РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЭТАП
VIII НАЦИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАСТЕРСТВА СРЕДИ ЛЮДЕЙ С ИНВАЛИДНОСТЬЮ И ОВЗ
«АБИЛИМПИКС»
РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН

Утверждаю
руководитель регионального центра
развития движения «Абилимпикс» РТ
_____ Р.Ф. Савченко
«14» 03 2022г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ВЕБ-ДИЗАЙН

2022 год

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции

Веб-разработка является уже состоявшейся отраслью и сегодня нуждается в высококвалифицированных специалистах, способных не только качественно выполнять свою работу, но насыщать её инновационными решениями. Разработка digital-продуктов, таких как сайт или мобильное приложение – это всегда командная работа и каждый член команды должен четко понимать функционал и важность работы своего коллеги. Поэтому в концепции заданий для чемпионата “Абилимпикс” в компетенции “веб-дизайн” участнику предлагается попробовать и проявить себя сразу в нескольких ролях: аналитик-проектировщик, дизайнер, верстальщик, front-end разработчик. В реальных проектах в процессе работы над продуктом команда разработчиков не только использует специализированные программные средства, но и активно применяет свое логическое и творческое мышление. Благодаря чему профессиональные веб-разработчики создают гармоничный и эффективный в использовании продукт с учетом бизнес-потребностей заказчика, пожеланий целевой аудитории, реализуя это в продуманном функционале, качественной архитектуре и удобных пользовательских интерфейсах.

На сегодняшний день эта специальность широко востребована – по запросу «Frontend-разработчик» на сайте hh.ru выводится более 4500 вакансий, как на работу в офисах, так и удаленно. В связи с распространением Интернет технологий в большинство бизнес и социальных проектов эта цифра будет только расти, что подтверждают многие аналитические исследования.

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

Аналитик-проектировщик, дизайнер, верстальщик, frontend разработчик.

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

Школьники	Студенты	Специалисты

Профессиональный стандарт 06.035 «Разработчик Web и мультимедийных приложений» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от «18» января 2017г. № 44н)	Профессиональный стандарт 06.035 «Разработчик Web и мультимедийных приложений» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от «18» января 2017г. № 44н) ФГОС СПО по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование»	Профессиональный стандарт 06.035 «Разработчик Web и мультимедийных приложений» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от «18» января 2017г. № 44н)

1.4. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
Должен знать: - Основные этапы разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Стандарт UIX - UI &UX Design. - Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов. - Модели процесса разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. **Должен уметь:** - Анализировать проектную и техническую документацию. - Использовать специализированные графические средства построения и анализа архитектуры программных продуктов. - Разрабатывать графический интерфейс приложения. - Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи. - Использовать открытые библиотеки (framework). - Создавать дизайн с применением промежуточных	*Должен знать:* - Основные этапы разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Стандарт UIX - UI &UX Design. - Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов. - Методы организации работы в команде разработчиков. - Модели процесса разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Характеристики, типы и виды хостингов. - Методы и способы передачи информации в сети Интернет. - Устройство и работу хостингсистем. **Должен уметь:** - Анализировать проектную и техническую документацию. - Использовать специализированные графические средства построения и анализа архитектуры программных продуктов.	*Должен знать:* - Основные этапы разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Стандарт UIX - UI &UX Design. - Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов. - Методы организации работы в команде разработчиков. - Модели процесса разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Характеристики, типы и виды хостингов. Методы и способы передачи информации в сети Интернет. - Устройство и работу хостингсистем. **Должен уметь:** - Анализировать проектную и техническую документацию. - Использовать специализированные графические средства построения и анализа

