



WEB DESIGN (PREUNIVERSITAR)

Concursul de creativitate în IT "Severin Bumbaru" – 2022

Tema concursului

Ghidul absolventului de liceu pentru admiterea la facultate

Aplicația trebuie să fie un instrument care să ajute absolvenții de liceu în procesul de alegere a unei facultăți din multitudinea de oferte puse la dispoziție de către Universitățile din România.

Ghidul trebuie să ofere informații despre: modul de admitere(dosar sau examen), facultăți din cadrul universității, specializări, număr de locuri, planuri de învățământ(disciplinile studiate), formele de evaluare, Career paths,oferte de cazare(cămine), activități extra curriculare).

Criterii de jurizare

Interacțiunea cu utilizatorul și design (UX / UI) - (30 puncte)

- Independența față de platforma web folosită (browser), conform standardelor actuale (Chrome - Chromium Engine, Firefox, Microsoft Edge - Chromium Engine, Opera, Safari, etc.)
- Design adaptiv / responsive: rezoluții variate, independență față de platforma utilizată (DESKTOP / TABLETĂ / TELEFON), orientări ale ecranului, etc...
- Acces facil folosind metode de interacțiune diferite: de natură tradițională prin mouse & tastatură și / sau (tactilă, vocală, etc.)
- Acces prin intermediul dispozitivelor alternative precum cele embedded, Smart TV, etc.
- Unitate, compoziție vizuală, cromatică, echilibru vizual, eleganță estetică
- Concordanță între design-ul interfeței și a mijloacelor de interacțiune cu utilizatorii din grupul țintă
- Utilizarea unor elemente semantice sau a unor elemente ce facilitează accesibilitatea pentru persoanele cu anumite deficiențe.

Organizarea codului sursă - (20 puncte)

- Folosirea unui sistem de management de cod / subversionare (Git, Subversion etc.)
- Structurarea codului sursă, modularitatea acestuia
- Testarea codului sursă (unit tests, browser tests, testare automată, teste de integrare etc.)
- Performanța aplicației (optimizări generale, ale algoritmilor folosiți, dacă este cazul, optimizare a asset-urilor folosite i.e. algoritmi de comprimare pentru resurse, etc...)
- Managementul asset-urilor folosite i.e. Webpack
- Utilizarea unor framework-uri sau biblioteci precum (CSS - Bootstrap, Tailwind CSS, Materialize, etc.) și (Javascript / Typescript - Angular, React, Vue, Svelte, etc.)

Securitate și implementare - (20 puncte)

- Securitate elementară i.e. validări de input, afișarea erorilor, afișarea unor pagini în concordanță cu rolurile și permisiunile unui utilizator.
- Protecție împotriva principalelor tipuri de atacuri (XSS, CSRF)
- Complexitatea integrării și implementării în contextele specifice a API-ului oferit la dispoziție pentru realizarea aplicației.

Prezentare - (30 puncte)

- Logica de prezentare a proiectului în fața publicului
- Documentația oferită (descrierea clară a proiectului) sau un pitch (videoclip de prezentare care să nu depășească mai mult de 3 minute prin care se evidențiază trăsăturile aplicației create)
- Prezentarea trebuie să fie concisă, dar în același timp să acopere (aproximativ toate / toate) elementele create în limita timpului acordat de către comisie.

OBSERVAȚIE:

Nu vor fi punctate părți din proiect care nu sunt create de către autor, iar însușirea acestora de către aceștia se va puncta drept plagiat, iar lucrarea va fi descalificată. În documentație este obligatoriu punctarea acestor librării / framework-uri folosite. De asemenea, este interzisă folosirea oricărui CMS (Joomla, Drupal, WordPress, Magento, etc) care nu este dezvoltat de echipa participantă. **Neimplementarea măcar a unei funcționalități din API-ul oferit va conduce către descalificarea lucrării.**