Geekbrains

**Разработка портфолио в виде web-страницы (Landing page) – для эффективного поиска работы**

Программа: Разработчик

Специализация: Fullstack

Шестаков Роман Витальевич

г. Тюмень

2025 год

**Содержание**

Введение - 1 стр.

Глава 1. Термины и определения

1.1 Что такое порфолио

1.2 Что такое тестирование, кто такой тестировщик. Зачем нужно тестирование и когда оно начинается

1.3 Этапы ручного тестирования веб-приложений

1.4 Источники требований: что такое техническое задание и как проводить ручное тестирование, если техническое задание отсутствует

Глава 3. Проведение тестирования и разработка предложений по улучшению тестирования Интернет-магазина РИВ ГОШ (~20 стр.)

3.1 Тестирование функциональности

3.2 Тестирование юзабилити

3.3 Тестирование интерфейса

3.4 Тестирование совместимости

3.5 Тестирование производительности

3.6 Тестирование безопасности

3.7 Подведение итогов. Разработка предложений по улучшению ручного тестирования веб-приложения РИВ ГОШ

Заключение (~ 4 стр.)

Список используемой литературы

Приложения

Введение

**Тема проекта:** Разработка web-Portfolio в виде Landing page – для эффективного поиска работы

**Цель:** Создать web-приложение в котором можно эффективно рассказать о себе. С возможностью демонстрации выполненных работ (проектов). Быстрая загрузка проекта в портфолио (пополнение коллекции работ и навыков). Разработчик всегда на связи.

**Какую проблему решает:** Качественная презентация навыков разработчика – в любой момент времени и через любое устройство (*gadget*).

**Задачи:**

1. Составить техническое задание с описанием разделов и их содержанием.
2. Мониторинг существующих сайтов-визиток (изучение описания и оформления)
3. Найти шаблон (дизайн) и доработать его - используя, онлаин-сервис Figma
4. Определиться с языками программирования – необходимыми для создания приложения
5. Изучить сборщики проектов – выбрать наиболее подходящий (подготовить его для создания проекта).
6. Поиск контента (фото, изображения, текст – наполнение разделов)
7. Подбор шрифтов – согласно макета
8. Верстка приложения
9. Мониторинг хостинг сервисов (цена, доступность интерфейса) – подбор оптимального
10. Backend – разработка и загрузка приложения на хостинг

**Инструменты:** MicrosoftWord, VSCode, Gulp, Figma, GitHub, Scss, Css, Html, Js, Php, Json, GoogleFonts, Icomoon, Node.js, Npm, W3, Beget, Shadow-generate.

# Глава 1. Термины и определения

* 1. Портфолио — это комплект наглядных образцов и кейсов, которые кандидат собрал за время работы..

Главная задача портфолио — показать реальные навыки, наработанный опыт и квалификацию кандидата.

Оно может понадобиться в разных ситуациях, например:

- при трудоустройстве на работу

- для участия в конкурсах и грантах

- для привлечения клиентов и инвесторов

Существует несколько основных видов портфолио, каждый из которых подходит для определённой сферы деятельности:

Творческое портфолио — используется художниками, дизайнерами, фотографами, писателями. Оно включает в себя примеры работ, иллюстрации, отрывки из текстов и так далее.

Профессиональное портфолио — чаще всего готовится для выпускников вузов и специалистов различных отраслей. Оно содержит дипломы, сертификаты, отзывы работодателей и примеры проектов.

Ученическое портфолио — предназначено для школьников и студентов. Оно может включать в себя результаты тестов, рефераты, грамоты и дипломы

* 1. Landing page «посадочная страница» — это одностраничный сайт с краткой информацией о товаре, услуге или мероприятии. Его задача — превращать посетителей в клиентов.

Задача лендинга — на одной странице коротко рассказать о продукте и мотивировать пользователя совершить конкретное целевое действие: 1

- купить товар;

- подписаться на рассылку;

- оставить заявку на оказание услуги;

- зарегистрироваться на онлайн-мероприятие;

- забронировать билеты на концерт или выступление;

- получить предложение о сотрудничестве.