эскизов, прототипов, требований кэргономике и технической эстетике. - Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность. - Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов. - Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения его доступности и визуальной привлекательности (Canvas).	- Разрабатывать графический интерфейс приложения. - Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи. - Использовать открытые библиотеки (framework). - Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. - Учитывать существующие правила корпоративного стиля. - Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность. - Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов. - Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения его доступности и визуальной привлекательности (Canvas). - Выбирать хостинг в соответствии с параметрами вебприложения. - Составлять сравнительную характеристику хостингов.	архитектуры программных продуктов. - Разрабатывать графический интерфейс приложения. - Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи. - Использовать открытые библиотеки (framework). - Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. - Учитывать существующие правила корпоративного стиля. - Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность. - Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов. - Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения его доступности и визуальной привлекательности (Canvas). - Выбирать хостинг в соответствии с параметрами вебприложения. - Составлять сравнительную характеристику хостингов. - Осуществлять аудит безопасности веб-приложений. - Модифицировать вебприложение с целью внедрения программного кода по обеспечению безопасности его работы.

2. Конкурсное задание.

2.1. Краткое описание задания.

Проверить уровень теоретической подготовки конкурсанта, его знание о современных технологиях в области веб-дизайна, знакомство с современными стандартами и спецификациями, такими как HTML5 и CSS3, а также оценить навыки и уровень практического овладения стандартным набором инструментов веб-разработчика. Для этого конкурсанты должны разработать Landing Page для шахматной школы «Ход конем».

Главная цель проекта: предоставить доступную информацию для родителей и обучающихся о работе шахматного клуба, способствовать привлечению внимания к играм и участию в турнирах.

Школьники:

Необходимо разработать одностраничный сайт Landing Page для шахматной школы «Ход конем». С помощью сайта можно познакомиться с преимуществами игры в шахматы, видами обучения, получить информацию о тренерах и проводимых турнирах.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа контент.

Студенты/специалисты:

Необходимо разработать одностраничный сайт Landing Page для шахматной школы «Ход конем». С помощью сайта можно познакомиться с преимуществами игры в шахматы, видами обучения, получить информацию о тренерах и проводимых турнирах.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа контент.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименование категории участника	Наименование модуля	Время проведения модуля	Полученный результат
Школьник	Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов сайта.	2часа	1. Каркасная модель графического интерфейса Landing Page (wireframe). 2. Макет под смартфоны с шириной экрана 320-767 пикселей, макет под планшеты с шириной экрана 768-1279 пикселей, макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более.

	Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend).	3 часа	Свёрстанный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)
Общее время выполнения конкурсного задания: 5 часов			
Студент, Специалист	Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов сайта.	1,5 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса Landing Page (wireframe). 2. Макет под смартфоны с шириной экрана 320-767 пикселей, макет под планшеты с шириной экрана 768-1279 пикселей, макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более.
	Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend).	2,5 часа	Свёрстанный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)
Общее время выполнения конкурсного задания: 4 часа			

2.3. Последовательность выполнения задания.

Для всех категорий

1. Изучить конкурсное задание.
2. Подготовить каркасную модель графического интерфейса (wireframe).
3. Разработать дизайн- макеты (Макет под смартфоны с шириной экрана 320-767 пикселей, макет под планшеты с шириной экрана 768-1279 пикселей, макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более).
4. Подготовить для верстки изображения из дизайн-макетов.

5. Сверстать страницы сайта, используя для разметки страниц HTML5, а для стилизации CSS3.
6. Наполнить сайт, предоставленным тестовым наполнением.
7. Проверить работоспособность и идентичность отображения в последних версиях браузеров Chrome, Firefox, Opera, Internet Explorer.

Задание школьники

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов сайта Landing Page

ВАЖНО: Прототип можно отрисовать на листах бумаги А4, либо в программах Axure/AdobeXD/Figma.

Необходимо разработать каркасную модель (wireframe) и дизайн макеты одностраничного сайта под смартфон, планшет и десктоп.

