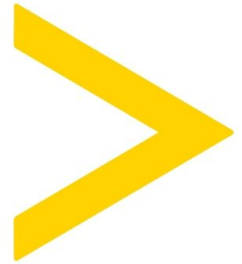


Завдання
Етапу Кваліфікації
DEV Challenge 11
Web UI/UX designer



1. Завдання

Проект у завданні - реальний. Цей соціальний проект організатори Чемпіонату запустять у 2017 році. Команда DEV Challenge планує звернутися до деяких учасників для об'єднання зусиль.

Уявіть, що ваша компанія хоче зробити щось корисне для суспільства. Команда може допомогти комусь фінансово, або присвятити весь день волонтерству. Проблема в тому, що ви не знаєте, кому допомогти, щоб це принесло максимум користі. З такою ж проблемою стикається багато інших компаній. Давайте спробуємо їм допомогти.

Повірте, для сотень українських компаній, згідно, наших опитувань, подібний сайт стане генератором тисяч добрих справ. На сайті будуть лише перевірені проекти, які можна підтримати. Ми розкладемо їх по всіх важливих напрямках: діти, екологія, війна, інваліди та інші.

Запропонуйте концепцію веб-сторінки, за допомогою якої ви зможете переглянути всі активні українські соціальні проекти (будь то освітній проект, допомога дітям, військовим і т. і.), побачити, яким саме чином можна їм допомогти (матеріально чи ні), та обрати і підтримати підходящий проект.

2. Формат представлення результатів

1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі **Ім'я_Прізвище.zip**, у якому мають бути наступні файли:
 - 1.1. 1-2 png файли
 - 1.2. Презентація з описом роботи

Зверніть увагу, що назва архіву - єдине місце, де ви вказуєте свої персональні дані. Назви файлів всередині архіву не мають містити вашого ім'я чи прізвища.

2. Організатори та судді залишають за собою право дискваліфікувати роботу учасника, якщо робота:
 - 2.1. містить будь-яку вказівку на ім'я, прізвище, електронну пошту, компанію, адресу чи інші персональні дані учасника;
 - 2.2. виконана у іншому форматі, ніж вказано у завданні;
 - 2.3. виконана за допомогою сторонніх осіб, а не учасником особисто.

3. Критерії оцінювання

1. Design (Стиль, якість виконання, типографіка і т.і.) — 40%
2. Usability (Зручність використання, виконання поставлених цілей) — 30%
3. Creativity (Цікава ключова ідея або нестандартний підхід в реалізації) — 20%
4. Content (Уважне ставлення до наповнення макетів – реалістичні заголовки і фотографії; осмислені тексти замість “риби”) — 10%

4. Експерти



Віктор Удінцов
Lead Designer @DataArt
Ментор, лідер київського відділення дизайн-студії.
Основна діяльність: впровадження, супровід і менеджмент дизайн-процесів в B2B, B2C, SaaS-проектах.



Дмитро Старков
Creative Labs UX Architect @Luxoft
Понад 13 років досвіду. Спікер і тренер в рамках Luxoft Training та низки українських конференцій.



Дмитро Потиха
Арт-директор проекту Всі. Свої, консультант в сфері web-продакшена. Створював і інтегрував проекти для PinchukArtCentre, Kraft Foods, Life :), Nestle, Оболонь, національних ритейлерів і провідних онлайн-ЗМІ.

5. Контакти

1. Рішення необхідно вивантажити в особистому кабінеті на сайті devchallenge.it за необхідною номінацією **до 7 травня, 23:59 (EEST)**. Після вичерпання часу можливість вивантажити роботи на сайт буде автоматично заблокована.
2. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати, заповнивши [форму](#). Відповідь на своє запитання шукайте в [документі](#) впродовж 24 годин. Перш ніж надсилати запитання, перевірте [документ](#). Можливо, на ваше запитання вже є відповідь :)
3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату. Їх ви зможете задати особисто на Big Meetup 27 травня.
4. Організаційні запитання надсилайте на пошту team@devchallenge.it
5. **Оголошення півфіналістів відбудеться 22 травня.**