

Sujet d'épreuve des Finales Nationales

MÉTIER n°17

WEB DESIGN

Soumis par :
Bertrand SOURIAU, Expert WorldSkills France

MODULE DESIGN MOBILE
Durée : 3 heures

© WorldSkills France (WSFR) se réserve tous les droits relatifs aux documents rédigés pour ou au nom de WSFR.
Ce matériel peut être reproduit à des fins professionnelles et pédagogiques non commerciales,
à la condition que le logo composite de WSFR et de la Région organisatrice des Finales Nationales
ainsi que la déclaration concernant les droits d'auteur restent en place

TABLE DES MATIERES

1. EXPLICATION DU MODULE.....	3
2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR.....	4
3. CONTENU DU MODULE.....	4
4. PLANNING JOURNALIER.....	5
5. CAISSE A OUTILS.....	6
6. BAREME DE CORRECTION.....	6

1. EXPLICATION DU MODULE

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE :

18 heures

DIFFUSION DU SUJET :

3 semaines avant le concours
soit le 18.02.2017

DUREE DU MODULE :

3 heures

Dans le cadre d'un travail demandé par une agence digitale spécialisée dans le luxe, votre rôle est de concevoir une nouvelle identité mobile pour une célèbre marque de vente de matériel audio. Votre client a des exigences précises et attend de vous un travail de qualité.

Votre tâche est de concevoir une déclinaison mobile du site internet. La marque souhaite apporter une expérience utilisateur différente sur mobile par rapport à sa version bureau. La maquette mobile doit être simple, claire, lisible et accessible à n'importe quel téléphone. Elle doit regrouper l'ensemble des informations présent sur le site internet.

Vous avez à disposition la version desktop actuelle du site (format HD PNG).

Vous devrez ré-utiliser le logo, la mise en forme des textes (polices), les couleurs et la hiérarchie globale des informations. Vous n'êtes pas autorisé à créer ou modifier des contenus (images/mise en page/ordre des contenus) différentes de la version actuelle du site. Vous devez respecter au maximum l'identité graphique du site. Le texte peut cependant être faux durant la phase de conception.

Les points importants de la part du client concernant le site mobile :

- Le logo de l'en-tête du site mobile doit être centré horizontalement dans le bandeau blanc.
- Simplifier l'affichage du menu en incorporant un accès direct depuis un bouton situé en haut à droite.
- Créer une interface simple pour l'affichage des items du menu.
- Ne pas afficher la section « Food for Thoughts », jugée peu importante par rapport aux produits de la marque.
- Le pied de page du site mobile doit être simplifié au profit d'un menu type accordéon.

Vous devrez créer une interface avec la résolution précise (standard d'un écran mobile rétina).

Un espace additionnel peut être utilisé si besoin pour illustrer un scroll ou un swipe. Si vous incorporez un menu ou d'autres pages que vous souhaitez illustrer, vous pourrez les inclure dans des visuels différents. L'utilisation des fonctionnalités doit être suffisamment simple et claires et ne pas être accompagné d'annotations écrites. Un document remis par vos soins n'ayant pas les résolutions demandées ne sera pas jugé.

Résolution : 640px/960px

2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR

Ajouter votre rendu dans le répertoire DESIGN_MOBILE situé dans le répertoire <NOM_PRENOM_2017> situé sur le Bureau.

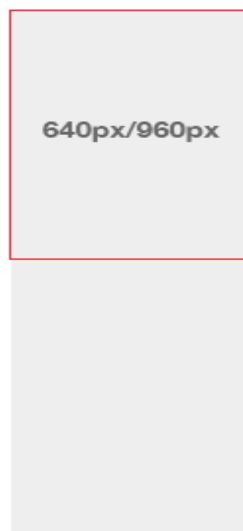
Nomenclature du fichier de rendu : **<nom>_design_mobile_1.jpg**

Nomenclature des fichiers annexes : **<nom>_design_mobile_<[2, 3, 4, 5, 6]>.jpg**

Extension des fichiers de rendu : **jpg**

Ajouter le fichier original (fichier psd par exemple) en cas de non-rendu.

La maquette finale doit être à l'échelle 1:1 et doit inclure une bordure rouge, représentant les bordures de l'écran du téléphone.



Aucun accès internet n'est autorisé pour cette mission.

3. CONTENU DU MODULE

Le répertoire des médias du module contiendra :

- La version desktop du site (JPG ou PNG)
- Le logo + l'identité du site (typos/couleurs/mise en page)
- Les images du site actuel
- Du contenu additionnel (icônes + images) validé par la marque

Toutes les interactions que vous avez illustrées devront être visible sur le rendu final. Votre maquette sera jugée à partir des standards professionnels et devra incorporer les meilleurs pratiques de conception d'interfaces mobile.