На странице Landing Page должны быть размещены следующие разделы:

- Шапка с логотипом и меню скролинга по странице. Шапка зафиксирована в верхней части страницы.
- Баннер с картинкой и тезисным описанием функционала и предназначения данного веб-ресурса.
- Информация о проводимых турнирах с картинкой и тестовым описанием. Должна присутствовать ссылка на страницу с подробным описанием мероприятия «Подробнее»
- Данные о тренерах школы.
- Форма регистрации анкеты будущего ученика.
- Футер с контактной информацией и ссылкой на социальные сети.

Приветствуется использование модальных окон.

* Примечание: в итоговом задании 30% изменением будет изменение *количества и содержания некоторых разделов.*

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится тестовое наполнение сайта, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки.

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]

Модуль1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав вверху “Модуль1 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]”.

2. Дизайн-макеты сайта:

✓ макет под смартфоны с шириной экрана 320-767 пикселей,

✓ макет под планшеты с шириной экрана 768-1279 пикселей,

✓ макет под настольные компьютеры и ноутбуки с шириной экрана 1280 пикселей и более.

2.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВАНИЕ СТРАНИЦЫ][ШИРИНА_ЭКРАНА].

Например, «Макет_768px» означает исходник дизайн-макета сайта под планшет (то есть при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей). В макетах **должно быть отрисовано** поведение элементов при действиях с ними.

2.3. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (front-end).

ВАЖНО: запрещается экспорт кода из Axure/AdobeXD/Figma, оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

Сверстать дизайн макет **Landing Page** с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript.

Рекомендуется использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например, вы можете использовать при разработке Bootstrap, Gulp, Less, Sass(SCSS), jQuery,Angular, или какое либо другое расширение стека.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код сайта должен быть сверстан самостоятельно, участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку, таких как Emmet или Jade, но совершенно недопустима машинная генерация кода на основе макета, совершенно недопустима машинная генерация кода на основе макета.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения сайта в браузерах файлов. Изображения должны отражаться корректно
2. Размеры экранов должны учитывать размеры окна браузера.
3. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользовать официальным инструментом validator.w3.org. Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно в

комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

4. Код должен сопровождаться комментариями для анализа и дальнейшей разработки.
5. Код не должен содержать атрибуты типа style.
6. Переход по ссылкам должен вести в указанную область. Наличие ссылок-якорей обязательно.
7. Поля формы должны предусматривать проверку заполнения.
8. Приветствуется использование нестандартных шрифтов.
9. Необходимо обеспечить некоторую степень кроссбраузерности: полученные в результате верстки страницы должны одинаково адекватно отображаться, работать и соответствовать макетам в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, Safari, Internet Explorer и Edge.
10. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

Время на выполнение задания: для школьников 5 часа 00 мин.

Задание для студентов/специалистов.

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов сайта Landing Page

ВАЖНО: Прототип можно отрисовать на листах бумаги А4, либо в программах Axure/AdobeXD/Figma.

Необходимо разработать каркасную модель (wireframe) и дизайн макеты одностраничного сайта под смартфон, планшет и десктоп.

На странице Landing Page должны быть размещены следующие разделы:

- Шапка с логотипом и меню скролинга по странице. Шапка зафиксирована в верхней части страницы.
- Баннер с картинкой и тезисным описанием функционала и предназначения данного веб-ресурса.
- Информация о проводимых турнирах с картинкой и тестовым описанием. Должна присутствовать ссылка на страницу с подробным описанием мероприятия «Подробнее»
- Данные о тренерах школы.
- Форма регистрации анкеты будущего ученика.
- Футер с контактной информацией и ссылкой на социальные сети.

Приветствуется использование модальных окон.

* Примечание: в итоговом задании 30% изменением будет изменение *количества и содержания некоторых разделов.*

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится тестовое наполнение сайта, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки.

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]

Модуль1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав вверху “Модуль1 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]”.

2. Дизайн-макеты сайта:

✓ макет под смартфоны с шириной экрана 320-767 пикселей,

✓ макет под планшеты с шириной экрана 768-1279 пикселей,

✓ макет под настольные компьютеры и ноутбуки с шириной экрана 1280 пикселей и более.

