

Web dizajnér - zadanie školského kola

Informácie o projekte

Miles Axelopolis, obchodník a historik, o sebe tvrdí, že jeho dávny predok bol sám Alexander Veľký. Celý život sa preto zaujíma o život svojho prapredka.

V súčasnej dobe ho troška mrzí, že sa o jeho prapredkovi nehovorí viac a preto sa rozhodol, že si nechá vytvoriť stránku, ktorá poukáže na život tohto významného človeka.

Vašou úlohou bude vytvoriť pre neho webovú stránku, ktorá sa bude týkať Alexandra Veľkého. Bližšie informácie o obsahu nájdete v nasledujúcom texte.

Cieľovou skupinou budú ľudia, ktorí sa zaujímajú o históriu. Ľudia, ktorí obdivujú alebo nenávidia Alexandra Veľkého.

Informácie o podmienkach

Web dizajn pozostáva z nasledujúcich procesov:

Web dizajnéri sú zodpovední za usporiadanie, vzhľad a použiteľnosť webových stránok. Ich práca (s použitím kombinácie grafických zručností a technických znalostí tvorby webových stránok) zahŕňa:

- pochopenie cieľov a požiadaviek klienta,
- vytvorenie dizajnu, ktorý bude atraktívny pre cieľového zákazníka, s logickým navigačným systémom a so všetkými požadovanými funkciami,
- napísanie webových stránok pomocou rôznych programovacích jazykov,
- rozhodnutie o tom, ako budú obrázky a ďalšie materiály digitálne optimalizované a prezentované na stránke,
- testovanie funkčnosti stránky v rôznych prehliadačoch.

Tento proces pozostáva z:

- koncepcia/myšlienka,
- návrh dizajnu,
- programovanie na strane klienta:
 - návrh webových stránok pomocou HTML, XML, DHTML, JavaScript, XHTML,
 - využitie CSS,
 - optimalizovanie stránky pre dva rôzne prehliadače (posledné aktualizované verzie),
 - dodržiavanie W3C štandardov (<http://www.w3.org>),
- práca s obrázkami:
 - vkladanie a úprava obrázkov,
 - optimalizácia obrázkov pre web,
- programovanie na strane servera:
 - ukladanie a načítanie údajov pomocou PHP, MySQL.

Popis projektu a úlohy

Projekt pozostáva z jednej praktickej úlohy vytvorenia webovej stránky, ktorá má byť dokončená v stanovenom čase. Táto úloha je rozdelená do 2 častí.

1. Grafik
 - A) Kreatívny proces
 - B) Konečný dizajn
 - C) Počítačová zručnosť
2. Programátor
 - A) Implementácia a dizajn na strane klienta – Štruktúra (HTML/CSS)
 - B) Implementácia na strane klienta – Obsah (Programovanie)

Poznámka:

Všetky informácie zahŕňajúce text, obrázky a dokumenty sú pripravené a sú k dispozícii vo Vašom priečinku.

Nie je nutné použiť všetky informácie a poskytnuté médiá. Musíte sa rozhodnúť, ktoré z týchto informácií a médií sú potrebné pre dokončenie Vášho projektu.

Môžete tiež vytvoriť vlastné obrázky a texty tak, aby podporili Váš dizajn a funkčnosť stránky.

Vaše stránky musia obsahovať nasledujúce funkcie a prvky návrhu

Všetky stránky majú mať rovnaký dizajn/štruktúru, pričom budú obsahovať nasledujúce prvky:

- Logo (text, obrázok, ...) – aktívny odkaz, ktorý vždy smeruje na úvodnú stránku
- Hlavné menu
- Päť s informáciami o autorských právach

Hlavné menu / obsah stránok

1. **Úvod** - statická stránka, ktorá bude obsahovať:
 - nadpis,
 - text,
 - maximálne 2 obrázky,
 - anketu
2. **Životopis** - dynamická stránka. Obsah sa bude načítavať zo súborov. Bude obsahovať:
 - aspoň tri sekcie, ktoré prislúchajú k významným obdobiam života Alexandra Veľkého,
 - každá sekcia bude obsahovať:
 - nadpis,
 - obdobie trvania,
 - text,
 - maximálne 1 obrázok,
 - sekcie budú usporiadané podľa obdobia trvania. Začnite mladosťou a skončíte smrťou Alexandra Veľkého.
 - Odkazy na zdroje informácií a autorské práva na použité texty/médiá
 - <https://sk.wikipedia.org>

