РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЭТАП
VI НАЦИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАСТЕРСТВА СРЕДИ ЛЮДЕЙ С ИНВАЛИДНОСТЬЮ И ОВЗ
«АБИЛИМПИКС»

Утверждаю
руководитель регионального центра
развития движения «Абилимпикс» РТ
_____Р.Ф. Савченко
«18» 09 2020г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

Цифровой дизайн

Казань 2020

Содержание

1. Описание компетенции.

1.1.Актуальность компетенции.

Цифровой дизайн - это направление «нового времени», сочетающее в себе множество знаний, навыков, опыта и умений в области дизайна. Цифровой дизайн является уже состоявшейся отраслью и сегодня нуждается в высококвалифицированных специалистах, разрабатывающих эстетический облик программ, устройств. Разрабатыватьпродукты, которые содержат минимум слов и максимум визуальной информации, выраженной при помощи иконок и инфографики. Благодаря этому восприятие интерфейса становится интуитивно понятным и удобным в использовании. Еще одно составляющее будущего успеха — владение специальным софтом, таким как: AdobePhotoshop, AdobeIllustrator, AdobeInDesign, AdobeExperienceDesign и пр. При этом понадобится графический планшет — неотъемлемый атрибут компьютерного художника.

В концепции заданий для чемпионата «Абилимпикс» в компетенции «Цифровой дизайн» участнику предлагается создание творческого проекта, направленного на разработку дизайна мобильного приложения, веб-сайта, интерактивных презентаций или мультимедийного электронного издания.

В процессе работы над проектомцифровой дизайнер не только использует программные средства отраслевой направленности, но и активно применяет логическое и творческое мышление. Благодаря этомупрофессиональные разработчики создают гармоничный и понятный внешний вид программы, сайта или мультимедийного изданияс учетом бизнес-потребностей заказчика и пожеланий целевой аудитории.

1.2. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции.

Ни одна другая подобная профессия в дизайне не сочетает в себе такого количества знаний, навыков, опыта и умений. Цифровой дизайнер сможет освоить такие профессии как веб-дизайнер, графический дизайнер, специалист

по дизайну графических и пользовательских интерфейсов,гейм-дизайнер, моушн-дизайнер.

1.3. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретныестандарты)

Школьники	Студенты	Специалисты
06.025Профессиональный стандарт"Специалистпо дизайнуграфическихи пользовательских интерфейсов", утвержденныйприказом Министерстватрудаи социальнойзащиты РоссийскойФедерацииот 5октября2015г.N689н (зарегистрирован Министерствомюстиции РоссийскойФедерации30 октября 2015 г., регистрационный N 39558) 11.013Профессиональный стандарт "Графический дизайнер",утвержденный приказомМинистерства трудаи социальной защиты Российской Федерацииот17января 2017 г.N 40н (зарегистрирован Министерствомюстиции РоссийскойФедерации27 января 2017 г., регистрационный N 45442) ФГОС Приказ Министерстваобразования инаукиРФот9декабря 2016 г.№ 1547 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационныесистемы и программирование" 09.02.07Разработчиквеби мультимедийных	06.025 Профессиональный стандарт"Специалистпо дизайнуграфическихи пользовательских интерфейсов", утвержденныйприказом Министерстватрудаи социальной защиты РоссийскойФедерацииот 5октября2015г.N689н (зарегистрирован Министерствомюстиции РоссийскойФедерации30 октября 2015 г., регистрационный N 39558) 11.013Профессиональный стандарт "Графический дизайнер",утвержденный приказомМинистерства трудаи социальной защиты Российской Федерацииот17января 2017 г.N 40н (зарегистрирован Министерствомюстиции РоссийскойФедерации27 января 2017 г., регистрационный N 45442) ФГОС Приказ Министерстваобразования инаукиРФот9декабря 2016 г.№ 1547 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационныесистемы и программирование" 09.02.07Разработчиквеби мультимедийных	06.025Профессиональный стандарт"Специалистпо дизайнуграфическихи пользовательских интерфейсов", утвержденныйприказом Министерстватрудаи социальной защиты РоссийскойФедерацииот 5октября2015г.N689н (зарегистрирован Министерствомюстиции РоссийскойФедерации30 октября 2015 г., регистрационный N 39558) 11.013Профессиональный стандарт "Графический дизайнер",утвержденный приказомМинистерства трудаи социальной защиты Российской Федерацииот17января 2017 г.N 40н (зарегистрирован Министерствомюстиции РоссийскойФедерации27 января 2017 г., регистрационный N 45442) ФГОС Приказ Министерстваобразования инаукиРФот9декабря 2016 г.№ 1547 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационныесистемы и программирование" 09.02.07Разработчиквеби мультимедийных

приложений	приложений	приложений

1.4. Требования ккваллификации

Школьники	Студенты	Специалисты
Должны знать: -Основыдизайна: композиция, основные средства композиции, цвет и цветообразование, основные правила типографики. -Требования UX и UI дизайна -Цветовые модели,сочетаниецветов,и профилиICC; -Владениепрограммным обеспечением для графическогодизайна (Photoshop, Illustrator, AdobeExperienceDesign); -Знание человеческой психологии и восприятия. - Анализировать интерфейс с точки зрения соответствия задачам пользователя ***Должен уметь:*** -Разрабатывать дизайн графическогоинтерфейса программного продукта в соответствии с целевой аудиторией исовременных стандартов. -Учитыватьсуществующие правилакорпоративного	***Должны знать:*** -Основыдизайна: композиция, основные средства композиции, цвет и цветообразование, основные правила типографики. -Требования UX и UI дизайна -Цветовые модели,сочетаниецветов,и профилиICC; -Владениепрограммным обеспечением для графическогодизайна (Photoshop, Illustrator, AdobeExperienceDesign); -Знание человеческой психологии и восприятия. - Анализировать интерфейс с точки зрения соответствия задачам пользователя ***Должен уметь:*** -Разрабатывать дизайн графическогоинтерфейса программного продукта в соответствии с целевой аудиторией исовременных стандартов. -Учитыватьсуществующие правилакорпоративного	***Должны знать:*** -Основыдизайна: композиция, основные средства композиции, цвет и цветообразование, основные правила типографики. -Требования UX и UI дизайна -Цветовые модели,сочетаниецветов,и профилиICC; -Владениепрограммным обеспечением для графическогодизайна (Photoshop, Illustrator, AdobeExperienceDesign); -Знание человеческой психологии и восприятия. - Создавать интерактивные прототипы интерфейса; - Работать с программами прототипирования интерфейсов. - Анализировать интерфейс с точки зрения соответствия задачам пользователя. ***Должен уметь:*** -Разрабатывать дизайн графическогоинтерфейса программного продукта в соответствии с целевой аудиторией исовременных

стиля. - Корректировать и обрабатывать растровые изображения,чтобы обеспечить соответствиепроекту и техническим условиям. -Корректировать и обрабатывать растровые изображения,чтобы обеспечить соответствиепроектуи техническим условиям; -Выполнятьрисовкуи перерисовкуэлементов дизайна: инфографика, пиктограммы, диаграммы и др. интерфейсных объектов. -выполнятьтрассировкуи векторизациюпиксельных логотиповипростых изображений (символы, значки) -Сохранятьфайлы в соответствующем формате	стиля. - Корректировать и обрабатывать растровые изображения,чтобы обеспечить соответствиепроекту и техническим условиям. -Корректировать и обрабатывать растровые изображения,чтобы обеспечить соответствиепроектуи техническим условиям; -Выполнятьрисовкуи перерисовкуэлементов дизайна: инфографика, пиктограммы, диаграммы и др. интерфейсных объектов. -выполнятьтрассировкуи векторизациюпиксельных логотиповипростых изображений (символы, значки) -Сохранятьфайлы в соответствующем формате -	стандартов. -Учитыватьсуществующие правилакорпоративного стиля. - Корректировать и обрабатыватьрастровые изображения,чтобы обеспечить соответствиепроекту и техническим условиям. -Корректировать и обрабатывать растровые изображения,чтобы обеспечить соответствиепроектуи техническим условиям; -Выполнятьрисовкуи перерисовкуэлементов дизайна: инфографика, пиктограммы, диаграммы и др. интерфейсных объектов. -выполнятьтрассировкуи векторизациюпиксельных логотиповипростых изображений (символы, значки) -Сохранятьфайлы в соответствующем формате -Использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

2.Конкурсное задание.