4. PLANNING JOURNALIER

Les horaires seront de **8h30 à 18h30**

Pause déjeuner : **1 heure**. 1^{er} service : 11h30-12h30 ; 2^e service : 12h30-13h30

Jour 0 Jour 1 Jour 2 Jour 3	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
			Arrivée des candidats au Parc exposition	
	8h30	10h00	Réunion avec l'ensemble des candidats (animée par WorldSkills France)	1h30
	11h30	13h00	Déjeuner sur place	1h30
	13h00	15h00	Prise en main des machines par les candidats	2h
	20h00	22h00	Cérémonie d'ouverture	2h
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h00		Arrivée des candidats	
	8h30	9h30	Etude du sujet proposé	1h
	9h30	11h30/12h30	Epreuve matin	2h00/3h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	17h30	Epreuve matin/après-midi	4h00/5h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	11h30/12h30	Epreuve matin	3h00/4h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	16h30	Epreuve après-midi	3h00/4h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	12h00	Epreuve	4h
	12h00	14h30	Déjeuner	1h
	13h00	15h00	Correction des modules et saisie des notes	
	19h00	21h00	Cérémonie de clôture	3h30
	TOTAL (h)			34h30

5. CAISSE A OUTILS

Liste des outils à prévoir sur les postes de travail et par les candidats

INTITULE	REFERENCE	QUANTITE
Papier et crayons		1

6. BAREME DE CORRECTION

Grille avec le détail des critères de notation objectifs et subjectifs.

			METIER			
Critère	Sous Critère	Jour	Intitulé du critère de notation	Objectif ou Jugement	Barème	Coef.
			Poste de travail			
A DESIGN MOBILE :						
			Sous-titre ou explication du critère			
A	01	-	Rendu	O	4	1
A	02	-	Attentes client	O	5	1
A	03	-	Déclinaison mobile	O/J	11	1
TOTAL					20	

Sujet d'épreuve des Finales Nationales

MÉTIER n°17

WEB DESIGN

Soumis par :
Bertrand SOURIAU, Expert WorldSkills France

MODULE FRONTEND_DESKTOP

Durée : 4 heures

Navigateur : Google Chrome Desktop

© WorldSkills France (WSFR) se réserve tous les droits relatifs aux documents rédigés pour ou au nom de WSFR.
Ce matériel peut être reproduit à des fins professionnelles et pédagogiques non commerciales,
à la condition que le logo composite de WSFR et de la Région organisatrice des Finales Nationales
ainsi que la déclaration concernant les droits d'auteur restent en place

TABLE DES MATIERES

1. EXPLICATION DU MODULE.....	3
2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR.....	5
3. CONTENU DU MODULE.....	5
4. PLANNING JOURNALIER.....	6
5. CAISSE A OUTILS.....	7
6. BAREME DE CORRECTION.....	7

1. EXPLICATION DU MODULE

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE :

18 heures

DIFFUSION DU SUJET :

3 semaines avant le concours
soit le 18.02.2017

DUREE DU MODULE :

4 heures

Un studio de production digital travaille actuellement sur une application web qui répertorie l'ensemble des produits d'un frigo. N'ayant pas les ressources nécessaires, il font appel à vous pour intégrer une api à leur application web.

Description du projet et tâches à suivre

L'API a été implémentée par une autre agence. Votre tâche est d'interfaçer l'API de l'agence en Javascript.

Vous disposerez des éléments suivants :

- La documentation de l'API
- L'URL de l'API

Les tâches à suivre sont les suivantes :

- Gérer l'authentification.
- Créer une interface JavaScript pour manipuler les différentes requêtes (GET/POST/PUT/DELETE).
- Effectuer les requêtes d'api.
- Intégrer les résultats sur l'interface.

1. Authentification

- Arrivé sur la page « Connexion » si non connecté
- Redirection vers la page « Connexion » si déconnexion
- Soumission formulaire classique
- Soumission formulaire avec code PIN
- Si soumission formulaire (classique/PIN) validé, redirection vers la page « Tableau de bord »
- Sauvegarde du jeton d'authentification lors de la connexion dans le *local storage* du navigateur
- Suppression du jeton d'authentification lors de la déconnexion dans le *local storage* du navigateur
- Restauration de la session utilisateur et connexion automatique si le jeton d'authentification existe dans le *local storage* du navigateur lors du rafraîchissement de la page

2. Bloc Ma maison

- Récupérer et afficher l'ensemble des configurations de la maison

3. Bloc Température Maison

- Récupérer et afficher l'ensemble des températures de la maison

4. Bloc Température Frigo

- Récupérer et afficher les températures du frigo et du congélateur
- Editer les températures du frigo et du congélateur

5. Bloc ajouter un produit

- Formulaire de soumission d'ajout d'un produit dans le frigo

6. Bloc Listing des produits dans le frigo

- Récupérer et afficher les produits dans le frigo
- Supprimer un produit dans la liste

7. Bloc Liste des rappels

- Ajouter un rappel
- Supprimer un rappel

8. Bloc profil

- Editer son profil
- Afficher le prénom/nom de l'utilisateur dans la barre d'en-tête du site

API

Vous ne devez pas modifier l'API.

