

awwwards.

Development award guidelines.

Вы заметите, что система судейства разделена на 6 категорий, каждая из которых имеет разный относительный вес:

1. **WPO** *0.20*
2. **RWD / Mobile** *0.20*
3. **Markup / Metadata** *0.15*
4. **Semantics / SEO** *0.20*
5. **Animations / Transitions** *0.15*
6. **Accessibility** *0.10*

Ниже вы можете найти руководство / контрольный список для каждой категории, а также список рекомендуемых инструментов и показателей мониторинга. Имейте в виду, что категории и их содержание расположены не в порядке актуальности или важности..

Поскольку это открытый и постоянный документ, предложения и дополнения всегда приветствуются! Не стесняйтесь отправить электронное письмо на oscar@awwwards.com

1. Оптимизация веб-производительности

“Прежде всего, скорость — это больше, чем функция. Скорость — самая важная характеристика. Если ваше приложение работает медленно, люди не будут его использовать.” Fred Wilson

“WPO похож на SEO в том смысле, что оптимизация веб-производительности увеличивает трафик на ваш веб-сайт. Но WPO не останавливается на достигнутом. WPO также улучшает взаимодействие с пользователем, увеличивает доход и снижает эксплуатационные расходы.” Steve Souders

ЦЕЛИ

- Лучшие практики и методы, реализованные для повышения производительности веб-сайта и более быстрого отображения содержимого для конечного пользователя, а также для экономии пропускной способности и энергопотребления.
- Оптимизированная эффективность контента/доставки данных и улучшенное время отклика сервера.
- Надлежащее управление блокирующими ресурсами рендеринга (минификация, отложенные скрипты, встраивание, общее количество HTTP-запросов)
- Баланс между числовыми показателями и пользовательскими показателями, и воспринимаемой производительностью..

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

- Включить сжатие/Gzip/Brotli.
- Критический путь рендеринга, загрузка, анализ и порядок загрузки ресурсов.
- JS, блокирующий рендеринг, отложенный синтаксический анализ, асинхронные скрипты, отложенная загрузка скриптов.
- Отдайте предпочтение видимому контенту/контенту в верхней части страницы.
- Минимизируйте CSS и JavaScript.
- Оптимизированные, сжатые и отложенные медиафайлы (форматы изображений, спрайты, видео).
- Использование CDN.
- Уровни кэширования (используйте кэширование браузера, CDN, веб-сервер и сервер приложений).
- Заголовок Expires или Cache-Control.
- Уменьшить количество запросов DNS.
- Меньше перенаправлений.
- Меньше сторонних плагинов.
- Нет iframes (либо отложенный их запуск).

- Избегайте фильтров.
- Адаптивные изображения. Масштаб, форматы, сжатие, ленивая/отложенная загрузка.
- Встроенные сценарии, стили и изображения (SVG, Data URI).
- Прогрессивное улучшение/мягкое ухудшение.
- Таблицы стилей вверху / сценарии внизу.
- Условная загрузка, Ленивая загрузка.
- Нет журналов консоли или сообщений об ошибках.
- Производительность рендеринга.
- HTTPS и HTTP/2 (HTTP/3).
- Работает кроссбраузерно/кроссплатформенно.

СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ПОКАЗАТЕЛИ

- Время загрузки страницы и время выше сгиба (Page Load Time and Above The Fold Time).
 - Всего HTTP-запросов.
 - Общее количество и вес файлов.
 - Количество и вес мультимедиа (изображения, видео, вставки, iFrames, объекты).
 - Всего доменов (DNS запросы).
 - Всего сторонних зависимостей (аналитика, ретаргетинг, реклама, социальные виджеты, фреймворки, библиотеки, плагины, веб-сервисы).
-

2. RWD / Mobile (адаптивный дизайн)

ЦЕЛИ

- Согласованное взаимодействие с пользователем в различных модулях приложений и виджетах, независимо от размера экрана пользователя или функций, поддерживаемых на его устройстве.
- Четкие и унифицированные принципы дизайна веб-сайтов, реализация и привлекательность для разных устройств.
- Важный контент и функции, доступные для различных типов пользовательских методов ввода (например, нажатие /click/, пролистывание /swipe/, касание /tap/).

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

- Гибкая компоновка на основе сетки / гибкий пользовательский интерфейс.
- “Резиновые” носители (изображения, видео, вставки, iFrames, объекты).