2.1. Краткое описаниезадания(*единое для школьников, студентов и специалистов*).

Требуется разработать дизайн-макет (интерфейс) программного продукта в соответствии с заданием (назначением, целевой компании, бренда, технических требований).

В качестве разрабатываемого задания может быть разработка дизайн-макета сайта, мобильного приложения, электронного журнала, информационной системы и пр.

Уровень школьника и СПО: дизайн-макет (интерфейс) программного продукта, содержащие иконки и инфографику, элементы дизайна, растровые изображения.

Уровень специалиста:дизайн-макет (интерфейс) программного продукта, содержащие иконки и инфографику, элементы дизайна, растровые изображения, прототип проекта.

2.2. Структура и подробное описание конкурсногозадания.

Наименование категории участника	**Наименование модуля**	**Время проведения модуля**	**Полученный результат**
Школьник	**Модуль 1**. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.	3 часа	Каждый графический элемент должен сохраняться в нескольких файлах. Рабочий файл и предпросмотр файла в заданном формате по заданию.
	Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.	3 часа	Дизайн-макет каждойстраницы должен состоять из файла(Illustrator -исходник в формате .ai и предпросмотр в формате .png или .jpg; PhotoShop-исходник в формате .psd ипредпросмотр

			вформате .png или .jpg).
Общее время выполнения конкурсного задания: 6 часов			
Студент	**Модуль 1.** Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.	3 часа	Каждый графический элемент должен сохраняться в нескольких файлах. Рабочий файл и предпросмотр файла в заданном формате по заданию.
	Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.	3 часа	Дизайн-макет каждойстраницы должен состоять из файла (Illustrator -исходник в формате .ai и предпросмотр в формате .png или .jpg; ; PhotoShop-исходник в формате .psd ипредпросмотр вформате .png или .jpg).
Общее время выполнения конкурсного задания: 6 часов			
Специалист	**Модуль 1**. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.	3 часа	Каждый графический элемент должен сохраняться в нескольких файлах. Рабочий файл и предпросмотр файла в заданном формате по заданию.
	Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.	3 часа	Дизайн-макет каждой страницы должен состоять из файла (Illustrator -исходник в формате .ai и предпросмотр в формате .png или .jpg; ; PhotoShop-исходник в формате .psd ипредпросмотр вформате .png или .jpg).Прототип представлен в .xd формате.
Общее время выполнения конкурсного задания: 6 часов			

2.3. Последовательность выполнения задания.

Задание школьники

Описание проекта

«Верность» - это приют и реабилитационный центр для многих бездомных животных. Миссия приюта основана на убеждении, что каждое животное заслуживает любви, заботы и уважительного отношения. Каждый день сотрудники приюта борются за жизнь обиженных и брошенных, и стараются улучшить условия жизни бездомных животных, предоставляя им бесплатную медицинскую помощь, а также стерилизацию. Но конечная цель - найти вечно любящий дом для каждого из животных. Приют является частной организацией и выживает только благодаря пожертвованиям людей, которые верят в уважительное отношение к каждому живому существу и в обязанность помогать нуждающимся животным. «Верность» постоянно нуждается в продовольствии и медикаментах, а также в добровольцах.

Для того, чтобы о деятельности организации узнало больше людей, чтобы брошенные животные могли найти любящий дом организации, необходим сайт. Необходимо, чтобы разрабатываемый ресурс был ориентирован на соответствующую целевую аудиторию: неравнодушные люди, готовые помогать приюту, а также люди, которые хотят завести животное.

Сайт должен быть одностраничным (landingpage), структура сайта должна соответствовать представленномувайрфреймусайта.

Дизайн сайта должен эффективно поддерживать цели сайта – вы должны выбирать цвета, шрифты, графические элементы исходя из тематики, описания, предложенного логотипа организации, целевой аудитории и др.

Дизайн вашего сайта должен использовать принцип единообразия в структуре страницы:

- единый размер элементов;
- одинаковая высота навигационных элементов;
- единообразное оформление заголовков, подзаголовков и основного

текста и др.

- учет специфики.

Ключевые слова: животные, добро, благотворительность, дом, тепло.

Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.

Задание 1. Разработка favicon. (Основная программа AdobeIllustrator)

Разработать favicon, который должен быть графическим продолжением бренда организации. Сохранить файл в рабочем формате и в формате ico.

Технические ограничения:

Цветовой режим: RGB;

Размер: 48x48px;

Количество используемых цветов: один цвет.

Задание 2. Разработка дизайн-макета шапки сайта (Основная программа AdobePhotoshop)

Разработать шапку для сайта. Шапка сайта должна отражать направление деятельности организации. Можно дополнить изображение для шапки визуальными эффектами (фильтры, цветовая и тоновая коррекция и другая обработка). Сохранить файл с изображением в рабочем формате и в формате png.

Обязательные элементы:

- Логотип;
- Горизонтальное меню;
- Растровое изображение;
- Текст из файла. (*Путь к файлу: Материалы для Модуля 1/Задание2/header.docx*)

Технические ограничения:

Цветовой режим: RGB;

ICC профиль: Adobe RGB (1998)

Размер по ширине: 1440 px для основной версии сайта;

- Разрешение: 72 ppi;
- Все элементы расположены на разных слоях, название слоев соответствует содержимому.

Задание 3. Разработка инфографики (Основная программа AdobeIllustrator)

Оформить в виде инфографики информацию о том, как помочь приюту. Изображения должны дополнять текст и соответствовать общей концепции сайта. Сохранить изображения в одном рабочем файле на разных монтажных областях и каждый знак инфографики в отдельном файле в формате png.

Технические ограничения:

- Цветовой режим RGB;
- Размер: 60x60 px;
- ICC профиль Adobe RGB (1998);
- Количество используемых цветов, не более двух, используемых в логотипе.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится графическая информация (логотип компании /*Материалы для Модуля 1/logo. png/*, вайрфрейм сайта/*Материалы для Модуля 1/Wireframe. png/*, растровые изображения), необходимая для разработки favicon, дизайн-макета шапки сайта и инфографики.

В текстовом файле (*/Материалы для Модуля 1/Задание2/header.docx*)представлены пункты меню для сайта, текст для шапки сайта, статистика по работе приюта для разработки инфографики.

Нет необходимости использовать все предоставленные графические материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Файл favicon в формате ai и ico;
2. Файл дизайн-макета шапки сайта в формате psd и png.

3. Файл с инфографикой в одном файле на разных монтажных областях в формате ai и каждый знак инфографики в отдельном файле в формате png.
4. Сохраните свою работу в папке Abilympics 2020\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1.

Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.

Задание 1. Разработка дизайн-макета сайта (Основная программа AdobePhotoshop)

Необходимо разработать дизайн-макет для сайта приюта «Верность» в программе AdobePhotoshop. Структура сайта должна соответствовать представленному вайрфрейму. Для выравнивания объектов, необходимо использовать модульную сетку.Разработчик может использовать любую авторскую графику для реализации своей идеи.

