

ТЗ по созданию инфографики

Нужно создать инфографику для сайта, в которой должны отображены несколько диаграмм различного типа с информацией.

Пример на который можно ориентироваться:

<https://textmir.com/wp-content/uploads/2018/04/principy-kachestvennogo-dizajna-infografiki-6.jpg>

Но инфографика должна визуально восприниматься как уникальная и не ассоциироваться с вышеуказанным примером. К тому же в примере надписи и элементы слишком мелкие, нужно чтобы были крупнее и хорошо читались.

Основные требования:

- Размер: 700 × 2000. Инфографика должна иметь книжную ориентацию, а не альбомную.
- Формат PNG (обязательно также приложить исходники PSD с возможностью редактирования слоёв);
- Инфографика должна хорошо читаема как на десктопе, так и на мобильном устройстве;
- Элементы должны быть достаточно большие и легко читаемые;
- **Визуальные элементы инфографики должны соответствовать игровой тематике (казино);**
- На инфографику должен быть нанесен логотип:



Размер и прозрачность можно изменить. Главное условие: логотип должно быть хорошо видно, его нельзя было обрезать без удаления другой информации на инфографике, но в то же время он не должен мешать просмотру самой инфографики.

Название инфографики (находится в верхней части инфографики, крупным шрифтом): “Русскоязычный сегмент онлайн-казино в цифрах”

Текст под названием инфографики более мелким шрифтом: “Специалисты портала Zarabativaem.com собрали для вас статистику развития гэмблинг-индустрии в России за последние годы и отметили наиболее интересные факты”

Должна иметься возможность редактирования в исходниках названия инфографики и текста.

Диаграммы, которые должны быть на инфографике:

1. **Гистограмма (столбчатая) диаграмма.** Столбцы в диаграмме должны быть в форме стопок фишек.

Название: “Динамика количества игроков в онлайн-казино”

Информация для формирования диаграммы:

- 2014 год - 7,3 млн игроков;
- 2015 год - 7,5 млн игроков;
- 2016 год - 8,1 млн игроков;
- 2017 год - 8,3 млн игроков;
- 2018 год - 8,7 млн игроков;
- 2019 год - 9,0 млн игроков.

Текстовая информация к диаграмме: “Статистика свидетельствует о стабильном росте количества гэмблеров в интернете из года в год”.

2. **Гистограмма (столбчатая) диаграмма.**

Название: “Динамика количества онлайн-казино в рунете”

Информация для формирования диаграммы:

- 2014 год - 1,1 тыс;
- 2015 год - 1,3 тыс;
- 2016 год - 1,4 тыс;
- 2017 год - 1,5 тыс;
- 2018 год - 1,9 тыс;
- 2019 год - 2,1 тыс.

Текстовая информация к диаграмме: “За шесть лет количество онлайн-казино в рунете выросло почти в 2 раза”.

3. **Круговая диаграмма.**

Название: “Распределение гэмблеров по возрасту в 2020 году”

Информация для формирования диаграммы:

- до 20 лет - 10%;
- 21 - 30 лет - 35%;
- 31 - 40 лет - 29%;
- 41 - 50 лет - 15%
- больше 50 лет - 11%.

Текстовая информация к диаграмме: “Статистика свидетельствует, что наиболее активными геймерами, являются лица в возрастной группе от 21 до 30 лет”.

4. **Гистограмма (столбчатая) диаграмма.**

Название: “Распределение игроков по полу в 2020 году”

Информация для формирования диаграммы:

- мужчины - 72%;

- женщины - 28%.

Текстовая информация к диаграмме: “Среди геймеров традиционно больше мужчин, чем женщин”.

5. **Диаграмма в виде графика.**

Название: “Динамика объема оборота денежных средств гемблинг-индустрии в рунете за последние 6 лет”.

Информация для формирования диаграммы:

- 2014 год - 21 млрд руб;
- 2015 год - 45 млрд руб;
- 2016 год - 54 млрд руб;
- 2017 год - 59 млрд руб;
- 2018 год - 63 млрд руб;
- 2019 год - 68 млрд руб.

Текстовая информация к диаграмме: “За последние шесть лет оборот денежных средств в индустрии гэмблинга в рунете вырос более чем в 3 раза”.

6. **Диаграмма в виде графика.**

Название: “Общий объем выигрышей в онлайн-казино рунета за последние 6 лет”.

Информация для формирования диаграммы:

- 2014 год - 13 млрд руб;
- 2015 год - 24 млрд руб;
- 2016 год - 29 млрд руб;
- 2017 год - 34 млрд руб;
- 2018 год - 37 млрд руб;
- 2019 год - 43 млрд руб.

Текстовая информация к диаграмме: “За последние шесть лет общий объем выигрышей в онлайн-казино рунета вырос более чем в 3,5 раза и составил около 43 млрд рублей в год”.