Javascript

La structure du projet dispose déjà de fichiers Javascript pour le mécanisme des pages. Vous devrez comprendre et vous inspirer de cette base pour vos différentes tâches.

Il est autorisé de créer plusieurs fichiers JavaScript mais l'ensemble des classes doivent être instanciées dans le fichier **index.js**. L'utilisation de la programmation orientée objet (**prototype**) est fortement recommandée.

Référence : <https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-coder-avec-javascript/trop-classe-la-poo>

Seule la librairie jQuery sera présente pour le déroulement de l'épreuve.

Templates

Un projet de départ est fourni dans ce module. Il contient :

- un fichier index.html qui contient les 2 interfaces (connexion et tableau de bord).
- un fichier style.css qui contient l'ensemble du design du site.
- un répertoire Javascript qui contient un router et la gestion des différentes sections du tableau de bord.

Notes

- Aucune ligne de PHP n'est autorisée.
- Toute l'intégration doit être effectuée en Javascript.
- Les templates ont tous été adaptés pour l'intégration de l'api. Les templates HTML/CSS peuvent être modifiés.

2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR

Ajouter votre rendu dans le répertoire FRONTEND_DESKTOP situé dans le répertoire <NOM_PRENOM_2017> situé sur le Bureau.

Le rendu doit contenir :

- un fichier **index.html**
- un fichier **style.css**
- un répertoire **assets** où seront déposés l'ensemble des images, polices et autres fichiers.
- un répertoire **js** où seront déposés tous les fichiers Javascript.

Vous aurez la possibilité d'accéder à Internet durant le déroulement du sujet.

3. CONTENU DU MODULE

- URL documentation API
- URL de l'API
- Projet de départ
- Librairie Javascript jQuery

4. PLANNING JOURNALIER

Les horaires seront de **8h30 à 18h30**

Pause déjeuner : **1 heure**. 1^{er} service : 11h30-12h30 ; 2^e service : 12h30-13h30

Jour 0 Jour 1 Jour 2 Jour 3	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
			Arrivée des candidats au Parc exposition	
	8h30	10h00	Réunion avec l'ensemble des candidats (animée par WorldSkills France)	1h30
	11h30	13h00	Déjeuner sur place	1h30
	13h00	15h00	Prise en main des machines par les candidats	2h
	20h00	22h00	Cérémonie d'ouverture	2h
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h00		Arrivée des candidats	
	8h30	9h30	Etude du sujet proposé	1h
	9h30	11h30/12h30	Epreuve matin	2h00/3h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	17h30	Epreuve matin/après-midi	4h00/5h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	11h30/12h30	Epreuve matin	3h00/4h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	16h30	Epreuve après-midi	3h00/4h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	12h00	Epreuve	4h
	12h00	14h30	Déjeuner	1h
	13h00	15h00	Correction des modules et saisie des notes	
	19h00	21h00	Cérémonie de clôture	3h30
	TOTAL (h)			34h30

5. CAISSE A OUTILS

Liste des outils à prévoir sur les postes de travail et par les candidats

INTITULE	REFERENCE	QUANTITE
Papier et crayons		1

6. BAREME DE CORRECTION

Grille avec le détail des critères de notation objectifs et subjectifs.

			METIER			
Critère	Sous Critère	Jour	Intitulé du critère de notation	Objectif ou Jugement	Barème	Coef.
			Poste de travail			
E			FRONTEND DESKTOP:			
			Sous-titre ou explication du critère			
E	01	-	Authentification	O	8	1
E	02	-	La maison et température frigo	O	3,75	1
E	03	-	Produits du frigo	O	4,5	1
E	04	-	Rappels	O/J	3	1
E	05	-	Profil	O	2,25	1
E	06	-	Programmation	J	3,5	1
			TOTAL		25	

Sujet d'épreuve des Finales Nationales

MÉTIER n°17

WEB DESIGN

Soumis par :
Bertrand SOURIAU, Expert WorldSkills France

MODULE FRONTEND_LOGIC
Durée : 3 heures
Navigateur : Google Chrome Desktop

© WorldSkills France (WSFR) se réserve tous les droits relatifs aux documents rédigés pour ou au nom de WSFR.
Ce matériel peut être reproduit à des fins professionnelles et pédagogiques non commerciales,
à la condition que le logo composite de WSFR et de la Région organisatrice des Finales Nationales
ainsi que la déclaration concernant les droits d'auteur restent en place

TABLE DES MATIERES

1. EXPLICATION DU MODULE.....	3
2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR.....	5
3. CONTENU DU MODULE.....	5
4. PLANNING JOURNALIER.....	6
5. CAISSE A OUTILS.....	7
6. BAREME DE CORRECTION.....	7

1. EXPLICATION DU MODULE

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE :	18 heures
DIFFUSION DU SUJET :	3 semaines avant le concours soit le 18.02.2017
DUREE DU MODULE :	3 heures

Dans le cadre d'un travail demandé par une agence digitale spécialisée dans les mini-jeux, votre rôle est de concevoir un mini-jeu très simple, le Tic-Tac-Toe.