- Адаптивные изображения и оптимизация медиа.
 - Согласованность через медиа-запросы/точки останова на разных устройствах.
 - Производительность (скорость, время загрузки и т.д.).
 - Удобочитаемость и отзывчивая типографика.
 - Условная загрузка / Ленивая загрузка.
 - Прогрессивное улучшение/мягкая деградация.
 - Метатег окна просмотра и другая информация, связанная с <head>. (viewport)
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
 - // Обнаружение ie=edge по UserAgent. (уже не актуально для большинства случаев)
 - Retina и плотность пикселей.
 - Правильный пользовательский ввод.
 - Соответствующий размер тап-целей (при вводе данных, при нажатии кнопок, на моб./планшетах).
 - Схемы навигации RWD (отзывчивый/"резиновый" дизайн).
 - Работает кроссбраузерно/кроссплатформенно.
-

3. Разметка/метаданные

ЦЕЛИ

- Модель секционирования HTML, соответствующее использование его элементов и их структурных и семантических значений.
- Использование наиболее значимой, но минимальной разметки, необходимой для представления стилей и необходимого взаимодействия.
- Правильная информационная иерархия контента, чтобы пользователи, браузеры и поисковые системы могли более точно понимать и взаимодействовать с ним.

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

- Действительная (совместимая со стандартами) HTML-разметка.
- Тип документа, язык и кодировка символов.
- Элементы документа и глобальные атрибуты (заголовок, язык, основа, ссылка, мета, стиль, перевод) [семантика].
- Стандартные метаданные (описание, ключевые слова/понятия, срок действия, генерация, язык, область просмотра, автор, тип контента, мобильное веб-приложение и т. д.).

- Разметка структурированных метаданных и микроданные.
- OpenGraph, Schema.org, Twitter Cards, Pinterest и социальная интеграция.
- Изображения с подписями, alt, width, height и src.
- Структура документа/организация/связность.
- Удобочитаемость, отступы, использование пробелов и комментариев.
- Описательные имена переменных и соглашения о семантических именах.
- Интерактивные элементы должны соответствовать их назначению: ссылка — a, кнопка — button и т.п.
- Favicon.ico разных размеров (и форматов, напр. Svg, avif) и с возможностью кэширования.

СОВЕТ

- *Изолируйте содержимое веб-сайта и попытайтесь мысленно спроецировать его разметку и семантику. Рассматривая контент в первую очередь, вы уже формируете структурное и семантическое мышление.*

4. Семантика (Semantics) / SEO

“Помимо SEO, еще одним преимуществом семантической разметки является то, что она обеспечивает основу для доступного сайта.” Sarah Lewis

ЦЕЛИ

- Надлежащая информационная иерархия контента, чтобы пользователи, браузеры и поисковые системы могли более точно понимать и взаимодействовать с ним.
- Модель секционирования HTML, соответствующее использование его элементов и их структурных и семантических значений.
- Внедрение лучших практик и методов, помогающих Google и другим поисковым роботам находить, индексировать, ранжировать и отображать веб-сайт и его содержимое.

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

- Метатеги: уникальные, точные, семантические, краткие, но описательные определения метатегов для каждой страницы.

(название, описание, ключевые слова, срок действия, язык, автор, издатель и т. д.).

- Улучшенная структура URL (дефисы, нижний регистр, удобочитаемый, краткий, использование ключевых слов, отсутствие динамических параметров и т. д.).
- Производительность и время загрузки (style.css > style.min.css).
- Изображения: атрибут «alt», описывающий информацию, относящуюся к изображению (краткие, но описательные имена файлов и замещающий текст).
- Подходящий якорный текст.
- Канонизация (rel="canonical").
- Разметка структурированных метаданных и микроданные.
- Социальные метатеги / Schema.org (itemscope, itemprop-name, description, image)
- Социальные метатеги / протокол Open Graph (og:title, og:type, og:image, og:url, og:description, fb:admins; twitter:card,).
- Наборы данных RDFa, микроданных и микроформатов
- Объявление языка в элементе HTML.
- Количество длинных слов.
- Семантическая разметка HTML5 (навигация, страница, раздел, нижний колонтитул и т. д.).
- Семантические заголовки HTML5 (h1, h2 ... p и т. д.), чтобы подчеркнуть релевантность.
- HTML-страница Sitemap на сайте.
- XML Sitemap для поисковых роботов.
- Robots.txt/Ограничение сканирования: стандарты исключения (nofollow, noindex и т. д.) и наиболее подходящие пользовательские агенты.
- Rel="next" и rel="prev" для нумерации страниц.
- Rel="alternate" href="x" (для ссылки на версию страницы или сайта на другом языке).
- Качественный опыт (скорость, репутация, орфографические ошибки, битые ссылки).
- Качественный контент (удобный для мобильных устройств, уникальный, оригинальный, актуальный, текстовый контент).
- Использование текста для навигационных ссылок и содержимого.
- Избегайте дублирования контента (канонизация или переадресация 301).
- Избегайте переадресаций или используйте их правильно (301, 307 и т. д.)
- Минимизируйте 404 (используйте переадресацию 301).
- Надлежащие гиперссылки (HTML-ссылки через JS, «nofollow» для ненадежного или платного контента и т. д.). text