2.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВАНИЕ СТРАНИЦЫ][ШИРИНА_ЭКРАНА].

Например, «Макет_768px» означает исходник дизайн-макета сайта под планшет (то есть при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей). В макетах **должно быть отрисовано** поведение элементов при действиях с ними.

2.3. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (front-end).

ВАЖНО: запрещается экспорт кода из Axure/AdobeXD/Figma, оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

Сверстать дизайн макет **Landing Page** с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript.

Рекомендуется использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например, вы можете использовать при разработке Bootstrap, Gulp, Less, Sass(SCSS), jQuery,Angular, или какое либо другое расширение стека.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код сайта должен быть сверстан самостоятельно, участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку, таких как Emmet или Jade, но совершенно недопустима машинная генерация кода на основе макета, совершенно недопустима машинная генерация кода на основе макета.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения сайта в браузерах файлов. Изображения должны отражаться корректно
2. Размеры экранов должны учитывать размеры окна браузера.
3. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользовать официальным инструментом validator.w3.org. Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.
4. Код должен сопровождаться комментариями для анализа и дальнейшей разработки.
5. Код не должен содержать атрибуты типа style.
6. Переход по ссылкам должен вести в указанную область. Наличие ссылок-якорей обязательно.
7. Поля формы должны предусматривать проверку заполнения.
8. Приветствуется использование нестандартных шрифтов.
9. Необходимо обеспечить некоторую степень кроссбраузерности: полученные в результате верстки страницы должны одинаково адекватно отображаться, работать и соответствовать макетам в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, Safari, Internet Explorer и Edge.
10. Используя набор html, css, js-файлов создать новую тему с помощью CMS WordPress.
11. Используя набор html, css, js-файлов создать новую тему с помощью CMS WordPress. Подключить дополнительный плагин представленный в медиафай- лах.
12. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

Время на выполнение задания: 4 часа 00 мин.

2.4. Основные критерии оценки выполнения задания

Для школьников:

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта (50 баллов)	
1	Разработана каркасная модель, которая полностью соответствует техническому заданию (на сайте присутствует вся информация из общей структуры данных)
2	Разработаны дизайн-макеты всех страниц сайта
3	Дизайн-макеты страниц созданы по ранее разработанной каркасноймодели

4	Присутствуют макеты адаптации страниц под смартфоны и планшеты
5	Макеты страниц разработаны по принципу единообразия
6	Интерфейс сайта эргономичен и понятен, удобен для использования.
Модуль 2. HTML/CSS-верстка по макетам (50 баллов)	
1	Валидный код HTML5
2	Сверстанные страницы полностью соответствуют, ранее созданным дизайн-макетам.
3	На страницах присутствуют ссылки как внутренние, так и внешние, применяются hover-эффекты с элементами анимации.
4	В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы
5	Идентичность отображения сверстанных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer.
6	Общее впечатление о верстке макета, стилизации, наличии комментариев, использовании фреймворков.

Для студентов/специалистов:

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка изайн-макетов уникальных страниц сайта (50 баллов)	
1	Разработана каркасная модель, которая полностью соответствует техническому заданию (на сайте присутствует вся информация из общей структуры данных)
2	Разработаны дизайн-макеты всех страниц сайта
3	Дизайн-макеты страниц созданы по ранее разработанной каркасноймодели
4	Присутствуют макеты адаптации страниц под смартфоны и планшеты
5	Макеты страниц разработаны по принципу единообразия
6	Интерфейс сайта эргономичен и понятен, удобен для использования.
Модуль 2. HTML/CSS-верстка по макетам (50 баллов)	
1	Валидный код HTML5
2	Сверстанные страницы полностью соответствуют, ранее созданным дизайн-макетам.
3	На страницах присутствуют ссылки как внутренние, так и внешние, применяются hover-эффекты с элементами анимации.
4	В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы

5	Идентичность отображения сверстанных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer.
6	Создана новая тема WordPress
7	Общее впечатление о верстке макета, стилизации, наличии коммен тариев, использовании фреймворков.