Дизайн-макет должен иметь следующую структуру:

1. Шапка сайта, разработанная в Модуле 1.
2. Блок «О нас» (включает текст из файла, не менее двух изображений из папки*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*; */Материалы для Модуля2/Задание1/picture1-5.png;)*
3. Блок «Как помочь» (включает текст из файла*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*, дополненный инфографикой разработанными в Модуле 1, кнопку «Задать вопрос»).

Технические ограничения:

- Размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px;
- Цветовой режим RGB;
- ICC профиль Adobe RGB (1998);
- Разрешение 72 pp;
- Все элементы расположены на разных слоях, слои блоков

сгруппированы в папки, название слоев и папок соответствует содержимому.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 2» содержится графическая информация, необходимая для разработки дизайн-макета. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Рабочий файл с дизайн-макетом сохраняется в формате ai или psd;

2. Предпросмотр дизайн-макета сохраняется формате .jpeg.

3. Сохранить свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

Задание для студентов

Описание проекта

«Верность» - это приют и реабилитационный центр для многих бездомных животных. Миссия приюта основана на убеждении, что каждое животное заслуживает любви, заботы и уважительного отношения. Каждый день сотрудники приюта борются за жизнь обиженных и брошенных, и стараются улучшить условия жизни бездомных животных, предоставляя им бесплатную медицинскую помощь, а также стерилизацию. Но конечная цель - найти вечно любящий дом для каждого из животных. Приют является частной организацией и выживает только благодаря пожертвованиям людей, которые верят в уважительное отношение к каждому живому существу и в обязанность помогать нуждающимся животным. «Верность» постоянно нуждается в продовольствии и медикаментах, а также в добровольцах.

Для того, чтобы о деятельности организации узнало больше людей, чтобы брошенные животные могли найти любящий дом организации необходим сайт. Необходимо, чтобы разрабатываемый ресурс был ориентирован на соответствующую целевую аудиторию: неравнодушные люди, готовые помогать приюту, а также люди, которые хотят завести животное.

Сайт должен быть одностраничным (landingpage), структура сайта должна соответствовать представленномувайрфреймусайта.

Дизайн сайта должен эффективно поддерживать цели сайта – вы должны выбирать цвета, шрифты, графические элементы исходя из тематики, описания, предложенного логотипа организации, целевой аудитории и др.

Дизайн вашего сайта должен использовать принцип единообразия в структуре страницы:

- единый размер элементов;
- одинаковая высота навигационных элементов;
- единообразное оформление заголовков, подзаголовков и основного текста и др.
- учет специфики.

Ключевые слова: животные, добро, благотворительность, дом, тепло.

Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.

Задание 1. Разработка favicon (Основная программа AdobeIllustrator)

Разработать favicon, который должен быть графическим продолжением бренда организации. Сохранить файл в рабочем формате и в формате ico.

Технические ограничения:

Цветовой режим: RGB;

Размер: 48x48px;

Количество используемых цветов: один цвет.

Задание 2. Разработка дизайн-макета шапки сайта (Основная программа AdobePhotoshop)

Разработать шапку для сайта. Шапка сайта должна отражать направление деятельности организации. Дополнить изображение для шапки визуальными эффектами (фильтры, цветовая и тоновая коррекция и другая обработка). Сохранить файл с изображением в рабочем формате и в формате png.

Обязательные элементы:

- Логотип;
- Горизонтальное меню;
- Растровое изображение;
- Текст из файла.(*Путь к файлу: Материалы для Модуля 1/Задание2/header.docx*)

Технические ограничения:

- Цветовой режим: RGB;
- ICC профиль: Adobe RGB (1998)
- Размер по ширине: 1440 px для основной версии сайта;
- Разрешение: 72 ppi;
- Все элементы расположены на разных слоях, название слоев соответствует содержимому.

Задание 3. Разработка инфографики (Основная программа AdobeIllustrator)

Оформить в виде инфографики информацию о том, как помочь приюту. Изображения должны дополнять текст и соответствовать общей концепции сайта. Сохранить изображения в одном рабочем файле на разных монтажных областях и каждый знак инфографики в отдельном файле в формате png.

Технические ограничения:

- Цветовой режим RGB;
- Размер: 60x60 px;
- ICC профиль Adobe RGB (1998)
- Количество используемых цветов, не более двух, используемых в логотипе.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится графическая информация (логотип компании /*Материалы для Модуля 1/logo. png/*, вайрфрейм сайта/*Материалы для Модуля 1/Wireframe. png/*, растровые изображения), необходимая для разработки favicon, дизайн-макета шапки сайта и инфографики.

В текстовом файле (*/Материалы для Модуля 1/Задание2/header.docx*)представлены пункты меню для сайта, текст для шапки сайта, статистика по работе приюта для разработки инфографики.

Нет необходимости использовать все предоставленные графические материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Файл favicon в формате ai и ico;
2. Файл дизайн-макета шапки сайта в формате psd и png.
3. Файл с инфографикой в одном файле на разных монтажных областях в формате ai и каждый знак инфографики в отдельном файле в формате png.
4. Сохраните свою работу в папке Abilympics 2020\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1.

Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.

Задание 1. Разработка дизайн-макета сайта (Основная программа AdobePhotoshop)

Необходимо разработать дизайн-макет для сайта приюта «Верность» в программе AdobePhotoshop. Структура сайта должна соответствовать представленному вайрфрейму. Для выравнивания объектов, необходимо использовать модульную сетку.Разработчик может использовать любую авторскую графику для реализации своей идеи.

Дизайн-макет должен иметь следующую структуру:

1. Шапка сайта, разработанная в Модуля 1.
2. Блок «О нас» (включает текст из файла, не менее двух изображений из папки*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*; */Материалы для Модуля2/Задание1/picture1-5.png;)*

3. Блок «Наши животные» (включает фотогалерею с описанием животного из приюта и форму фильтрации: собака/кошка, мальчик/девочка*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*)
4. Блок «Как помочь» (включает текст из файла*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*, дополненный инфографикой разработанными в Модуле 1, кнопку «Задать вопрос»).
5. Подвал сайта (включает выворотку логотипа из папки /*Материалы для Модуля 2/logo. png/*, контактную информацию из текстового файла */Материалы для Модуля2/Задание1/contacts.docx*, иконки социальных сетей, адаптированные под дизайн сайта, карту месторасположения приюта из папки */Материалы для Модуля2/Задание1/map.png)*

Технические ограничения:

- Размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px;
- Цветовой режим RGB;
- ICC профиль Adobe RGB (1998);
- Разрешение 72 pp;
- Все элементы расположены на разных слоях, слои блоков сгруппированы в папки, название слоев и папок соответствует содержимому.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 2» содержится графическая информация, необходимая для разработки дизайн-макета. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Рабочий файл с дизайн-макетом сохраняется в формате ai или psd;

2. Предпросмотр дизайн-макета сохраняется формате .jpeg.

3. Сохранить свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

Задание для специалистов

Описание проекта

"Верность" - это приют и реабилитационный центр для многих бездомных животных. Миссия приюта основана на убеждении, что каждое животное заслуживает любви, заботы и уважительного отношения. Каждый день сотрудники приюта борются за жизнь обиженных и брошенных, и стараются улучшить условия жизни бездомных животных, предоставляя им бесплатную медицинскую помощь, а также стерилизацию. Но конечная цель - найти вечно любящий дом для каждого из животных. Приют является частной организацией и выживает только благодаря пожертвованиям людей, которые верят в уважительное отношение к каждому живому существу и в обязанность помогать нуждающимся животным. "Верность" постоянно нуждается в продовольствии и медикаментах, а также в добровольцах.

