



9th International
Abilympics
Bordeaux 2016

Concours International des Compétences Professionnelles

Épreuve : V21 Web Design

1. Descriptif du pré-sujet

L'épreuve consiste à créer le site internet du Château « X » en version anglaise. L'objectif de ce site est de communiquer sur la présentation, l'histoire et la production vinicole du Château. Le site proposera aussi la possibilité d'acheter des produits en ligne. Un dossier ressources sera fourni aux candidats le jour de l'épreuve.

2. Durée de l'épreuve: 6H00

La durée totale de l'épreuve est de 6 heures.



3. Consignes

- 1) Design : Création d'une charte graphique haut de gamme sous le thème « vin et vigne »
- 2) Création de la page d'accueil avec un diaporama de photos apparent (carrousel) : se référer au dossier ressources. Cette page d'accueil devra obligatoirement respecter :
 - Les bases et les notions HTML 5 du moment (header, footer)
 - Le menu devra comprendre quatre liens qui devront aussi être apparents dans le footer : accueil, présentation, acheter et contacts.
- 3) Création de la structure du site avec les quatre pages présentes dans le menu :

accueil, présentation, acheter et contacts. Ces pages n'auront pas besoin d'être complétées avec du texte mais devront respecter la charte graphique du site.

4) Les candidats devront obligatoirement créer un carrousel de photos dans la page d'accueil. En option, ils pourront aussi créer une animation pour le menu.

5) Dans la page « acheter », les candidats devront créer un menu avec trois liens : blanc, rosé et rouge. Ils devront également inclure un panier et un bouton « ajouter au panier ».

- Les candidats n'auront pas d'accès à internet et ne pourront pas se servir d'autres dispositifs ou logiciels que ceux prévus par l'organisation.

- Au début de l'épreuve, le jury récupèrera l'ensemble des moyens de communication de chaque candidat (téléphone portable, téléphone connecté, tablette...), qui leur seront restitués à la fin. Les candidats pourront garder leurs lecteurs mp3 pour écouter de la musique après vérification par le jury.

- Les candidats surpris en train de communiquer entre eux, avec une personne du public ou avec un outil de communication seront sanctionnés. Une pénalité de 5 points sur 100 sera infligée à la première infraction ; une seconde infraction entraînera l'exclusion du concours.

4. Déroulement de l'épreuve

J - 1 (24 mars): La veille du concours, les candidats seront accueillis sur le stand par le jury. Un briefing sur le déroulement de l'épreuve et la sécurité sera organisé. En raison du grand nombre de candidats inscrits, l'épreuve s'organisera en deux groupes. Les candidats d'une même délégation concourront obligatoirement dans le même groupe. Un planning sera remis à chaque candidat pour indiquer précisément leurs horaires d'intervention.

Jour 1 (25 mars): Les candidats du Groupe 1 disposeront de 6h pour la réalisation de l'épreuve.

Jour 2 (26 mars): Les candidats du Groupe 2 disposeront de 6h pour la réalisation de l'épreuve.

5. Liste du matériel fourni par l'organisation

Liste non-exhaustive.

N°	Matériel	Particularité	Qté par candidat	Qté pour l'ensemble	Remarques
01	PC + écran + clavier + souris	Processeur: Core i5 RAM: 8Go	1		Clavier AZERTY
02	OS	Windows 7	1		
03	Adobe CC		1		
04	EditPlus web editor dernière version		1		
05	UltraEdit last version		1		
06	Microsoft Internet Explorer		1		
07	Mozilla Firefox		1		
08	Adobe Flash Player dernière version		1		Open source
09	Xampp dernière version		1		Open source
10	Imprimante couleur			1	
11	Papier				



6. Liste de l'outillage à amener par chaque candidat

N°	Outils	Photo	Qté	Remarque
01	Lecteur mp3		1	Optionnel. Les mp3 seront vérifiés par le jury
02	Matériel personnel d'assistance (clavier, souris, ...)			Limité à certains candidats ayant des besoins spéciaux et aux candidats internationaux utilisant un clavier non AZERTY

7. Liste des équipements installés sur le site du concours

N°	Équipement	Photo	Qté par candidat	Remarque
01	Table de travail		1	
02	Chaise		1	



8. Critères d'évaluation

N°	Critères	Barème
01	Design (graphisme)	37
02	Animation	25
03	Programmation	38
	Total	100