

Завдання
Етапу Фіналу
DEV Challenge 11
Номінація UI/UX designer напрямку Web



1. Завдання

У США існує декілька приватних і державних систем для вибору навчально-розважальної установи для своєї дитини у віці від 6 місяців до 14 років. Вам необхідно розробити частину власної системи, в якій одному з батьків необхідно зробити вибір зі списку (не сприймайте «список» як вид представлення інформації) установ за такими ознаками:

Параметри установи:

- дні роботи: тільки будні, тільки вихідні, будь-які дні
- години роботи: XX: XX AM - XX: XX PM
- тип: приватний, державний
- рейтинг: від 1 до 5 (1 - погано, 5 - відмінно)
- відстань: радіус від обраної локації (км)
- напрямок: тут може бути вказаний як тип «художнє», «технічне» так і коментар адміністратора цієї установи
- вчителі, доглядальниці, няні: загальна інформація про персонал, імена, кваліфікація, досвід
- матриця вартості і тарифи (рішення на розгляд учасника, може бути як перелік оплати за тиждень, так і «комплексні пакети»)

Сценарій вибору установи довільний, вважається, що користувач (Карен, 30 років, топ-менеджер в At&T) зареєстрований і авторизований в системі і перед ним стоїть завдання вибрати установу для своїх двох дітей: Ліза, 3 роки, хворіє на аутизм, їй необхідний спеціально-навчений персонал; Марк, 8 років, захоплюється малюванням і бейсболом.

Необхідно, щоб Ліза перебувала під наглядом няні в будні дні з 8:00 AM - 5:00 PM. Марк проводить будні дні з бабусею, але оскільки періодично Карен відвідує його в спорт-комплексі (158 Bleecker St, New York, NY 10012), необхідно в Сб і Нд з 1:00 PM до 4:00 PM залишити сина з нянею.

Карену зручно, щоб установа, яку його діти відвідують в будні дні, знаходилася між його роботою (160 Montague St, Brooklyn, NY 11201) і будинком (18 Park View Ave, Jersey City, NJ 07302).

Висновки з проведених тестувань користувачів існуючих версій. Враховуйте в своїх рішеннях, що поточна версія сайту:

- не адаптована під мобільні пристрої;
- має складний і об'ємний етап реєстрації, цільова аудиторія часто «не технічна» і може не сприймати звичні «патерни» взаємодії. Вітається поетапний спосіб вирішення проблеми;
- у поточних версіях відсутнє підтвердження про успішну/неуспішну оплату установи на вибраній період часу;
- не має синхронізації з календарем і ГЕО-сервісами; не має рекомендації про час, необхідний, щоб доїхати до установи з урахуванням ситуацій на дорозі;
- не має можливості зв'язатися з черговим вчителем/нянею/доглядальницею/адміністратором зручним (телефон, email, ряд популярних месенджерів) способом.

Технічні вимоги:

- використовувати дванадцяти-колоночну сітку;
- оскільки веб-сайт будуть, в 50% випадків, переглядати з планшетів (версію для мобільних телефонів не розглядаємо у зв'язку з обмеженим часом), сайт повинен бути зручним для взаємодії як на стаціонарних браузерях, так і на браузерах планшетів.

Важливо, щоб ваші рішення відповідали умовам завдання.

2. Формат представлення результатів

1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі **Ім'я_Прізвище.zip**.

Зверніть увагу, що назва архіву - єдине місце, де ви вказуєте свої персональні дані. Назви та зміст файлів всередині архіву не мають містити вашого ім'я чи прізвища. Перед завантаженням архіву обов'язково відкрийте його і перевірте, чи в назвах папок ваше рішення не додалося автоматично.

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. Обмеження та 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 **до 18:00, 1 липня (EEST)** на Google Drive **за своїм особистим лінком, який ви отримали в листі від організаторів**. Після вичерпання часу ваш лінк стане неактивним. Після вивантаження рішення скачайте свій архів, відкрийте його і перевірте, чи не залишилося в ньому ваших персональних даних.
2. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати в каналі своєї номінації в Slack - [Final DEV 11](#).
3. Судді ігноруватимуть питання, які не стосуються завдання Чемпіонату.
4. Організаційні запитання надсилайте у #general в Slack - [Final DEV 11](#).
5. Оголошення переможців відбудеться о 16:00, 2 липня (EEST).



General Partner



Strategic Partner



Strategic Partner

Development Center
Romania