Для того, чтобы о деятельности организации узнало больше людей, чтобы брошенные животные могли найти любящий дом организации необходим сайт. Необходимо, чтобы разрабатываемый ресурс был ориентирован на соответствующую целевую аудиторию: неравнодушные люди, готовые помогать приюту, а также люди, которые хотят завести животное.

Сайт должен быть одностраничным (landingpage), структура сайта должна соответствовать представленномувайрфреймусайта.

Дизайн сайта должен эффективно поддерживать цели сайта – вы должны выбирать цвета, шрифты, графические элементы исходя из тематики, описания, предложенного логотипа организации, целевой аудитории и др.

Дизайн вашего сайта должен использовать принцип единообразия в структуре страницы:

- единый размер элементов;
- одинаковая высота навигационных элементов;

- единообразное оформление заголовков, подзаголовков и основного текста и др.
- учет специфики.

Ключевые слова: животные, добро, благотворительность, дом, тепло.

Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.

Задание 1. Разработка favicon (Основная программа AdobeIllustrator)

Разработать favicon, который должен быть графическим продолжением бренда организации. Сохранить файл в рабочем формате и в формате ico.

Технические ограничения:

- Цветовой режим: RGB;
- Размер: 48x48px;
- Количество используемых цветов: один цвет.

Задание 2. Разработка дизайн-макета шапки сайта (Основная программа AdobePhotoshop)

Разработать шапку для сайта. Шапка сайта должна отражать направление деятельности организации. Создать коллаж для изображения шапки не менее чем из трех изображений, дополнить изображение для шапки визуальными эффектами (фильтры, цветовая и тоновая коррекция и другая обработка). Сохранить файл с изображением в рабочем формате и в формате png.

Обязательные элементы:

- Логотип;
- Горизонтальное меню;
- Растровое изображение;
- Текст из файла. (*Путь к файлу: Материалы для Модуля 1/Задание2/header.docx*)

Технические ограничения:

- Цветовой режим: RGB;

- ICC профиль: Adobe RGB (1998)
- Размер по ширине: 1440 px для основной версии сайта;
- Разрешение: 72 ppi;
- Все элементы расположены на разных слоях, название слоев соответствует содержимому.

Задание 3. Разработка инфографики (Основная программа AdobeIllustrator)

Оформить в виде инфографики информацию о том, как помочь приюту. Изображения должны дополнять текст и соответствовать общей концепции сайта. Сохранить изображения в одном рабочем файле на разных монтажных областях и каждый знак инфографики в отдельном файле в формате png.

Технические ограничения:

- Цветовой режим RGB;
- Размер: 60x60 px;
- ICC профиль Adobe RGB (1998)
- Количество используемых цветов, не более двух, используемых в логотипе.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится графическая информация (логотип компании /*Материалы для Модуля 1/logo. png/*, вайрфрейм сайта/*Материалы для Модуля 1/Wireframe. png/*, растровые изображения), необходимая для разработки favicon, дизайн-макета шапки сайта и инфографики.

В текстовом файле (*/Материалы для Модуля 1/Задание2/header.docx*)представлены пункты меню для сайта, текст для шапки сайта, статистика по работе приюта для разработки инфографики.

Нет необходимости использовать все предоставленные графические материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Файл favicon в формате ai и ico;
2. Файл дизайн-макета шапки сайта в формате psd и png.
3. Файл с инфографикой в одном файле на разных монтажных областях в формате ai и каждый знак инфографики в отдельном файле в формате png.
4. Сохраните свою работу в папке Abilympics 2020\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1.

Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.

Задание 1. Разработка дизайн-макета сайта (Основная программа AdobePhotoshop)

Необходимо разработать дизайн-макет для сайта приюта «Верность» в программе AdobePhotoshop. Структура сайта должна соответствовать представленному вайрфрейму. Для выравнивания объектов, необходимо использовать модульную сетку.Разработчик может использовать любую авторскую графику для реализации своей идеи.

Дизайн-макет должен иметь следующую структуру:

1. Шапка сайта, разработанная в Модуля 1.
2. Блок «О нас» (включает текст из файла, не менее двух изображений из папки*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*; */Материалы для Модуля2/Задание1/picture1-5.png;)*
3. Блок «Наши животные» (включает фотогалерею с описанием животного из приюта и форму фильтрации: собака/кошка, мальчик/девочка*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*)
4. Блок «Как помочь» (включает текст из файла*/Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx*, дополненный инфографикой разработанными в Модуле 1, кнопку «Задать вопрос»).

5. Подвал сайта (включает выворотку логотипа из папки */Материалы для Модуля 2/logo. png/*, контактную информацию из текстового файла */Материалы для Модуля2/Задание1/contacts.docx*, иконки социальных сетей, адаптированные под дизайн сайта, карту месторасположения приюта из папки */Материалы для Модуля2/Задание1/map.png)*

Технические ограничения:

- Размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px;
- Цветовой режим RGB;
- ICC профиль Adobe RGB (1998);
- Разрешение 72 pp;
- Все элементы расположены на разных слоях, слои блоков сгруппированы в папки, название слоев и папок соответствует содержимому.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 2» содержится графическая информация, необходимая для разработки дизайн-макета. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Рабочий файл с дизайн-макетом сохраняется в формате ai или psd;

2. Предпросмотр дизайн-макета сохраняется формате .jpeg.

3. Сохранить свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

Задание 2.Разработка прототипа.(ОсновнаяпрограммаAdobeXD – AdobeExperienceDesignCC).

Создать прототип сайта приюта «Верность» в программев AdobeExperienceDesignи создать связные ссылки между основными элементами прототипа.Структура прототипа должна соответствовать разработанному в Задании

1 Модуля 2дизайн-макету сайта: (хедер (верхняя часть), контент (основная часть), футер (нижняя часть). В итоге должен получится файл с макетом лендинг-страницыформата .xd.

Разработка прототипа сайта предполагает следующие основные этапы работы:

1. Определение путипользователя сайта: переход на соответствующие блоки по пунктам меню (предусмотреть возврат с на основную страницу, интерактивное взаимодействие с размещенной кнопкой – открыть модальное окно с формой обратной связи.

2. Разработка дизайна модального окна с формой обратной связи предусматривающий следующие элементы: текстовые поля Имя, Электронная почта, Вопрос, раскрывающий список Тема, кнопка Отправить.

Технические ограничения:

1. Размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px;

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «*Материалы для модуля 2/Задание2/Прототип сайта*» содержится текстово-графическая информация, необходимая для разработки прототипа. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Прототип должен сохраняться в файле (Adobe XD – исходник в формате .xdи предпросмотр в формате .png или .jpg).
2. Сохраните свою работу в папке Abilympics2020\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2\Задание2, сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным наброскомпрототипа, подписав «Модуль2 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]».

2.4. 30% изменение конкурсного задания.

К 30% изменению конкурсного задания относятся следующие пункты: смена

варианта разработки дизайн-макета программного продукта по заданию (сайт, мобильное приложение и пр.); тематика конкурсного задания (приют, больница, туристическое агентство и др.).