Use caniinclude site > div в span?

5. Анимация/переходы

“Анимации наиболее полезны, когда они отражают и усиливают семантические отношения между элементами: например, «этот комментарий относится к этой статье» или «эти пункты меню являются частью этого меню». Вы не можете рассматривать отдельные экраны как отдельные объекты: для пользователя весь опыт представляет собой одно непрерывное пространство..” Amin Al Hazwani

ЦЕЛИ

- Последовательная стратегия анимации и плавное исполнение на всех страницах веб-сайта и взаимодействия с пользователем, такие как кнопки при нажатии/наведении курсора, ползунки, переходы между разделами и т. д.
- Анимационный подход, который улучшает взаимодействие с пользователем, рассказывая историю, предоставление визуальной обратной связи и информации пользователям о том, что только что произошло (например, при нажатии, наведении, успешной или неудачной отправке формы и т. д.) или о том, что делать дальше (например, предварительные загрузки).

** Пожалуйста, рассмотрите только анимацию сценариев в реальном времени, а не видео или последовательности изображений..*

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

- Плавная, быстрая и стабильная частота кадров.
- Смягчения, тайминги, ритм, привлекательность.
- Баланс и последовательность: избегайте слишком медленной, слишком быстрой, слишком частой или слишком разной анимации.
- 2D/3D анимации и макеты.
- Математика, физика и методы динамической/случайной генерации.
- Анимационные библиотеки/фреймворки.
- Сборщик мусора; оптимизация WebGL (ThreeJS), GLSL, (WEBGPU); тестирование графического процессора; утечки памяти.
- Реализация параллаксной прокрутки.
- CSS/JS анимации.
- Работает кроссбраузерно.

LINEAR, INTERACTIVE AND TRANSITIONAL

- **Линейная анимация:** анимация ключевых кадров, которая запускается без взаимодействия с пользователем или запускается простым действием пользователя — при прокрутке, щелчке и т. д..
- **Интерактивная анимация:** динамическая анимация, основанная на взаимодействии с пользователем (мышь, клавиатура, путь навигации, обнаружение движения и т. д.) или других переменных, основанных на сложных сценариях, включая математику, физику, характеристики устройства, контекст и т. д.
- **Анимация перехода:** анимация между разделами или основными страницами сайта. Обычно включает в себя широкое использование функций, связанных с сайтом: AJAX, Fetch, история URL-адресов, удобная реализация «Загрузка пользовательского интерфейса» и т. д.

ТИПЫ АНИМАЦИИ

- **Процедурная анимация:** классическое движение во времени.
- **Репрезентативная анимация:** объекты меняют форму во время анимации, как анимация персонажей.
- **Стохастическая анимация:** процессы для управления группами объектов, такими как системы частиц, например анимация фейерверка, вторичное действие.
- **Поведенческая анимация/ИИ:** объекты или «актеры» получают правила и переменные, определяющие их реакцию на окружающую среду.

МЕТОДЫ НИЗКОГО И ВЫСОКОГО УРОВНЯ

- **Техники низкого уровня:** техники, которые помогают аниматору точно определить движение, такие как алгоритмы интерполяции формы (промежуточные), включающие довольно конкретное представление о точном движении, которое он или она хочет.
 - **Высокий уровень:** обычно алгоритмы или модели, используемые для создания движения с использованием набора правил или ограничений. Аниматор устанавливает правила модели или выбирает соответствующий алгоритм и выбирает начальные значения или граничные значения. Затем система приводится в движение, и движение объектов контролируется алгоритмом или моделью.
-

6. Доступность

ЦЕЛИ

- Подтвердить, что веб-сайт/приложение доступны для всех типов пользователей, включая пользователей с техническими, физическими или другими ограничениями, а также пользователей альтернативных платформ.
- Семантическая информация о виджетах, структурах и поведении, позволяющая вспомогательным технологиям (программное обеспечение для чтения с экрана, голосовое интерактивное программное обеспечение, устройства вывода Брайля, скрытые субтитры и т. д.) передавать соответствующую информацию лицам с ограниченными возможностями.
- Пользовательские интерактивные элементы управления/виджеты должны работать с клавиатуры и соответствовать [WCAG 2.0 \[WCAG20\]](#) критерий: «Всеми функциями контента можно управлять через интерфейс клавиатуры».