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)				
Оборудование, инструменты, ПО				
№	**Наименование**	**Ссылка на сайт с тех. характе-ристиками либо тех. характери-стики оборудования, инструментов**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Персональный компьютер	Системный блок (Core i5, 8GB ОЗУ,500ГВ HDD), Монитор 19"-22" – 2 шт., ИБП на 650Вт, мышь, клавиатура	Шт.	1
2	Блок бесперебойного питания	Минимум на 650Вт	Шт	1
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ НА 1 УЧАСТНИКА				
№	Наименование	Ссылка на сайт с тех. характери-стиками либо тех. характеристики оборудования, инструментов	Ед. измерения	Кол-во
1	Карандаш		Шт.	1
2	Ручка шариковая или гелиевая синяя		Шт.	1
3	Лист бумаги А4		Шт.	10

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ НА ОДНО РАБОЧЕЕ МЕСТО УЧАСТНИКА				
№	**Наименование**	**Ссылка на сайт с тех. характери- стиками либо тех. характеристикиоборудования, инструментов**	**Ед. измерения**	**Кол-во**

1	Microsoft Windows 10	https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10ISO	шт.	1
2	Microsoft Office 2010-2016	https://products.office.com/ru-ru/professional/	шт.	1
3	Adobe Acrobat Reader	https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html	шт.	1
4	MozillaFirefox	https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/	шт.	1
5	Google Chrome	https://www.google.ru/chrome/	шт.	1
6	NotePad++	https://notepad-plus-plus.org/	шт.	1
7	Sublime Text3	https://www.sublimetext.com/3	шт.	1
8	VS Code	https://code.visualstudio.com/	шт.	1
9	Adobe Photoshop	https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html	шт.	1
10	Adobe XD	https://www.adobe.com/ru/products/xd.html	шт.	1
11	Axure RP	https://www.axure.com/	шт.	1
12	Figma	https://www.figma.com	шт.	1
13	Xampp	https://www.apachefriends.org/ru/index.html	шт.	1

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)

В данной компетенции непредусмотрено

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

В данной компетенции непредусмотрено

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК (при необходимости)

№ п/п	Наименование	Наименование оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во

1	Специальноекресло-коляска (для участников с проблемамиОДА)	Кресло-коляска инвалидная LY-250-A	http://www.blagomed.ru/prod/kreslo- kolyaska-invalidnaya-ly-250-a-shirina- sideniya-45sm-2798.html?utm_source=yandex_market&utm_medium=cpc&utm_campaign=ukrepleннye&utm_content=kreslo_kolyaska_invalidnaya_ly_250_a_shirina_sideniya_45sm_2798&utm_term=2798&ymclid=1596411856844776016350000 1	шт.	1
2	ПрограммаNVDA	Win10Portable2017Tm	https://nvda.ru/	шт.	1
3	Клавиатура с кодом Брайля для незрячих	Клавиатура ПК для незрячих	https://novision.ru/govoryaschie-kompyutery/klaviatura-pk-dlya-nezryachih.html	шт.	1
4	Слуховой аппарат для участников с проблемами слуха	Слуховой аппарат Axon D322	https://beru.ru/product/slukhovoi-apparat- axon-d322/100864949458?offerid=69XqfvjWUk43hvlpNm1yaw&utm_source=market&utm_medium=cpc&utm_term=635657.a1313&utm_content=13120303&clid=910&ymclid=15964120902295421892300004&q=3ZRiT6a87WmQD43xbbPpDucPD4EEfkXFqPBl978r14H8q%2FXbylRz1JBexjRZigJj	шт.	1

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (при необходимости)				
Оборудование, инструменты, ПО				
№	**Наименование**	**Ссылка на сайт с тех. характеристиками либо тех. характеристики оборудования, инструментов**	**Ед. измерения**	**Кол-во**