Le Tic-Tac-Toe est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour et dont le but est de créer le premier un alignement. Le jeu se joue généralement avec papier et crayon. Il est aussi appelé « morpion ».

Exemple : <https://www.google.fr/search?q=tic%20tac%20toe>

Description du projet et tâches à suivre

Votre tâche est de construire le moteur du jeu et de relier votre algorithme aux interfaces. Les interfaces sont au nombre de deux : la première est destinée à lancer une partie entre deux joueurs ou contre une IA. La deuxième interface permet de jouer tour par tour, ainsi que de recommencer une partie. Un compteur permet de voir le temps écoulé durant une partie.

Les tâches à suivre sont les suivantes :

- Recréer le jeu Tic-Tac-Toe avec deux mode de partie : joueur vs joueur ou joueur vs IA.

Joueur 1 vs Joueur 2

- Lors de la création d'une partie, les 2 noms doivent être enregistrés le temps d'une partie.
- Tous les noms des joueurs doivent être complétés sinon un message d'erreur (*alert*) est affiché avec le message « Champ manquants ». Les 2 noms sont obligatoires pour commencer une partie.
- Quand un joueur clique sur « Jouer », on accède à l'interface de jeu (après vérification de la présence des noms).
- Dans le cas d'un joueur 1 vs joueur 2, le joueur 1 (couleur bleue – symbole croix) doit toujours commencer.
- Au premier symbole posé, le compteur de temps écoulé se lance.
- Quand le joueur 1 clique sur une case vide, une croix bleue doit remplir cette case.
- Quand le joueur 1 clique sur une case déjà remplie par un symbole , un message d'erreur (*alert*) doit être affiché avec le message « Case déjà prise. Veuillez réessayer ».
- Quand le joueur 2 clique sur une case vide, un cercle jaune doit remplir cette case.
- Quand le joueur 2 clique sur une case déjà remplie par un symbole, un message (pop-in blanche) doit afficher une erreur.
- A chaque tour dans une partie joueur 1 vs joueur 1, le nom de chaque joueur doit être renseigné après le texte « **A ton tour, PRENOM** ».
- A la fin d'une partie joueur 1 vs joueur 2, un message (pop-in blanche) félicite le joueur gagnant avec le message « **Bravo !vous avez gagné, PRENOM** ».
- Au clic sur « Quitter la partie », les joueurs retournent sur l'interface de sélection du mode de jeu joueur 1 vs joueur 1 ou joueur vs AI et l'algorithme est remis à zéro.

- Au clic sur « Refaire une partie », les joueurs retournent sur l'interface de sélection du mode de jeu joueur 1 vs joueur 1 ou joueur vs IA et l'algorithme est remis à zéro (même comportement que le point précédent).

Joueur vs IA

- Lors de la création d'une partie, seul le nom du joueur 1 est enregistré le temps d'une partie.
- Le nom du joueur doit être complété sinon un message d'erreur (*alert*) est affiché avec le message « **Champ manquants** ». Le nom du joueur est obligatoire pour commencer une partie. (L'IA n'a pas de nom).
- Dans le cas d'un joueur vs IA, le joueur (couleur bleue – symbole croix) doit toujours commencer.
- Au premier symbole posé, le compteur de temps écoulé se lance.
- Quand le joueur 1 clique sur une case vide, une croix bleue doit remplir cette case.
- Quand le joueur 1 clique sur une case déjà remplie par un symbole, un message d'erreur (*alert*) doit être affiché avec le message « **Case déjà prise. Veuillez réessayer** ».
- Quand l'IA joue une case parmi les cases disponibles, un cercle jaune doit remplir cette case.
- A chaque tour dans une partie joueur vs IA, « **A ton tour, PRENOM** » est renseigné quand c'est au tour du joueur.
- A chaque tour dans une partie joueur vs IA, « **A mon tour** » est renseigné quand c'est au tour de l'IA.
- A chaque tour dans une partie joueur vs IA, un délai de 1 seconde doit être mise en place avant que l'IA ne joue pour simuler la réflexion de l'IA.
- A la fin d'une partie joueur vs IA, un message (pop-in blanche) félicite le joueur avec le message « **Bravo ! vous avez gagné** » sinon l'IA avec le message « **Pas de chance, j'ai encore gagné** ».
- Au clic sur « Quitter la partie », le joueur retourne sur l'interface de sélection du mode de jeu joueur 1 vs joueur 1 ou joueur vs IA et l'algorithme est remis à zéro.
- Au clic sur « Refaire une partie », le joueur retourne sur l'interface de sélection du mode de jeu joueur 1 vs joueur 1 ou joueur vs IA et l'algorithme est remis à zéro (même comportement que le point précédent).