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Школьники

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.	**Задание 1.** Разработка favicon. **Задание 2.** Разработка дизайн-макета шапки сайта. **Задание 3.** Разработка инфографики	40
Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.	**Задание 1.** Разработка дизайн-макета сайта.	60
ИТОГО		100

Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка favicon	1	Сохранение файла favicon в формате ico.	2	2	
	2	Соблюдение технических ограничений favicon (цветовой режим RGB)	1	1	
	3	Соблюдение технических ограничений favicon (размер: 48x48px)	1	1	
	4	Соблюдение технических ограничений favicon (количество используемых	1	1	

		цветов: один цвет)			
	5	Favicon соответствует представленному логотипу	3	3	
Разработка дизайн-макета шапки сайта.	6	На странице присутствует логотип	2	2	
	7	На странице присутствует горизонтальное меню	2	2	
	8	На странице присутствует растровое изображение.	2	2	
	9	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (цветовой режим: RGB)	1	1	
	10	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (ICC профиль: Adobe RGB (1998))	1	1	
	11	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (размер по ширине: 1440 px для основной версии сайта)	1	1	
	12	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (разрешение: 72 ppi)	1	1	
	13	Все элементы расположены на разных слоях, название слоев соответствует содержимому.	1	1	
	14	В шапке дизайн-макета сайта присутствует текст из файла	2	2	
Разработка инфографики	15	Наличие всей разработанной инфографики	6	6	

	16	Сохранение изображения в одном рабочем файле на разных монтажных областях	2	2	
	17	Каждый знак инфографики сохранен в отдельном файле в формате png	2	2	
	18	Соблюдение технических ограничений инфографики (цветовой режим RGB)	1	1	
	19	Соблюдение технических ограничений инфографики (размер: 60x60 px)	1	1	
	20	Соблюдение технических ограничений инфографики (ICC профиль Adobe RGB (1998)	1	1	
	21	Соблюдение технических ограничений инфографики (количество используемых цветов, не более двух)	1	1	
	22	Соблюдение технических ограничений инфографики (используемые цвета, соответсвуют цвету логотипа)	1	1	
	23	Значки инфографики соответствуют дополняемому тексту	2	2	
	24	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования	2		2
ИТОГО:				**40**	

Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка дизайн-макета сайта.	1	Дизайн-макет сайта соответствует представленному вайфрейму	5	5	
	2	Наличие всех блоков сайта	5	5	
	3	Блок «О нас» (включает текст из файла, не менее двух изображений из папки /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx; /Материалы для Модуля2/Задание1/picture1-5. png;)	3	3	
	4	Блок «Как помочь» (включает текст из файла /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx, дополненный инфографикой разработанными в Модуле 1, кнопку «Задать вопрос»).	3	3	
	5	Подвал сайта (включает выворотку логотипа из папки /Материалы для Модуля 2/logo. png/, контактную информацию из текстового файла /Материалы для Модуля2/Задание1/contacts.docx, иконки социальных сетей, адаптированные под дизайн сайта, карту месторасположения приюта из папки /Материалы для Модуля2/Задание1/map.png)	3	3	
	6	Для выравнивания элементов сайта используется модульная сетка	3	3	
	7	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px)	2	2	
	8	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (цветовой режим RGB)	3	3	
	9	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта(ICC профиль Adobe RGB (1998))	3	3	
	10	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (разрешение 72 pp)	3	3	
	11	Все элементы расположены на разных слоях.	3	3	

	12	Слои блоков сгруппированы в папки.	3	3	
	13	Название слоев и папок соответствует содержимому.	3	3	
	14	Макет экрана сайта разработан по принципу единообразия: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всей страницы сайта.	10	10	
	15	Соблюдение параметров сохранения и форматы	5	5	
	16	Итоговый дизайн. Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на планшете	3		3
ИТОГО:				**60**	

Студенты

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.	**Задание 1.** Разработка favicon. **Задание 2.** Разработка дизайн-макета шапки сайта. **Задание 3.** Разработка инфографики	40
Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.	**Задание 1.** Разработка дизайн-макета сайта.	60
ИТОГО		100

Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка favicon	1	Сохранение файла favicon в формате ico.	2	2	
	2	Соблюдение технических ограничений favicon (цветовой режим RGB)	1	1	
	3	Соблюдение технических ограничений favicon (размер: 48x48px)	1	1	
	4	Соблюдение технических ограничений favicon (количество используемых цветов: один цвет)	1	1	
	5	Favicon соответствует представленному логотипу	3	3	
Разработка дизайн-	6	На странице присутствует логотип	2	2	

макета шапки сайта.	7	На странице присутствует горизонтальное меню	2	2	
	8	На странице присутствует растровое изображение.	2	2	
	9	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (цветовой режим: RGB)	1	1	
	10	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (ICC профиль: Adobe RGB (1998))	1	1	
	11	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (размер по ширине: 1440 px для основной версии сайта)	1	1	
	12	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (разрешение: 72 ppi)	1	1	
	13	Все элементы расположены на разных слоях, название слоев соответствует содержимому.	1	1	
	14	В шапке дизайн-макета сайта присутствует текст из файла	1	1	
	15	Изображение для шапки дополнено визуальными эффектами (фильтры, цветовая и тоновая коррекция и другая обработка).	1	1	
	16	Все элементы расположены на разных слоях, название слоев	1	1	

		соответствует содержимому.			
Разработка инфографики	17	Наличие всей разработанной инфографики	5	5	
	18	Сохранение изображения в одном рабочем файле на разных монтажных областях	2	2	
	19	Каждый знак инфографики сохранен в отдельном файле в формате png	2	2	
	20	Соблюдение технических ограничений инфографики (цветовой режим RGB)	1	1	
	21	Соблюдение технических ограничений инфографики (размер: 60x60 px)	1	1	
	22	Соблюдение технических ограничений инфографики (ICC профиль Adobe RGB (1998)	1	1	
	23	Соблюдение технических ограничений инфографики (количество используемых цветов, не более двух)	1	1	
	24	Соблюдение технических ограничений инфографики (используемые цвета, соответсвуют цвету логотипа)	1	1	
	25	Значки инфографики соответствуют дополняемому тексту	1	1	
	26	Соблюдение технических ограничений инфографики (количество	1	1	

		используемых цветов, не более двух, используемых в логотипе)			
	27	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования	2		2
ИТОГО:	**40**				

Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.

Задание	**№**	**Наименование критерия**	**Максимальные баллы**	**Объективная оценка (баллы)**	**Субъективная оценка (баллы)**
Разработка дизайн-макета сайта.	1	Дизайн-макет сайта соответствует представленному вайфрейму	5	5	
	2	Наличие всех блоков сайта	5	5	
	3	Блок «О нас» (включает текст из файла, не менее двух изображений из папки /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx; /Материалы для Модуля2/Задание1/picture1-5.png;)	3	3	
	4	Блок «Наши животные» (включает фотогалерею с описанием животного из приюта и форму фильтрации: собака/кошка, мальчик/девочка /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx)	3	3	
	5	Блок «Как помочь» (включает текст из файла /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx, дополненный инфографикой разработанными в Модуле 1, кнопку «Задать вопрос»).	3	3	
	6	Подвал сайта (включает выворотку логотипа из папки /Материалы для Модуля 2/logo.png/, контактную информацию из текстового файла /Материалы для Модуля2/Задание1/contacts.docx, иконки социальных сетей, адаптированные под дизайн сайта, карту месторасположения приюта из папки /Материалы для	3	3	

		Модуля2/Задание1/map.png)			
	7	Для выравнивания элементов сайта используется модульная сетка	3	3	
	8	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px)	2	2	
	9	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (цветовой режим RGB)	2	2	
	10	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта(ICC профиль Adobe RGB (1998))	2	2	
	11	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (разрешение 72 pp)	2	2	
	12	Все элементы расположены на разных слоях.	3	3	
	13	Слои блоков сгруппированы в папки.	3	3	
	14	Название слоев и папок соответствует содержимому.	3	3	
	15	Макет экрана сайта разработан по принципу единообразия: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всей страницы сайта.	10	10	
	16	Соблюдение параметров сохранения и форматы	5	5	
	17	Итоговый дизайн. Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на планшете	3		3
ИТОГО:	**60**				