1	Персональный компьютер	Системный блок (Core i5, 8GB ОЗУ, 500ГВ HDD), Монитор 19"-22" – 2 шт., ИБП на 650Вт, мышь, клавиатура	Шт.	1
2	Блок бесперебойного питания	Минимум на 650Вт	Шт	1
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ НА 1 ЭКСПЕРТА				
№	**Наименование**	**Ссылка на сайт с тех. характери-стиками либо тех. характеристики оборудования, инструментов**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Карандаш		Шт.	1
2	Ручка шариковая или гелиевая синяя		Шт.	1
3	Блокнот		Шт.	10

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ НА ОДНО РАБОЧЕЕ МЕСТО ЭКСПЕРТА				
№	**Наименование**	**Ссылка на сайт с тех. характери- стиками либо тех. характеристикиоборудования, инструментов**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1	Microsoft Windows 10	https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10ISO	шт.	1
2	Microsoft Office 2010-2016	https://products.office.com/ru-ru/professional/	шт.	1
3	Adobe Acrobat Reader	https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html	шт.	1
4	MozillaFirefox	https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/	шт.	1
5	Google Chrome	https://www.google.ru/chrome/	шт.	1
6	NotePad++	https://notepad-plus-plus.org/	шт.	1
7	Sublime Text3	https://www.sublimetext.com/3	шт.	1

8	VS Code	https://code.visualstudio.com/	шт.	1
9	Adobe Photoshop	https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html	шт.	1
10	Adobe XD	https://www.adobe.com/ru/products/xd.html	шт.	1
11	Axure RP	https://www.axure.com/	шт.	1
12	Figma	https://www.figma.com	шт.	1
13	Xampp	https://www.apachefriends.org/ru/index.html	шт.	1

ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)					
№ п/п	**Наименование**	**Фото необходимого оборудования, средства индивидуальной защиты**	**Технические характеристики оборудования, инструментов иссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
1	Порошковый огнетушитель ОП-4		Класс В - 55 ВКласс А - 2 А	Шт.	1
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ					
№ п/п	**Наименование**	**Наименование необходимого оборудования или инструмента, или мебели**	**Технические характеристики оборудования, инструментов иссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
1	Кулер дляводы		настольный без охлаждения	Шт.	1