Пользователи переходят на лендинг по ссылкам с рекламных баннеров, постов из соцсетей, электронных писем или СМС

* 1. Хостинг – (англ. hosting) — услуга по предоставлению вычислительных мощностей для размещения информации на сервере, постоянно находящемся в сети (обычно Интернет). Хостингом также называется услуга по размещению оборудования клиента на территории провайдера с обеспечением подключения его к каналам связи с высокой пропускной способностью (колокация, от англ. collocation).Обычно хостинг входит в пакет по обслуживанию сайта и подразумевает как минимум услугу размещения файлов сайта на сервере, на котором запущено ПО, необходимое для обработки запросов к этим файлам (веб-сервер). Как правило, в обслуживание уже входит предоставление места для почтовой корреспонденции, баз данных, DNS, файлового хранилища на специально выделенном файл-сервере и т. п., а также поддержка функционирования соответствующих сервисов.
  2. Директории - (файловая система) — механизм организации файлов в файловой системе.
  3. Скрипт - программа в результате которой формируются динамические веб-страницы или выполняются какие-то функции сайта.
  4. CSS - (англ. Cascading Style Sheets — каскадные таблицы стилей), формальный язык описания внешнего вида документа, написанного с использованием языка разметки.
  5. Html - язык гипертекстовой разметки (Hyper Text Markup Language), позволяет готовить веб-страницу с помощью простых редакторов.
  6. Plug-in - (англ. plug-in, от plug in «подключать») — независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе и предназначенный для расширения и/или использования её возможностей. Плагины обычно выполняются в виде разделяемых библиотек.
  7. TCP/IP - (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol) стандартный протокол Интернета.
  8. PHP- (англ. PHP: Hyper text Preprocessor — «PHP: препроцессор гипертекста»; первоначально Personal Home Page Tools — «Инструменты для создания персональных веб-страниц»; произносится пи-эйч-пи) — скриптовый язык программирования общего назначения, интенсивно применяемый для разработки веб-приложений. В настоящее время поддерживается подавляющим большинством хостинг- провайдеров и является одним из лидеров среди языков программирования, применяющихся для создания динамических веб-сайтов.
  9. FTP - (File Transfer Protocol) протокол передачи файлов, который подразумевает передачу файлов в так называемом оперативном, или online-режиме.
  10. Web-сервер – это постоянно подключённый к Интернету компьютер, который передаёт эти странички по запросу пользователей.
  11. Gulp — таск-менеджер для автоматического выполнения часто используемых задач при разработке приложений с использованием платформы Node.js. Он позволяет, например, формировать файлы стилей, объединять и унифицировать файлы, оптимизировать изображения, транспилировать код.
  12. Node.js — это бесплатная кросс-платформенная среда выполнения JavaScript с открытым исходным кодом. Она создана на движке V8 от Google, который используется для преобразования JavaScript в компьютерный код
  13. SCSS (Sassy Cascading Style Sheets) — это синтаксис препроцессора Sass, который расширяет стандартные возможности CSS с помощью новых синтаксических конструкций, таких как миксины, циклы, переменные и другие.
  14. JSON (JavaScript Object Notation) — текстовый формат для хранения и обмена структурированными данными. Он основан на синтаксисе объектов в JavaScript, но не зависит от него. Данные представляются в виде пар «ключ-значение», в которых ключи — всегда строки, а значения могут быть представлены различными типами: числовыми, строковыми, логическими.
  15. JavaScript — это высокоуровневый, интерпретируемый язык программирования, используемый в основном для создания интерактивных веб-страниц.

Он позволяет создавать богатые интерактивные пользовательские интерфейсы, обрабатывать события, управлять мультимедийными ресурсами, выполнять валидацию форм и работать с данными в реальном времени.