Специалисты

Наименование модуля	Задание	Максимальный балл
Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.	**Задание 1.** Разработка favicon. **Задание 2.** Разработка дизайн-макета шапки сайта. **Задание 3.** Разработка инфографики	40
Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.	**Задание 1.** Разработка дизайн-макета сайта. **Задание 2.**Разработка прототипа.	60
ИТОГО		100

Модуль 1. Создание векторных иллюстраций и обработка готовых растровых изображений в соответствии с техническим заданием, необходимых в дизайн-макете программного продукта.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка favicon	1	Сохранение файла favicon в формате ico.	2	2	
	2	Соблюдение технических ограничений favicon (цветовой режим RGB)	1	1	
	3	Соблюдение технических ограничений favicon (размер: 48x48px)	1	1	
	4	Соблюдение технических ограничений favicon (количество используемых цветов: один цвет)	1	1	
	5	Favicon соответствует представленному логотипу	3	3	
Разработка дизайн-	6	На странице присутствует логотип	2	2	

макета шапки сайта.	7	На странице присутствует горизонтальное меню	2	2	
	8	На странице присутствует растровое изображение.	2	2	
	9	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (цветовой режим: RGB)	1	1	
	10	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (ICC профиль: Adobe RGB (1998))	1	1	
	11	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (размер по ширине: 1440 px для основной версии сайта)	1	1	
	12	Соблюдение технических ограничений дизайн-макета шапки сайта (разрешение: 72 ppi)	1	1	
	13	Все элементы расположены на разных слоях, название слоев соответствует содержимому.	1	1	
	14	В шапке дизайн-макета сайта присутствует текст из файла	1	1	
	15	Создан коллаж для изображения шапки не менее чем из трех изображений.	2	2	
	16	Изображение для шапки дополнено визуальными эффектами (фильтры, цветовая и тоновая коррекция и другая обработка).	2	2	

Разработка инфографики	17	Наличие всей разработанной инфографики	4	4	
	18	Сохранение изображения в одном рабочем файле на разных монтажных областях	2	2	
	19	Каждый знак инфографики сохранен в отдельном файле в формате png	2	2	
	20	Соблюдение технических ограничений инфографики (цветовой режим RGB)	1	1	
	21	Соблюдение технических ограничений инфографики (размер: 60x60 px)	1	1	
	22	Соблюдение технических ограничений инфографики (ICC профиль Adobe RGB (1998)	1	1	
	23	Соблюдение технических ограничений инфографики (количество используемых цветов, не более двух)	1	1	
	24	Соблюдение технических ограничений инфографики (используемые цвета, соответсвуют цвету логотипа)	1	1	
	25	Значки инфографики соответствуют дополняемому тексту	1	1	
	26	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования	2		2
ИТОГО:	**40**				

Модуль 2. Создание в соответствии с техническим заданием дизайн-макета программного продукта.

Задание	№	Наименование критерия	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработка дизайн-макета сайта.	1	Дизайн-макет сайта соответствует представленному вайфрейму	5	5	
	2	Наличие всех блоков сайта	5	5	
	3	Блок «О нас» (включает текст из файла, не менее двух изображений из папки /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx; /Материалы для Модуля2/Задание1/picture1-5.png;)	3	3	
	4	Блок «Наши животные» (включает фотогалерею с описанием животного из приюта и форму фильтрации: собака/кошка, мальчик/девочка /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx)	3	3	
	5	Блок «Как помочь» (включает текст из файла /Материалы для Модуля2/Задание1/description.docx, дополненный инфографикой разработанными в Модуле 1, кнопку «Задать вопрос»).	3	3	
	6	Подвал сайта (включает выворотку логотипа из папки /Материалы для Модуля 2/logo.png/, контактную информацию из текстового файла /Материалы для Модуля2/Задание1/contacts.docx, иконки социальных сетей, адаптированные под дизайн сайта, карту месторасположения приюта из папки /Материалы для Модуля2/Задание1/map.png)	3	3	
	7	Для выравнивания элементов сайта используется модульная сетка	2	2	
	8	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px)	1	1	
	9	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (цветовой режим RGB)	1	1	
	10	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта(ICC профиль Adobe RGB	1	1	

		(1998))			
	11	Соблюдение технических ограничений дизайн- макета сайта (разрешение 72 pp)	1	1	
	12	Все элементы расположены на разных слоях.	2	2	
	13	Слои блоков сгруппированы в папки.	2	2	
	14	Название слоев и папок соответствует содержимому.	2	2	
	15	Макет экрана сайта разработан по принципу единообразия: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всей страницы сайта.	5	5	
	16	Соблюдение параметров сохранения и форматы	2	2	
	17	Итоговый дизайн. Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на планшете	3		3
Разработка прототипа.	18	Структура прототипа соответствует вайрфрейму сайта.	2	2	
	19	Определен путь пользователя сайта: переход на соответствующие блоки по пунктам меню.	5	5	
	20	Разработка дизайна модального окна с формой обратной связи предусматривает следующие элементы: текстовые поля Имя, Электронная почта, Вопрос, раскрывающий список Тема, кнопка Отправить.	5	5	
	21	Соблюдение технических ограничений прототипа (размер ширины страницы для основной версии сайта 1440 px, размер ширины контента 1220px)	2	2	
	22	Соблюдение параметров сохранения и формат .xd.	2	2	
ИТОГО:	**60**				

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

Школьники, студенты и специалисты (перечень единый для всех категорий)

ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1-ГО УЧАСТНИКА (конкурсная площадка)					
№ п/п	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Системный блок		IRU Premium 715, Intel Core i7 8700, DDR4 16Гб, 2Тб, 240Гб(SSD), NVIDIA GeForce GTX 1070 – 8192 Мб, Free DOS https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/computers/1188119/	Шт.	1
2	Монитор		4K 27 дюймов и более https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/monitors/1088870/	Шт.	1
3	Клавиатура		На усмотрение организаторов https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/periferiya/keyboards/1083044/	Шт.	1
4	Мышь		На усмотрение организаторов https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/periferiya/mouses/997826/	Шт.	1
5	Векторный графический редактор AdobeIllustrator.		https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html	Шт.	1
6	Растровый графический редактор, AdobePhotoshop		https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html	Шт.	1
7	AdobeAcrobat DC		https://get.adobe.com/ru/reader/	Шт.	1
8	Программа для разработки интерфейсов, AdobeExperience Design		https://www.adobe.com/ru/products/xd.html	Шт.	1
9	Графический планшет WACOM IntuosCTL-6100WLE-N A5		https://www.wacom-store.ru/ctl-6100wle-n/ https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/periferiya/pads/1051993/	Шт.	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ					

ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)					
№	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Карандаш		https://www.komus.ru/katalog/ruchki-karandashi-markery/karandashi-chernografitnye/karandash-chernografitnyj-hb-zatochennyj-s-lastikom-zelenyj-korpus-/p/384856/?from=block-123-1	Шт.	1
2	Ластик		https://www.komus.ru/katalog/ruchki-karandashi-markery/lastiki-tochilki-linejki/lastiki/lastik-attache-rezinovyj-ovalnyj-63x29x13-mm-2-shtuki-v-upakovke-/p/743524/?from=block-301-3	Шт.	1
3	Лист бумаги А4		https://www.komus.ru/katalog/bumaga-i-bumazhnye-izdeliya/bumaga-dlya-ofisnoj-tekhniki/formatnaya-bumaga/bumaga-formatnaya-belaya-dlya-ofisnoj-tekhniki/bumaga-dlya-ofisnoj-tekhniki-svetocopy-a4-marka-c-80-g-kv-m-500-listov-/p/13500/?from=block-301-1	Шт.	10
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)					
		В данной компетенции не предусмотрено			
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ					
		В данной компетенции не предусмотрено			
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)					
№ п/п	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
		В данной компетенции не предусмотрено			
НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА)					
		Перечень оборудования и мебель			
№ п/п	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Стул		Офисный https://www.komus.ru/katalog/mebel/ofisnye-kresla-i-stulya/stulya-ofisnye/stul-ofisnyj-izo-seryj-tkan-khrom-/p/1162161/?from=block-301-1	штук	1
2	Ручка		Шариковая или гелиевая синяя https://www.komus.ru/katalog/ruchki-karandashi-markery/sharikovye-ruchki/ruchki-sharikovye-avtomaticheskie/ruchka-sharikovaya-avtomaticheskaya-pilot-acroball-sinyaya-	штук	2