Intelligence artificielle

Dans ce module, il n'est pas demandé de concevoir une intelligence artificielle capable de rivaliser avec un joueur. Le mécanisme de l'IA se doit de choisir une case aléatoire parmi les cases disponibles dans la grille.

Templates

Un projet de départ est fourni dans ce module. Il contient :

- un fichier index.html qui contient les 2 interfaces de jeu ainsi que la pop-in blanche de fin de partie.
- un fichier style.css qui contient l'ensemble du design du site.
- un répertoire Javascript qui contient un fichier index.js vide.

Javascript

Ce module teste uniquement vos compétences en Javascript. Vous êtes autorisé à effectuer des changements sur les fichiers HTML et CSS. Tout autre changement qui n'intervient pas dans le mécanisme du jeu ne sera pas noté.

Il est autorisé de créer plusieurs fichiers JavaScript mais l'ensemble des classes doivent être instanciées dans le fichier **index.js**. L'utilisation de la programmation orientée objet (**prototype**) est fortement recommandée.

Référence : <https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-coder-avec-javascript/trop-classe-la-poo>

Seule la librairie jQuery sera présente pour le déroulement de l'épreuve.

2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR

Ajouter votre rendu dans le répertoire FRONTEND_LOGIC situé dans le répertoire <NOM_PRENOM_2017> situé sur le Bureau.

Le rendu doit contenir :

- un fichier **index.html**
- un fichier **style.css**
- un répertoire **assets** où seront déposés l'ensemble des images, polices et autres fichiers.
- un répertoire **js** où seront déposés tous les fichiers Javascript.

Vous aurez la possibilité d'accéder à Internet durant le déroulement du sujet.

3. CONTENU DU MODULE

- Projet de départ
- Librairie JavaScript jQuery

4. PLANNING JOURNALIER

Les horaires seront de **8h30 à 18h30**

Pause déjeuner : **1 heure**. 1^{er} service : 11h30-12h30 ; 2^e service : 12h30-13h30

Jour 0 Jour 1 Mercredi 08/03/2017 Jour 2 Jeudi 09/03/2017 Jour 3 Vendredi 10/03/2017 Jour 4 Samedi 11/03/2017	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
			Arrivée des candidats au Parc exposition	
	8h30	10h00	Réunion avec l'ensemble des candidats (animée par WorldSkills France)	1h30
	11h30	13h00	Déjeuner sur place	1h30
	13h00	15h00	Prise en main des machines par les candidats	2h
	20h00	22h00	Cérémonie d'ouverture	2h
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h00		Arrivée des candidats	
	8h30	9h30	Etude du sujet proposé	1h
	9h30	11h30/12h30	Epreuve matin	2h00/3h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	17h30	Epreuve matin/après-midi	4h00/5h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	11h30/12h30	Epreuve matin	3h00/4h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	16h30	Epreuve après-midi	3h00/4h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	12h00	Epreuve	4h
	12h00	14h30	Déjeuner	1h
	13h00	15h00	Correction des modules et saisie des notes	
	19h00	21h00	Cérémonie de clôture	3h30
TOTAL (h)				34h30

5. CAISSE A OUTILS

Liste des outils à prévoir sur les postes de travail et par les candidats

INTITULE	REFERENCE	QUANTITE
Papier et crayons		1

6. BAREME DE CORRECTION

Grille avec le détail des critères de notation objectifs et subjectifs.

			METIER			
Critère	Sous Critère	Jour	Intitulé du critère de notation	Objectif ou Jugement	Barème	Coef.
			Poste de travail			
D FRONTEND LOGIC:						
			Sous-titre ou explication du critère			
D	01	-	Mode de partie Joueur vs Joueur	O	3	1
D	02	-	Mode de partie Joueur vs IA	O	3	1
D	03	-	Moteur du jeu Joueur vs Joueur	O	4,5	1
D	04	-	Moteur du jeu Joueur vs IA	O	7,5	1
D	05	-	Fin de partie	O	3,5	1
D	06	-	Programmation	J	3,5	1
TOTAL					25	

Sujet d'épreuve des Finales Nationales

MÉTIER n°17

WEB DESIGN

Soumis par :
Bertrand SOURIAU, Expert WorldSkills France

MODULE LAYOUT DESKTOP
Durée : 4 heures
Navigateur : Google Chrome Desktop

© WorldSkills France (WSFR) se réserve tous les droits relatifs aux documents rédigés pour ou au nom de WSFR.
Ce matériel peut être reproduit à des fins professionnelles et pédagogiques non commerciales,
à la condition que le logo composite de WSFR et de la Région organisatrice des Finales Nationales
ainsi que la déclaration concernant les droits d'auteur restent en place