- http://www.livius.org/aj-al/alexander/alexander_z1b.html
- http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Plutarch/Lives/Alexander*/home.html
- <http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Curtius/home.html>
- <http://www.1stmuse.com/frames/>
- <http://www.american-pictures.com/genealogy/persons/per01162.htm#0>
- <https://commons.wikimedia.org>

Rozširujúce funkcie:

- Anketa
 - Cieľom je vytvoriť systém, ktorý umožní hodnotiť život Alexandra Veľkého.
 - Anketa bude pozostávať z:
 - otázky: “*Alexander Veľký bol:*”
 - troch odpovedí:
 - *Legendárny hrdina a vojvodca*
 - *Megaloman podobný Napoleonovi a Hitlerovi*
 - *Neviem sa rozhodnúť*
 - priebežných výsledkov hodnotenia.
 - Ankety je možné zúčastniť sa iba raz - na jednu IP adresu je možné hodnotiť iba raz
 - Anketa bude uložená v MySQL tabuľke s názvom “**ratings**”, ktorá bude obsahovať:
 - unikátny identifikátor - IP adresa hlasujúceho,
 - typ odpovede,
 - dátum vytvorenia – **TIMESTAMP**.
- Životopis
 - Cieľom je vytvoriť systém, ktorý by automaticky načítaval súbory v priečinku a zobrazoval ich na webovej stránke bez nutnosti znalosti HTML a použitia databázového systému.
 - Súbory budú uložené v priečinku “**zivotopis**”.
 - Každý súbor bude mať názov, ktorý určuje kedy prebiehalo dané obdobie. Napríklad *305-307.txt*, *302.txt*. Súbory budú k dispozícii.
 - Každý súbor bude obsahovať:
 - prvý riadok – nadpis,
 - druhý riadok - obrázok, ktorý prislúcha k sekcii,
 - tretí až n-tý riadok - odstavce textu.

Pozn.: V prípade lokálneho použitia MySQL servera je nutné použiť nasledujúce údaje na prihlásenie sa do databázy:

- databáza: „**zenitalex**“,
- prihlasovacie meno: „**zenituser**“,
- prihlasovacie heslo: „**zenitheslo**“.

Výnimku z tohto pravidla predstavuje prípad, keď Vám prihlasovacie údaje pridelil administrátor/organizátor školského kola.

MySQL tabuľku môžete vytvoriť ručne, alebo pomocou PhpMyAdmin/Adminer.

Grafický dizajn:

V prvej časti musíte vytvoriť grafický návrh webovej stránky. Aby bolo možné hodnotiť návrh, musíte vytvoriť snímky (vo formáte jpg/png):

- úvodná stránka – musí obsahovať:
 - hlavičku – logo / názov projektu,
 - hlavné menu s jednou aktívnou položkou – efekt pri prechode myškou,
 - päť stránky s informáciami o autoroch,
 - rozmiestnenie textu a nadpisov,
 - aspoň jeden obrázok,
 - anketu,
 - v zdrojových súboroch bude jasne oddelená časť hlavička, obsah (text a anketa), pätička (napr. budú v samostatnej vrstve, alebo v skupine vrstiev),
 - názov exportovaného súboru bude: **homepage.jpg** (prípadne .png).