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК

- Поддерживаемые методы пользовательского ввода (поддержка клавиатуры/мыши/сенсорной навигации).
- Маркированные интерактивные элементы.
- Конфигурация области просмотра.
- Соответствующий размер цели касания.
- Фокус/активное управление.
- Порядок табуляции (табиндекс на фокусируемых элементах).
- [так желательно НЕ делать] Оберните кнопки и <a> в одну большую область для одного щелчка.
(нет нескольких <a> для одной и той же ссылки или взаимодействия)
- Разборчивый размер шрифта.
- Цветовой контраст текста/фона.
- Нет соответствующей информации только при наведении.
- Текстовые альтернативы и метки для любых нетекстовых элементов.
- Видео со звуком: добавьте субтитры, полнотекстовую транскрипцию и управление с клавиатуры.
- `aria-hidden="true"` для неинтерактивных или декоративных элементов
(<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA/Attributes/aria-label>).
- История браузера (следующий/предыдущий/обновить).

- WAI-WCAG Принципы проектирования: осязаемый, работоспособный, понятный, надежный. (<https://bitsofco.de/the-accessibility-cheatsheet/>).
- WAI-ARIA Поли (banner, navigation, search, main, etc).
- WAI-ARIA правильные теги для каждого случая (progressbar, slider, button, tree, textfield, etc, input, section, widget, select, etc).
- WAI-ARIA правильные события и подсказки (alert, log, timer, etc).
- WAI-ARIA правильные семантические теги для изображений, статей, картинок, списков (article, figure, list, img, text, etc).
- WAI-ARIA Метки (label, placeholder) на пользовательских элементах
(<https://www.w3.org/TR/wai-aria-1.1/#dfn-accessible-name> | <https://www.w3.org/TR/html-aam-1.0/>)
- WAI-ARIA Состояния и свойства (<https://w3c.github.io/aria/>).
- Языковая декларация.
- Элементы управления паузой для любой анимации, которая запускается автоматически и воспроизводится более 5 секунд. Автоматическое обновление контента и анимированные карусели, скорее всего, подпадают под эту категорию.
- Контент доступен без использования CSS.
- Работает кроссбраузерно/кроссплатформенно.
- Светлая/тёмная темы сайта с автоопределением через CSS:

```
@media (prefers-color-scheme:dark) {
    /*Ваш CSS здесь*/
}
```

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК ДОСТУПНОЙ РАЗРАБОТКИ ИНДИВИДУАЛЬНОГО КОНТРОЛЯ:

- Клавиатура работает. Можно ли использовать управление с клавиатуры? [Keyboard Navigation](#)
- Сенсорное управление. Можно ли использовать управление с помощью сенсорных жестов? С включенными вспомогательными технологиями?
- Ожидаемое функционирование. Можете ли вы управлять элементом управления с помощью стандартных клавиш и/или сенсорных жестов для данного типа управления?

[ARIA Widget Design Patterns](#)

- Focusable — можно ли получить доступ к элементу управления с помощью клавиатуры? [Providing Keyboard Focus](#)
- Четкая индикация фокуса. Легко ли ее увидеть, когда элемент управления находится в фокусе? [WCAG2 Visible Focus](#)
- Метка (Label) — элемент управления имеет текстовую метку, которая отображается в виде [accessible name](#) в [accessibility APIs](#)

- Role - Элементу управления отведена соответствующая роль, указанная в [accessibility APIs](#)
- Состояния и свойства. Элемент управления имеет все состояния и свойства пользовательского интерфейса, которые он предоставляет в [accessibility APIs](#)
- Цветовой контраст — метка/описание/значок элемента управления различима/пригодна для использования пользователями со слабым зрением. (Use a [color contrast checker](#).)
- Режим высокой контрастности — элемент управления можно воспринимать/использовать, когда включен режим высокой контрастности. (e.g. [Windows HC mode](#))

СОВЕТЫ

- Высокая доступность во многом перекрывается с эффективным «белым» SEO.
- Помните о некоторых ограничениях, которые могут помешать кому-либо полноценно пользоваться вашим клиентским опытом, например дальтонизм, слепота и слабое зрение, глухота и потеря слуха, неспособность к обучению, когнитивные ограничения, вестибулярные расстройства, ограниченная физическая ловкость, например неспособность использовать клавиатуру или мышь и многое другое.

