpers)
sound.ts (audio helpers)
App.tsx
```

## 11. Нефункциональные требования

### 11.1 Производительность

- Размер страницы (изображения+аудио) желательно до 3–5 МБ; lazy-load тяжёлых ассетов.
- Оптимизация изображений (WebP/PNG) и кеширование.
- Отклик UI на клики < 100 мс (ощущение «живого» интерфейса).

### 11.2 Доступность (A11y)

- Кликабельные элементы не менее 44x44 px.
- Контраст текста на плашках (учёт фирменных цветов).
- Клавиатурная навигация на ПК; видимый фокус.
- ARIA-атрибуты для аккордеонов и квиза.

### 11.3 Совместимость

- Chrome/Edge/Safari актуальных версий; Android/iOS.
- Корректная работа при отключенном звуке.
- Без внешних зависимостей, блокирующих загрузку (по возможности).

## 12. Аналитика (опционально, без БД)

- Подключение GA/Я.Метрики (если разрешено).
- События: open\_section, complete\_checklist, quiz\_start, quiz\_complete, hazardspot\_complete, mute\_toggle.
- Без сбора персональных данных; только агрегированные события.

## 13. Критерии приёмки (Acceptance Criteria)

- Соответствие брендбуку: шрифты Bebas Neue/Arial Nova, палитра, скругления, иконки.
- Все интерактивы работают без БД; прогресс сохраняется локально; есть сброс прогресса.
- Звук: есть Mute; по умолчанию выключен или очень тихий; эффекты не раздражают.
- Адаптивность: мобильный (основной), планшет, десктоп.
- Нет вылезания текста/перекрытий; все списки и аккордеоны читаемы.
- Hazard Spotting содержит 6–8 точек, каждая даёт корректное решение.
- Чек-лист и квиз выдают итог и рекомендации.

## 14. План работ и состав поставки (подрядчик)

### 14.1 Work Breakdown Structure

6. Дизайн: прототип (wireframe) + UI-kit по брендбуку (карточки, кнопки, плашки, аккордеоны, иконки, состояния).
7. Контент: интеграция текстов + эмодзи-метки + согласование формулировок.
8. Графика: подготовка/подгонка скетчей (ч/б) и иконок, оптимизация форматов.
9. Разработка: реализация блоков В1–В9 и интерактивов (чек-лист, квиз, hazard spotting, зимний модуль).
10. QA: кроссбраузер/мобильные тесты, проверка локального сохранения, исправления.
11. Передача: исходники, сборка, инструкция по обновлению JSON-контента.

### 14.2 Deliverables

- Ссылка на прод-лэндинг + статическая сборка (архив).
- Исходники (репозиторий) + инструкции запуска/сборки.
- content.json (контент в отдельном файле).
- Папка assets/ (иконки, скетчи, звуки) + исходники (если есть).
- Короткая инструкция «как менять текст/вопросы» (README).

## 15. Приложение А: content.json (полная версия отдельным файлом)

Файл content.json поставляется вместе с проектом. Ниже приведён фрагмент структуры (для понимания):

```
{
  "meta": {
    "project": "STF Landing",
    "month": "Feb 2026",
    "language": "ru"
  },
  "hero": {
    "title": "Управление спотыканиями, поскользываниями и падениями",
    "subtitle": "Месячник по производственной безопасности • Февраль 2026",
    "cta_primary": "Начать с 1-минутной проверки",
    "cta_secondary": "Пройти мини-квиз (2 минуты)"
  },
  "checklist": [
    {
      "id": "outdoor_route",
      "text": "⚠️ Перед выходом: маршрут очищен/посыпан? Если нет – обход/сообщи."
    },
    {
      "id": "hands_free",
      "text": "👉 Руки свободны (не в карманах, не заняты коробками)."
    },
    {
      "id": "tread_clean",
      "text": "👉 Подошва и протектор чистые, без налипшего снега/грязи."
    },
    {
      "id": "short_steps",
      "text": "👉 Шаги короткие и уверенные."
    }
  ]
}
```

```

    "text": "⚠ Скользко - шаг короче, темп ниже, стопа более плоско."
},
{
    "id": "see_hazards",
    "text": "⚠ Вижу риск «чёрного льда»/луж/плёнки/шлангов на пути."
},
{
    "id": "entrance_mats",
    "text": "⚠ На входе: пройти по матам, убрать снег с подошвы/щётка."
},
{
    "id": "no_phone",
    "text": "🚫 Телефон при ходьбе не использую (только стоя)."
},
{
    "id": "carry_visibility",
    "text": "📦 Не несу груз так, чтобы не видеть под ноги (тележка/помощь)."
},
{
    "id": "stairs_handrail",
    "text": "⚠ На лестнице: держусь за поручень и смотрю куда наступаю."
},
{
    "id": "report_fix",
    "text": "🚧 Увидел пролив/шланг/стреппинг - оградил и устранил/сообщил."
}
],
"quiz": [
{
    "id": "q1",
    "question": "Вы идёте по коридору и видите свежий пролив. Лучшее действие?",
    "options": [
        {
            "id": "a",
            "text": "Обойти и пойти дальше - потом кто-нибудь уберёт."
        },
        {
            "id": "b",
            "text": "Оградить место, устранить источник, убрать пролив, сообщить."
        },
        {
            "id": "c",
            "text": "Поставить табличку «мокрый пол» и уйти."
        }
    ]
}
]
}

...
(см. полный файл content.json)

```

## 16. Приложение В: Ассеты и промпты (для повторной генерации скетчей)

### 16.1 Перечень ключевых ассетов

ID	Ассет	Формат/соотн	Где используется	Примечание
.	.	.	.	.

IMG-01	Скетч: near-miss trip (шланг поперёк прохода)	PNG/SVG, 4:3	Риски/Trip, карточки Аркадия	Без травм/крови, без брендов
IMG-02	Скетч: зима/лёд, короткий шаг, руки свободны	PNG/SVG, 4:3	Зимний модуль	Опционально: зачёркнутый силуэт
IMG-03	Пиктограммы-кружки: Осмотрись→Оцени→Действуй→ВСЕГДА	PNG/SVG, 21:9	Подсказки Safe Start / нижние панели	Последний круг с текстом «ВСЕГДА»
IMG-04	Сцена Hazard Spotting (упаковка/мойка)	PNG/SVG, 16:9	Игра «Найди опасности»	6–8 hotspot координатами
AUD-01	Звук click	MP3/WAV	Нажатия	100–200 мс
AUD-02	Звук success	MP3/WAV	Завершение	200–400 мс
ICO-SET	Набор иконок STF	SVG	По всему лендингу	Единая толщина обводки

## 16.2 Промпты (черновики)

### Near-miss trip (шланг)

Black and white pencil sketch, industrial walkway with a hose crossing the path, worker in PPE in a near-miss trip moment, foot catching the hose, arms free for balance, no fall impact, no injury, no logos, no readable text, minimal background, transparent background, 4:3

### Зима: короткий шаг, руки свободны

Black and white pencil sketch, winter industrial walkway with small ice patches, worker walking with short steps and hands free (not in pockets), subtle second simplified silhouette in the background with hands in pockets crossed out by a simple X symbol (no text), no logos, clean line art, transparent background, 4:3

### Кружки + «ВСЕГДА» (21:9)

Black and white pencil sketch icon row, four circular icons aligned horizontally: 1) eye (look around), 2) slippery surface and stairs with warning exclamation icons (identify risk), 3) worker in PPE climbing stairs clearly holding a handrail (do safely), 4) circle with the word 'ВСЕГДА', clean line art, no logos, no background texture, solid background as required, 21:9