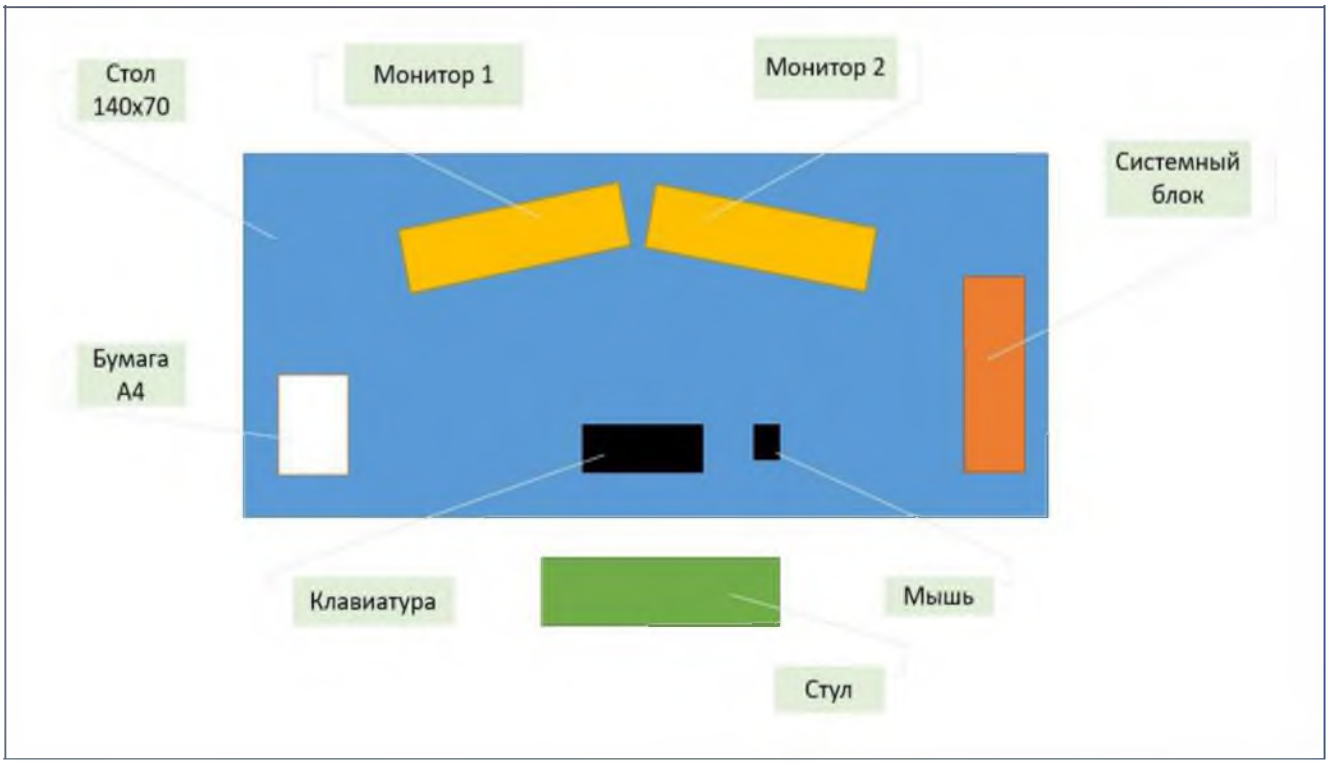
4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий

4.1 Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий

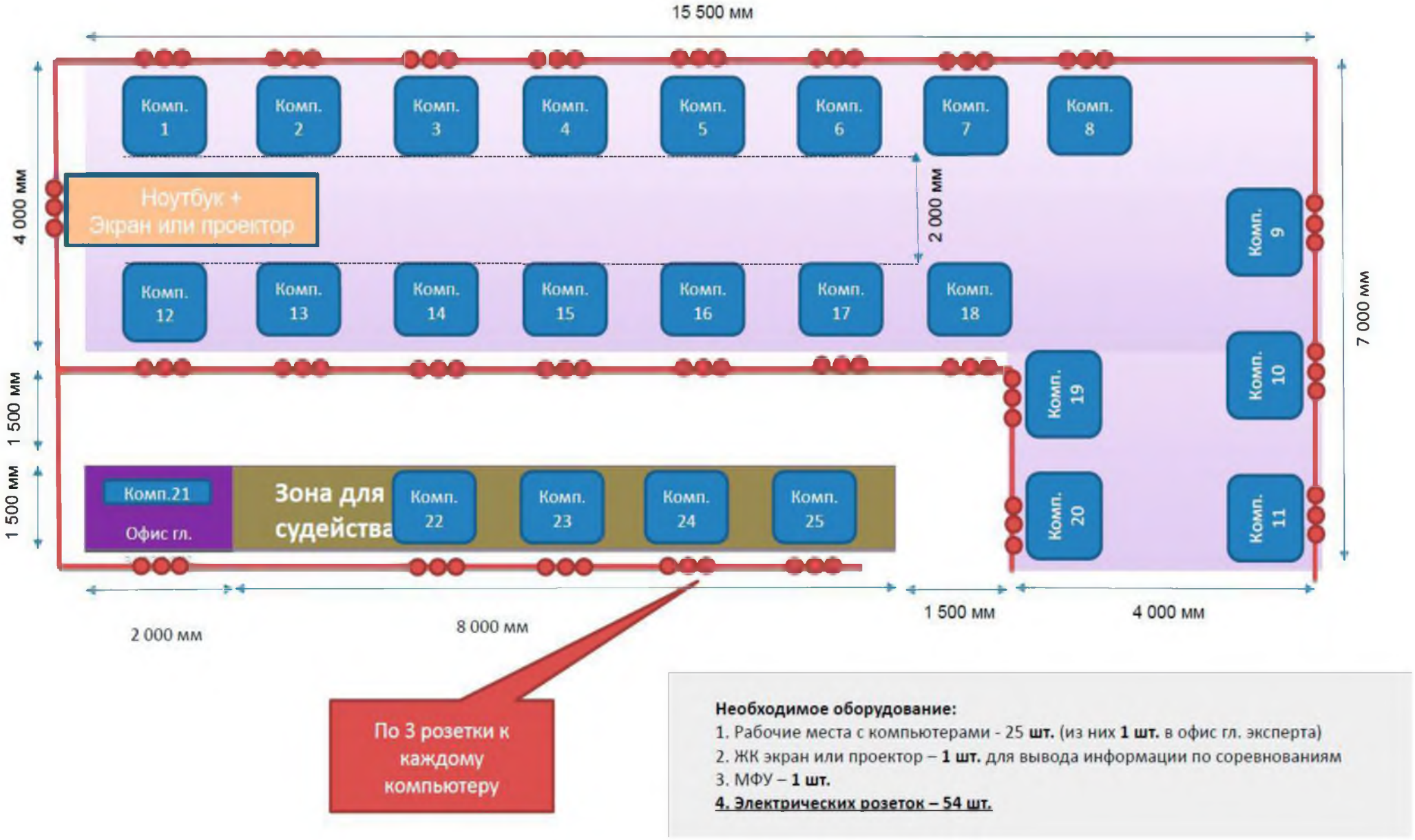
	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.*
Рабочее место участника с нарушением слуха	2	0,6	
Рабочее место участника с нарушением зрения	2	0,7	
Рабочее место участника с нарушением ОДА	2	0,9	
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	2	0,6	
Рабочее место участника с ментальными нарушениями ОДА	2	0,6	
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	2	0,6	не требуется
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	2	0,6	не требуется

