

# AASTA TEGIJA 2020

## Veebimeister kutsemeistrivõistlused

*/eriala nimi või võistluste nimetus/*

**AEG ja KOHT:** A-korpus, 03.03 – 04.03 (A418, A411)  
(õppekorpus, kuupäev(ad) , ruum)

**OSALEJAD:** VS19 õppegrupp

Veebimeister kutsevõistlus on mõeldud Tartu Kutsehariduskeskuse Noorem Tarkvaraarendaja õpilastele. Võistlusel osalevad kõik VS19 õppegrupi õpilased. Võistlus on meeskonnatöö, kus meeskonna suurus on 2 liiget.

### REGISTREERIMISINFO

Võistlejatel palume registreeruda 7. veebruariks 2020, kutseõpetaja Ly Otsa, [ly.otsa@khk.ee](mailto:ly.otsa@khk.ee)

### VÕISTLUSTÖÖ(D)/ VÕISTLUSÜLESANNE

Võistlusel on vajalikud veebidisaineri ning veebiarendaja oskused. Veebidisainerid on vastutavad veebilehe kujunduse, visuaalse väljanägemise ja kasutatavuse eest. Veebiarendajad vastutavad veebilehe funktsionaalse ja optimaalsuse eest. Võistlusel osalejad on võimelised looma veebilehti alates alg ideest kuni lõpp tooteni kasutades kombinatsiooni veebidisaineri oskustest ning veebiarendaja tehnilistest teadmistest.

#### **Võistlusülesanne sisaldab järgmisi alateemasid:**

- veebilehe planeerimine ning selle optimeerimine erinevatele seadmetele,
- materjalide ettevalmistus,
- kliendipoolse rakenduse loomine (HTML) ja küljendamine (CSS),
- serveripoolne programmeerimine (PHP),
- andmebaasi (MySQL) loomine ja liidestamine veebilehega,
- valideerimine.

Vajalikud materjalid on ette antud.

#### **Võistlusülesannete käigus tuleb läbida järgnevad etapid:**

**Nõuete väljaselgitamine** - Kliendi vajaduste ja eesmärkide mõistmine ning nendega arvestamine;

**Veebilehe kavandamine** - Peamisele sihtgrupile atraktiivse ja intuitiivse veebilehe kujunduse loomine. Veebilehele loogilise navigatsioonisüsteemi ja lisafunktsioonide planeerimine;

**Veebilehe teostamine** - Veebilehe loomine kasutades kombinatsiooni erinevatest märgistus ning skriptimis keeltest; Veebilehel oleva informatsiooni ja materjali optimeerimine.

## **VÕISTLUSTE AJAKAVA JA ÜLESANDED** (kuupäevaliselt ja kellaajaliselt, näidata ka lõunaaeg ja mis kell ja kus on avatud võistlustööde näitus)

*NB! Võistlus ei ole avatud pealtvaatajate jaoks.*

### 1 päev (03.03.2020)

1. 8.30 - 9.00 Meeskonnaliikmete vahel ülesannete jagamine ja võistlusülesande tutvustamine. Töökohtade jagamine. Ruum A418, A411
2. 9.00 - 12.00 Disainikavandi / struktuurikavandi koostamine <https://moqups.com/>, <https://marvelapp.com/> vms programmis. Stiiljuhise loomine.
3. 12.00 - 12.30 LÕUNA (võistlejatele)
4. 12.30 - 17.15 Veebilehe loomine, kujundamine ja optimeerimine lähtuvalt disaini kavandist (Front End teostus)

### 2 päev (04.03.2020)

1. 8.30 - 12.30 Serveripoolse aplikatsiooni loomine / kasutamine (näiteks php, andmebaasid) - (Back End teostus).
2. 12.30 – 13.00 LÕUNA (võistlejatele)
3. 13.00 - 15.40 Serveripoolse aplikatsiooni loomine / kasutamine (näiteks php, andmebaasid) - (Back End teostus). Võistlustöö lõpetamine

## **HINDAMINE** (hindamiskriteeriumid, võib lisada, kes kuulub hindamiskomisjoni)

Võistlustöid hinnatakse lähtudes kindlaks määratud hindamiskriteeriumidest. Hinnatakse valminud lahenduse disaini, funktsionaalsust ja vastavust nõuetele.

Võistluse tehnilist lahendust hindavad IKT osakonna Noorem Tarkvaraarendaja erialal õpetavad kutseõpetajad.

Komisjon hindab töid: 05.03.2020

## **AUTASUSTAMINE:** 6.03.2020 kell 12.00 Kopli 1B konverentsisaalis

Välja antakse 1 koht, 2 koht, 3 koht.

1 koht - Aasta tegija 2020 veebimeister.