TABLE DES MATIERES

1. EXPLICATION DU MODULE.....	3
2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR.....	5
3. CONTENU DU MODULE.....	5
4. PLANNING JOURNALIER.....	6
5. CAISSE A OUTILS.....	7
6. BAREME DE CORRECTION.....	7

1. EXPLICATION DU MODULE

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE :	18 heures
DIFFUSION DU SUJET :	3 semaines avant le concours soit le 18.02.2017
DUREE DU MODULE :	4 heures

Dans le cadre d'un travail demandé par une agence digitale spécialisée dans le luxe, votre rôle est d'intégrer une maquette pour une opération marketing à destination d'Oslo. Votre client a des exigences précises et attend de vous un travail de qualité.

L'agence souhaite que vous utilisiez les derniers standards HTML5 et CSS3. L'ordre et la position des sections doivent correspondre aux maquettes fournies.

Description du projet et tâches à suivre

Votre tâche est de concevoir l'intégration d'une maquette mobile.

Le *Responsive Web Design* est une approche de conception Web qui vise à l'élaboration de sites offrant une expérience de lecture par une mise en page optimale pour l'utilisateur quelle que soit son support de lecture (téléphones / tablettes / ordinateurs / TV / ...). Une expérience utilisateur « Responsive » réussie implique un minimum de redimensionnement et de recadrage.

L'intégration de votre maquette doit être accessible dans la résolution du téléphone à votre disposition.

Les tâches à suivre sont les suivantes :

- En-tête (logo)
- Section « explorez de nouveaux horizons »
- Section « droit devant »
- Section « dévalez les pentes »
- Logo
- Pied de page

Les tâches à pas faire sont les suivantes :

- Barre latérale de navigation

Javascript

Cette mission teste vos compétences en HTML et CSS. Aucune ligne Javascript ne doit être écrite.

Polices

Vous devez utiliser la famille de polices **Brandon Grotesque**. Vous disposerez des webfonts dans votre répertoire de module.

Notes

- Les textes vous sont fournis dans un fichier texte.
- Votre code ne sera pas testé sur un validateur W3C. En revanche, la cohérence et la qualité de la sémantique seront jugées.
- L'ensemble des images sont à découper sur le site depuis le fichier fourni par l'agence.
- Vous devez compresser vos images lors des exports conseillé (entre 50 % et 60 % suivant la dégradation de l'image).
- L'ordre et la position des sections doivent correspondre aux maquettes fournies.
- Les styles visuels, incluant les couleurs et les dégradés doivent correspondre aux maquettes fournies.
- Les polices et les espacements doivent correspondre aux maquettes fournies.
- Les polices non standards doivent être appelées en CSS.
- Tous les textes doivent être indexables et sélectionnables pour un meilleur référencement.
- L'image de la section « explorez de nouveaux horizons » doit être redimensionnable à la volée en CSS sur le support desktop.
- Les balises méta-datas doivent être complétées.
- Le code source doit être commenté le plus possible dans l'ensemble des fichiers à fournir à l'agence.
- Le code CSS doit être groupé et l'aspect visuel du fichier doit être facile à lire et à maintenir.
- Vous devez créer votre propre système de grille.
- Une animation au survol des liens internes/externes sur le support desktop doit être ajouté et doit respecter l'identité des maquettes.

2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR

Ajouter votre rendu dans le répertoire `LAYOUT_DESKTOP` situé dans le répertoire `<NOM_PRENOM_2017>` situé sur le Bureau.

Le rendu doit contenir :

- un fichier **index.html**
- un fichier **style.css**
- un répertoire **assets** où seront déposés l'ensemble des images, polices et autres fichiers.

Aucun accès internet n'est autorisé pour cette mission.

3. CONTENU DU MODULE

- La maquette mobile conçue par l'agence
- Les polices et webfonts
- Les textes

4. PLANNING JOURNALIER

Les horaires seront de **8h30 à 18h30**

Pause déjeuner : **1 heure**. 1^{er} service : 11h30-12h30 ; 2^e service : 12h30-13h30

Jour 0 Jour 1 Jour 2 Jour 3	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
			Arrivée des candidats au Parc exposition	
	8h30	10h00	Réunion avec l'ensemble des candidats (animée par WorldSkills France)	1h30
	11h30	13h00	Déjeuner sur place	1h30
	13h00	15h00	Prise en main des machines par les candidats	2h
	20h00	22h00	Cérémonie d'ouverture	2h
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h00		Arrivée des candidats	
	8h30	9h30	Etude du sujet proposé	1h
	9h30	11h30/12h30	Epreuve matin	2h00/3h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	17h30	Epreuve matin/après-midi	4h00/5h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	11h30/12h30	Epreuve matin	3h00/4h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	16h30	Epreuve après-midi	3h00/4h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	12h00	Epreuve	4h
	12h00	14h30	Déjeuner	1h
	13h00	15h00	Correction des modules et saisie des notes	
	19h00	21h00	Cérémonie de clôture	3h30
	TOTAL (h)			34h30

5. CAISSE A OUTILS

Liste des outils à prévoir sur les postes de travail et par les candidats

INTITULE	REFERENCE	QUANTITE
Papier et crayons		1

6. BAREME DE CORRECTION

Grille avec le détail des critères de notation objectifs et subjectifs.