Некоторые области применения JavaScript:

* Веб-сайты и веб-приложения. Практически на каждом современном сайте используют код, написанный на JS.
* Расширения для браузера. Небольшие простые скрипты, которые добавляют дополнительный функционал — блокируют рекламу, позволяют сохранять аудио, отправляют уведомления о новых письмах или меняют цветовую схему сайта.
* Мобильные приложения. Например, интерфейс для работы с облачным хранилищем, его можно написать на JavaScript и собрать в приложение с помощью специальных инструментов.
* Серверная часть сайтов и программ. Язык программирования JavaScript можно использовать для написания любых сервисов: чатов, компьютерных программ и даже нейросетей. Для этого к нему нужно подключить движок Node.js.
* Игры. На JS можно писать несложные браузерные игры.
  1. WebP — это современный формат изображений, разработанный компанией Google в 2010 году. Он предназначен для того, чтобы обеспечивать высокое качество при меньшем размере файла по сравнению с традиционными форматами, такими как JPEG и PNG.

WebP используется в веб-разработке для оптимизации изображений на сайтах и в социальных сетях, а также в мобильных приложениях, где важна скорость загрузки.

* 1. Figma — онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени. Используется для создания упрощённых прототипов интерфейсов, а также для детальной проработки дизайна интерфейсов мобильных приложений, веб-сайтов, корпоративных порталов.

https://elib.sfu-kras.ru/bitstream/handle/2311/28350/bakalavrskaya\_kvalifikacionnaya\_rabota\_kokova\_evgeniya\_valentinovicha.pdf?sequence=2

# Глава 2. Термины и определения

**Основная часть** составляет 80% от всего объёма написанного. В нём последовательно рассказывается, как были решены вопросы, перечисленные во вступлении, какие цели достигнуты и с каким результатом.

Содержит 2 главы — теоретическую и практическую, где автор выражает свою позицию относительно гипотез.

В практической части студент должен пошагово описать:

* как он делал проект;
* какие инструменты использовал в работе;
* на каком этапе использовал инструменты и как они помогли в достижении цели работы.

В основной части должны быть практические примеры, результаты и выводы после каждого элемента исследования.

# Заключение

В заключение необходимо включить следующее:

1. Краткие и ёмкие теоретические и практические выводы, которые были получены во время анализа теоретической базы и практического исследования.
2. Оценка проведённого исследования, описание его результатов.
3. Практическая значимость работы, рекомендации и планы на дальнейшие исследования.
4. Общий итог — достижение цели, выполнение задач, доказательство гипотезы.
5. Предложения по совершенствованию объекта исследования.

# Список используемой литературы

Здесь нужно будет указатьсписок используемой литературы, ссылки на все ресурсы, которые нужны были для создания проектной работы.

Основные правила оформления использованной литературы и ресурсов:

1. Каждый источник упоминается единожды, независимо от того, насколько часто на него ссылаются.
2. Список литературы оформляется в алфавитном порядке по фамилии автора, сначала русскоязычная литература, затем иностранная, далее интернет-сайты.
3. Библиографическая запись обязательно включает:
   * Фамилию автора или фамилии их группы, инициалы (при наличии).
   * Название статьи, книги, справочника, закона, иного документа.
   * Населённый пункт, в котором был издан источник, наименование издательства.
   * Год публикации.
   * Число страниц.

## Пример

* *Книга: Автор. Название книги. Город: Издательство, Год.*
* *Статья: Автор. "Заголовок статьи." Название журнала Том, номер (Год): страницы.*

# Приложения

В **приложения** обычно входят артефакты, получившиеся в процессе создания проекта:

1. Объёмные графики и таблицы, которые не помещаются на лист А4.
2. Длинные математические формулы и расчёты по ним.
3. Характеристики аппаратуры, которая использовалась для проведения исследования.
4. Авторские методики.
5. Вспомогательный материал: тесты, карточки, схемы, рисунки.
6. Материалы, полученные на предприятии: отчёты, прочие документы.