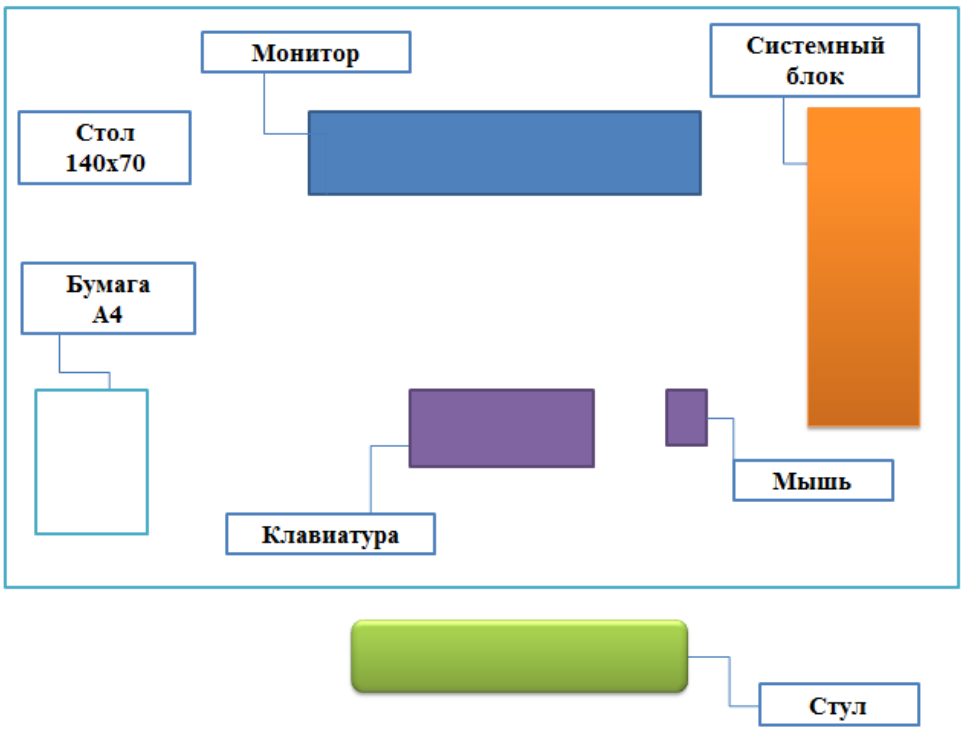
			tolshhina-linii-0-28-mm-/p/131242/?from=block-123-7		
3	Бумага А4		https://www.komus.ru/katalog/bumaga-i-bumazhnye-izdeliya/bumaga-dlya-ofisnoj-tekhniki/formatnaya-bumaga/bumaga-formatnaya-belaya-dlya-ofisnoj-tekhniki/bumaga-dlya-ofisnoj-tekhniki-svetocopy-a4-marka-c-80-g-kv-m-500-listov-/p/13500/?from=block-301-1	листы	10
4	Системный блок, мышь, клавиатура		(Core i5, 8GB ОЗУ, 500ГВ HDD), Монитор 19"-22", ИБП на 650 Вт https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/citilink_computers/SBK0053768/	Шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ					
		Перечень оборудование, инструментов, средств индивидуальной защиты и т.п.			
№ п/п	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Огнетушитель углекислотный		На усмотрение организатора	штук	2
2	Мешки под мусор		60 литров https://www.komus.ru/katalog/khozyajstvennye-tovary/meshki-i-emkosti-dlya-musora/meshki-dlya-musora/meshki-na-100-160-litrov/meshki-dlya-legkogo-musora-na-100-160-litrov/meshki-dlya-musora-na-160-litrov-chernye-55-mkm-v-rulone-10-shtuk-80x100-sm-/p/485194/?from=block-123-1	штук	10
ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ					
Перечень оборудования, мебель, канцелярия и т.п.					
№ п/п	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Стол		1400x700 мм https://www.komus.ru/katalog/mebel/mebel-dlya-personala/ofisnye-stoly/stoly-pismennye/stol-pismennyj-easy-business-temnyj-dub-seryj-1400kh700kh747-mm-/p/688512/?from=block-123-3	штук	4
2	Стул		Офисный https://www.komus.ru/katalog/mebel/ofisnye-kresla-i-stulya/stulya-ofisnye/stul-ofisnyj-izo-seryj-tkan-khrom-/p/1162161/?from=block-301-1	штук	5
3	Стол переговорный		880x880x760 https://www.komus.ru/katalog/mebel/mebel-dlya-rukovoditelej/stoly-dlya-	штук	2

			rukovoditelya/pismennye-stoly-dlya-kabinetov-rukovoditelej/stol-pismennyj-belfast-10101-dub-temnyj-1800kh880kh760-mm-/p/695336/?from=block-123-2		
4	ПК		ПК или ноутбук https://www.citilink.ru/catalog/mobile/notebooks/1365664/	штук	1
5	Принтер		Лазерный https://www.citilink.ru/catalog/computers_and_notebooks/monitors_and_office/printers/934242/	штук	1
6	Бумага		А4, 500 листов https://www.komus.ru/katalog/bumaga-i-bumazhnye-izdeliya/bumaga-dlya-ofisnoj-tekhniki/formatnaya-bumaga/bumaga-formatnaya-belaya-dlya-ofisnoj-tekhniki/bumaga-dlya-ofisnoj-tekhniki-svetocopy-a4-marka-c-80-g-kv-m-500-listov-/p/13500/?from=block-301-1	Уп.	2
7	Ручка		Шариковая или гелиевая синяя https://www.komus.ru/katalog/ruchki-karandashi-markery/sharikovye-ruchki/ruchki-sharikovye-avtomaticheskie/ruchka-sharikovaya-avtomaticheskaya-pilot-acroball-sinyaya-tolshhina-linii-0-28-mm-/p/131242/?from=block-123-7	штук	1/5
КОМНАТА УЧАСТНИКОВ					
		Перечень оборудования, мебель, канцелярия и т.п.			
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ/КОММЕНТАРИИ					
		Количество точек питания и их характеристики			
№	Наименование		Тех. характеристики		
1	Аптечка первой помощи		На усмотрение организатора https://www.komus.ru/katalog/rabochaya-spetsodezhda-i-siz/sredstva-individualnoj-zashhity/aptechki-s-napolneniem/aptechki-fest/aptechka-pervoj-pomoshhi-rabotnikam-fest-prikaz-169n-futlyar-bolshoj-polistirol-/p/250934/?from=block-301-1	штук	1
2	Стаканы одноразовые		Пластиковые 200мл https://www.komus.ru/katalog/posuda-i-tekstil/odnorazovaya-posuda-i-upakovka-/odnorazovaya-posuda/odnorazovye-stakany-i-chashki/stakany-odnorazovye/stakan-odnorazovyj-komus-standart-plastikovyj-prozrachnyj-200-ml-100-shtuk-v-upakovke/p/272261/?from=block-123-2	штук	10
3	Вода			бутылка 0,5 л	10