METIER						
Critère	Sous Critère	Jour	Intitulé du critère de notation	Objectif ou Jugement	Barème	Coef.
Poste de travail						
C LAYOUT DESKTOP :						
			Sous-titre ou explication du critère			
C	01	-	Structure globale	O/J	3,75	1
C	02	-	Logo	O	0,5	1
C	03	-	Section « explorer de nouveaux horizons »	O	3	1
C	04	-	Section « droit devant »	O/J	2,25	1
C	05	-	Section « dévalez les pentes »	O/J	2,75	1
C	06	-	Section logo Oslo	O	0,75	1
C	07	-	Pied de page	O	0,75	1
C	08	-	Qualité visuelle de l'intégration	O	1,25	1
TOTAL					15	

Sujet d'épreuve des Finales Nationales

MÉTIER n°17

WEB DESIGN

Soumis par :
Bertrand SOURIAU, Expert WorldSkills France

MODULE LAYOUT MOBILE
Durée : 3 heures
Navigateur : Google Chrome Android

© WorldSkills France (WSFR) se réserve tous les droits relatifs aux documents rédigés pour ou au nom de WSFR.
Ce matériel peut être reproduit à des fins professionnelles et pédagogiques non commerciales,
à la condition que le logo composite de WSFR et de la Région organisatrice des Finales Nationales
ainsi que la déclaration concernant les droits d'auteur restent en place

TABLE DES MATIERES

1. EXPLICATION DU MODULE.....	3
2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR.....	5
3. CONTENU DU MODULE.....	5
4. PLANNING JOURNALIER.....	6
5. CAISSE A OUTILS.....	7
6. BAREME DE CORRECTION.....	7

1. EXPLICATION DU MODULE

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE :

18 heures

DIFFUSION DU SUJET :

3 semaines avant le concours
soit le 18.02.2017

DUREE DU MODULE :

3 heures

Dans le cadre d'un travail demandé par une agence digitale spécialisée dans le luxe, votre rôle est d'intégrer une maquette pour une opération marketing à destination d'Oslo. Votre client a des exigences précises et attend de vous un travail de qualité.

L'agence souhaite que vous utilisiez les derniers standards HTML5 et CSS3. L'ordre et la position des sections doivent correspondre aux maquettes fournies.

Description du projet et tâches à suivre

Votre tâche est de concevoir l'intégration d'une maquette mobile.

Le Responsive Web Design est une approche de conception Web qui vise à l'élaboration de sites offrant une expérience de lecture par une mise en page optimale pour l'utilisateur quelle que soit son support de lecture (téléphones / tablettes / ordinateurs / TV / ...). Une expérience utilisateur « Responsive » réussie implique un minimum de redimensionnement et de recadrage.

L'intégration de votre maquette doit être accessible dans la résolution du téléphone à votre disposition.

Les tâches à suivre sont les suivantes :

- En-tête (logo)
- Section « explorez de nouveaux horizons »
- Section « droit devant »
- Section « dévalez les pentes »
- Logo
- Pied de page

Les tâches à pas faire sont les suivantes :

- Barre latérale de navigation

Modes portrait et paysage

Le site mobile n'est visible qu'en mode portrait. Dans le cas du mode paysage, un écran correspondant est disponible dans la maquette.

Javascript

Cette mission teste vos compétences en HTML et CSS. Aucune ligne Javascript ne doit être écrite.

Polices

Vous devez utiliser la famille de polices **Brandon Grotesque**. Vous disposerez des webfonts dans votre répertoire de module.