V druhej časti musíte predpripraviť materiály pre programátora:

- Vytvoriť dizajn manuál, ktorý by mal obsahovať:
 - rezy písma - fonty, ktoré boli použité pri grafickom návrhu a ich použitie,
 - veľkosti písma pre jednotlivé sekcie,
 - farebnosť - zoznam farieb použitých pri návrhu (v tvare RGB alebo v hexa zápise),
 - minimálna a maximálna šírka stránky,
 - ochranné zóny - veľkosti odsadenia medzi jednotlivými objektmi na stránke (margin, padding, ...).
- Dizajn manuál môžete vytvoriť:
 - buď ako textový súbor a uložiť ho pod názvom **manual.txt** v priečinku **grafik**,
 - alebo ako obrázok, pričom môžete použiť priamo Váš návrh na popis jednotlivých položiek. Uložte ho pod názvom **manual.jpg** (png) v priečinku **grafik**.
- Nastrihať jednotlivé sekcie tak, aby boli použiteľné počas tvorby webovej stránky a uložiť ich v priečinku **grafik/dizajn**.
- Upraviť veľkosti jednotlivých obrázkov, prípadne vytvoriť náhľady obrázkov, a uložiť ich v priečinku **grafik/images**.

V návrhu nemusíte použiť konkrétne texty a obrázky (súvisiace s témou), len je nutné jasne označiť nadpis, obrázky, texty a objekty. Miesta pre animácie (ak ich váš dizajn vyžaduje), môžete nahradiť napríklad šedým obdĺžnikom.

Návrh bude vytvorený tak, aby dodržiaval koncepciu zameranú na cieľovú skupinu a cieľ webovej stránky. Zákazník v budúcnosti predpokladá použitie Vášho dizajnu aj na reklamné účely, preto je nutné vytvárať dizajn vo vyššom rozlíšení (aspoň 300 ppi).

Snímku nezabudnite **uložiť vo formáte jpg/png** pod názvom **homepage** a svoju prácu ukladajte v priečinku **grafik**, ktorá bude umiestnená na pracovnej ploche.

Dostupnosť stránky a normy:

- a) zdrojový kód by mal byť validný na HTML5,
- b) používajte Alt a Titul atribúty,
- c) použite jedinečné Titul a Meta informácie (ako je napríklad autor, popis, kľúčové slová, ...),
- d) stránka by mala byť užívateľsky prívetivá a intuitívna,
- e) zabezpečte dostatočný kontrast medzi textom a farbou pozadia,
- f) zabezpečte stabilný navigačný systém - jednotné navigačné menu dostupné na každej stránke,
- g) stránka bude počas hodnotenia testovaná na kompatibilitu pod prehliadačmi Firefox, Chrome, prípadne IE9+ a musí vyzeráť identicky,
- h) na formátovanie štruktúry a zobrazenia používajte CSS. Element Table sa používa iba na zobrazenie údajov, nie na vytváranie štruktúry. Pozn. ak sa vypne CSS, stránka by si mala zachovať logickú štruktúru,
- i) ak používate tabuľku, hlavička riadkov (prípadne stĺpcov) by mala byť jasne identifikovaná,
- j) zabezpečte dostatočný kontrast medzi textom a farbou pozadia,
- k) používajte medzery medzi jednotlivými oblasťami a elementmi na zlepšenie vzhľadu a dojmu z dizajnu,
- l) zabezpečte stabilný navigačný systém – jednotné navigačné menu dostupné na každej stránke,
- m) používajte komentáre k popisu PHP, HTML, JavaScriptu a CSS,
- n) zreteľne oddel'te prezentačný kód (HTML) a spracovanie / prístup k údajom na strane servera pomocou modulárnej štruktúry.

Základné optimalizovanie stránky pre vyhľadávače:

- a) použite meta tagy s vhodnými informáciami (popis, kľúčové slová, ...),
- b) každá stránka by mala mať unikátny názov,
- c) použite ľahko čitateľné URL (user-friendly URL)
 - o nevhodná url: <http://www.sample.com?p=about>
 - o vhodná url: <http://www.sample.com/about> alebo <http://www.sample.com/about.html>

Hodnotenie

		Obj	Sub	Bodov
Grafik	Dizajn stránky	18	62	80
	Príprava materiálov	12	8	20
Programátor	Implementácia a dizajn na strane klienta Štruktúra (HTML/CSS)	37	13	50
	Implementácia na strane klienta Obsah (Programovanie)	43	7	50

Maximálny počet bodov

200