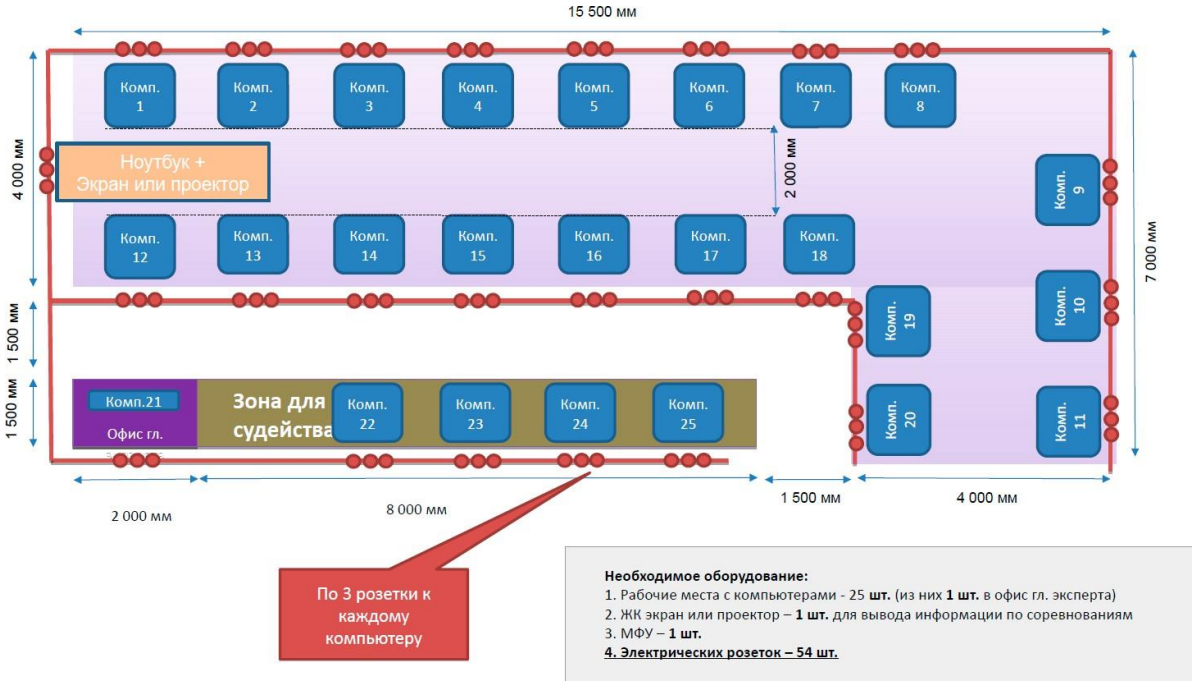
4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий

Наименование нозологии	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.*
Рабочее место участника с нарушением слуха	1,2 метра	1,2 метра	Радиокласс, аудиотехника (акустический усилитель и колонки)
Рабочее место участника с нарушением зрения	1,2 метра	1,2 метра	Персональный компьютер с большим монитором (19 - 24"), с программой экранного доступа JAWS, программой экранного увеличения MAGic) и дисплеем, использующим систему Брайля (рельефно-точечного шрифт)
Рабочее место участника с нарушением ОДА	1,2 метра	1,2 метра	Персональный компьютер, оснащенный выносными компьютерными кнопками и специальной клавиатурой; персональный компьютер, оснащенный ножной или головной мышью и виртуальной экранной клавиатурой, персональный компьютер, оснащенный компьютерным джойстиком или компьютерным роллером и специальной клавиатурой
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	2	0,6	Особого оборудоания не требуется
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	2	0,6	Особого оборудования не требуется

4.1.Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий



4.2. Схема застройки соревновательнойплощадки



5. Требования охраны труда и техникибезопасности

5.1. Общие требования безопасности

Настоящая инструкция распространяется на персонал, эксплуатирующийсредства вычислительной техники и периферийное оборудование. Инструкциясодержит общие указания по безопасному применению электрооборудования вучреждении. Требования настоящей инструкции являются обязательными,отступления от нее не допускаются.

5.2. Требования безопасности перед началом работыПеред началом работы следует убедиться в исправности электропроводки,выключателей, штепсельных розеток, при помощи которых оборудованиевключается в сеть, наличии заземления компьютера, его работоспособности.

5.3. Требования безопасности во времяработыДля снижения или предотвращения влияния опасных и вредных факторовнеобходимо соблюдать Санитарные правила и нормы, гигиенические требования квидеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительныммашинам и организации работы.Во избежание повреждения изоляции проводов и возникновения короткихзамыканий не разрешается: вешать что-либо на провода, закрашивать и белитьшнуры и провода, закладывать провода и шнуры за газовые и водопроводныетрубы, за батареи отопительной системы, выдергивать штепсельную вилку изрозетки за шнур, усилие должно быть приложено к корпусу вилки.Для исключения поражения электрическим током запрещается: частовключать и выключать компьютер без необходимости, прикасаться к экрану и ктыльной стороне блоков компьютера, работать на средствах вычислительнойтехники и периферийном оборудовании мокрыми руками, работать на средствахвычислительной техники и периферийном оборудовании, имеющих нарушенияцелостности корпуса, нарушения изоляции проводов, неисправную индикациювключения питания, с признаками электрического напряжения на корпусе, кластьна средства вычислительной техники и периферийном оборудовании посторонниепредметы.

Запрещается под напряжением очищать от пыли и

загрязнениеэлектрооборудование.

Запрещается проверять работоспособность электрооборудования внеприспособленных для эксплуатации помещениях с токопроводящими полами,сырых, не позволяющих заземлить доступные металлические части.Недопустимо под напряжением проводить ремонт средств вычислительнойтехники и периферийного оборудования.

Ремонт электроаппаратуры производится только специалистами-техниками ссоблюдением необходимых технических требований.

Во избежание поражения электрическим током, при пользованииэлектроприборами нельзя касаться одновременно каких-либо трубопроводов,батарей отопления, металлических конструкций, соединенных с землей.

При пользовании электроэнергией в сырых помещениях соблюдать особуюосторожность.

5.4. Требования безопасности по окончании работыПосле окончания работы необходимо обесточить все средствавычислительной техники и периферийное оборудование. В случае непрерывного производственного процесса необходимо оставить включенными тольконеобходимое оборудование.

5.5. Требования безопасности в аварийных ситуацияхПри обнаружении неисправности немедленно обесточитьэлектрооборудование, оповестить администрацию. Продолжение работы возможнотолько после устранения неисправности.При обнаружении оборвавшегося провода необходимо немедленно

сообщить об этом администрации, принять меры по исключению контакта с нимлюдей. Прикосновение к проводу опасно для жизни.Во всех случаях поражения человека электрическим током немедленновызвать врача.

До прибытия врача нужно, не теряя времени, приступить к оказанию первойпомощипострадавшему.Необходимо немедленно начать производить искусственное дыхание,наиболее эффективным из которых является метод «рот в рот» или «рот в нос», атакже наружный массаж сердца.

Искусственное дыхание пораженному электрическим током производитсявплоть до прибытия врача.

На рабочем месте запрещается иметь огнеопасные вещества.

В помещениях запрещается:

а) зажигать огонь;

б) включать электрооборудование, если в помещении пахнет газом;

в) курить;

г) сушить что-либо на отопительных приборах;

д) закрывать вентиляционные отверстия в электроаппаратуре

Источниками воспламенения являются:

а) искра при разряде статического электричества

б) искры от электрооборудования

в) искры от удара и трения

г) открытое пламя

При возникновении пожароопасной ситуации или пожара персонал долженнемедленно принять необходимые меры для его ликвидации, одновременнооповестить о пожаре администрацию.

Помещения с электрооборудованием должны быть оснащеныогнетушителями типа ОУ-2 или ОУБ-3.