Приложение. Инструменты мониторинга / Метрики

“Если вы не можете это измерить, вы не сможете это улучшить” Н. James Harrington

ОСНОВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

- Page Speed <https://developers.google.com/speed/pagespeed/insights>
- Lighthouse (есть в браузере, в инструментах разработчика)
<https://developers.google.com/web/tools/lighthouse/>
- YSlow <http://developer.yahoo.com/yslow/>
- Website Test <http://websitetest.com/>
- Pingdom <http://tools.pingdom.com/fpt/#!/mjmGfYX/>
- Web Page Test <http://www.webpagetest.org/compare>
- GT Metrix <http://gtmetrix.com/>
- W3C Validator <https://validator.w3.org/>

- Web Page Test Mobile <http://www.webpagetest.org/mobile>
- Frontend Checklist <https://frontendchecklist.io/>

ВТОРИЧНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И РЕСУРСЫ

- LoadIn <http://loads.in/>
- SiteSpeed.io <http://www.sitespeed.io/>
- SpeedCurve <http://speedcurve.com/>
- Browser Shots <http://browsershots.org/>
- Responsive Px <http://responsivepx.com/>
- Varvy SEO <https://varvy.com/>
- Varvy Tools <https://varvy.com/tools/>
- Varvy gWebGuidelines <https://varvy.com/>
- Varvy PageSpeed <https://varvy.com/pagespeed/>
- W3C CSS Validator <http://jigsaw.w3.org/css-validator/>
- 3PO <http://www.phpied.com/3po/>
- Souders Episodes <http://stevesouders.com/episodes2/>
- Woorank <https://www.woorank.com/>
- HTML5 Outliner <https://gsnedders.html5.org/outliner/>
- SEO Browser <http://www.seo-browser.com/>
- Wave Accessibility Tool <http://wave.webaim.org/>
- Prettydif <https://github.com/prettydiff/a11y-tools>
- Social - Twitter Validation Tool <https://cards-dev.twitter.com/validator>
- Social - Facebook OG Debugger <https://developers.facebook.com/tools/debug/>
- Social - Google Structured Data Testing Tool
<http://www.google.com/webmasters/tools/richsnippets>
- Social - Pinterest Rich Pins Validator - http://developers.pinterest.com/rich_pins/validator/
- Security Headers <https://securityheaders.io/>
- Structured Data Markup Helper <https://www.google.com/webmasters/markup-helper/u/0/>
- <http://www.real-user-monitoring.com/the-complete-list-of-end-user-experience-monitoring-tools/>
- <http://sixrevisions.com/tools/10-excellent-tools-for-testing-your-site-on-mobile-devices/>
- <http://www.strangeloopnetworks.com/web-performance-optimization-hub/topics/tools-and-analytics/>
- <https://webmaster.yandex.com/>

РАСШИРЕНИЯ ДЛЯ ХРОМА

- Wave Accessibility Tool <https://chrome.google.com/webstore/detail/wave-evaluation-tool/jbbplnpkjmmeebjpfjfdglcdivlocofh>
- Google Accessibility Dev Tools <https://chrome.google.com/webstore/detail/accessibility-developer-t/fpkknkijclfcncdbgkenhalefipecmh>

- Axe <https://chrome.google.com/webstore/detail/axe/lhdoppojpmngadmndnejejpokejbdd>
 - Color Contrast Analyzer <https://chrome.google.com/webstore/detail/color-contrast-analyzer/dagdlcijhfbmgkjokkjiennfimebcll/related>
-

Дата пересмотра:

- v0.7 - 14/12/2016

Дата перевода и адаптации (go@inverser.pro):

- 2023-11-12

Авторы:

- Luciano Borromei - [@alectortoatoa](#)
- Jessica Travieso - [@jessicatv](#)
- Alexandre R. Gomes - [@alexrgomes](#)
- Greg Matyszewski - [@gregmatys](#)