Notes

- Les textes vous sont fournis dans un fichier texte.
- Votre code ne sera pas testé sur un validateur W3C. En revanche, la cohérence et la qualité de la sémantique seront jugées.
- L'ensemble des images sont à découper sur le site depuis le fichier fourni par l'agence et doit être suffixé de la mention @2x (exemple : image1@2x.png)
- Vous devez compresser vos images lors des exports conseillé (entre 50 % et 60 % suivant la dégradation de l'image).
- Utiliser les unités de pourcentage ou de viewport pour définir la taille de vos éléments.
- L'ordre et la position des sections doivent correspondre aux maquettes fournies.
- Les styles visuels, incluant les couleurs et les dégradés doivent correspondre aux maquettes fournies.
- Les polices et les espacements doivent correspondre aux maquettes fournies.
- Les polices non standards doivent être appelées en CSS.
- Toutes les photos doivent être implémentées en utilisant la balise *img* pour un meilleur référencement.
- Tous les textes doivent être indexables pour un meilleur référencement.
- Les attributs *alt* et *title* doivent être complétés.
- La balise *viewport* doit être complétée selon les caractéristiques d'un support mobile (mise à échelle 1 et définition de du type de largeur de la page).
- L'image de la section « explorez de nouveaux horizons » doit être redimensionnable à la volée en CSS sur le support mobile.
- Les balises méta-datas doivent être complétées.
- Le code source doit être commenté le plus possible dans l'ensemble des fichiers à fournir à l'agence.
- Le code CSS doit être groupé et l'aspect visuel du fichier doit être facile à lire et à maintenir.
- Vous devez créer votre propre système de grille.

2. INSTRUCTIONS AU COMPÉTITEUR

Ajouter votre rendu dans le répertoire LAYOUT_MOBILE situé dans le répertoire <NOM_PRENOM_2017> situé sur le Bureau.

Le rendu doit contenir :

- un fichier **index.html**
- un fichier **style.css**
- un répertoire **assets** où seront déposés l'ensemble des images, polices et autres fichiers.

Aucun accès internet n'est autorisé pour cette mission.

Vous disposez d'un smartphone Android pour le déroulement de la compétition. La notation sera faite à partir d'un téléphone et non d'un navigateur internet sur un bureau. Pour vous aider dans le développement de votre site, vous pourrez utiliser L'outil de développement de débogage de Google Chrome qui simule un appareil mobile. Vous aurez aussi accès à l'outil de développement de débogage de Google Chrome directement depuis le téléphone.

Je vous recommande de consulter ces ressources avant la compétition :

<https://developer.chrome.com/devtools>

<https://developers.google.com/web/tools/chrome-devtools/remote-debugging/>

3. CONTENU DU MODULE

- La maquette mobile conçue par l'agence
- Les polices et webfonts
- Les textes

4. PLANNING JOURNALIER

Les horaires seront de **8h30 à 18h30**

Pause déjeuner : **1 heure**. 1^{er} service : 11h30-12h30 ; 2^e service : 12h30-13h30

Jour 0 Jour 1 Mercredi 08/03/2017 Jour 2 Jeudi 09/03/2017 Jour 3 Vendredi 10/03/2017 Jour 4 Samedi 11/03/2017	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
			Arrivée des candidats au Parc exposition	
	8h30	10h00	Réunion avec l'ensemble des candidats (animée par WorldSkills France)	1h30
	11h30	13h00	Déjeuner sur place	1h30
	13h00	15h00	Prise en main des machines par les candidats	2h
	20h00	22h00	Cérémonie d'ouverture	2h
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h00		Arrivée des candidats	
	8h30	9h30	Etude du sujet proposé	1h
	9h30	11h30/12h30	Epreuve matin	2h00/3h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	17h30	Epreuve matin/après-midi	4h00/5h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	11h30/12h30	Epreuve matin	3h00/4h00
	11h30	12h30	1 ^{er} service du déjeuner	1h
	12h30	13h30	2 ^e service du déjeuner	1h
	12h30/13h30	16h30	Epreuve après-midi	3h00/4h00
	TEMPS FORT POUR LE PUBLIC*	
	DÉBUT	FIN	TÂCHES	TOTAL
	8h30	12h00	Epreuve	4h
	12h00	14h30	Déjeuner	1h
	13h00	15h00	Correction des modules et saisie des notes	
	19h00	21h00	Cérémonie de clôture	3h30
TOTAL (h)				34h30

5. CAISSE A OUTILS

Liste des outils à prévoir sur les postes de travail et par les candidats

INTITULE	REFERENCE	QUANTITE
Papier et crayons		1

6. BAREME DE CORRECTION

Grille avec le détail des critères de notation objectifs et subjectifs.

			METIER			
Critère	Sous Critère	Jour	Intitulé du critère de notation	Objectif ou Jugement	Barème	Coef.
			Poste de travail			
B			LAYOUT MOBILE:			
			Sous-titre ou explication du critère			
B	01	-	Structure globale	O/J	4,25	1
B	02	-	Logo	O	0,5	1
B	03	-	Section « explorer de nouveaux horizons »	O	3	1
B	04	-	Section « droit devant »	O/J	2,25	1
B	05	-	Section « dévalez les pentes »	O/J	2,25	1
B	06	-	Section logo Oslo	O	0,75	1
B	07	-	Pied de page	O	0,75	1
B	08	-	Qualité visuelle de l'intégration	O	1,25	1
			TOTAL		15	