*формируется исходя из заявок участников

4.2. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий



4.3. Схема застройки соревновательной площадки



Необходимое оборудование:

1. Рабочие места с компьютерами - 25 **шт.** (из них **1 шт.** в офис гл. эксперта)
2. ЖК экран или проектор – **1 шт.** для вывода информации по соревнованиям
3. МФУ – **1 шт.**
4. **Электрических розеток – 54 шт.**

5. Требования охраны труда и техники безопасности

1. Общие требования охраны труда

1.1. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.
1.2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени задания, и дополнительное время участникам не предоставляется.
1.3. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять вовремя работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения.
1.4. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.
1.5. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.
1.6. Участник соревнования должен знать местонахождение медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим и уметь оказать медицинскую помощь. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь или доставить в медицинское учреждение.
1.7. При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.
1.8. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.
1.9. По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращаться к руководителю.
1.10. За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

2. Требования охраны труда перед началом работы

2.1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:
2.1.1. Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу.
2.1.2. Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70 см).
2.1.3. Проверить правильность расположения оборудования.

2.1.4. Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места.
2.1.5. Убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора.
2.1.6. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).
2.1.7. Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.
2.2. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

3. Требования охраны труда во время работы

3.1. В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:
- содержать в порядке и чистоте рабочее место;
- следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
- выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
- соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

3.2. Участнику соревнований запрещается во время работы:
- отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
- допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;
- производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей принтеров или копиров;
- работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
- располагаться при работе на расстоянии менее 50 см от экрана монитора.

3.3. При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.
3.4. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.
3.5. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.
3.6. Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с

целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

4. Требования охраны труда в аварийных ситуациях

4.1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.
4.2. При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание.
4.3. При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.
4.4. В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить эксперту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.

5. Требования охраны труда по окончании работы

5.1. По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:
- произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.
- В любом случае следовать указаниям экспертов

5.2. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.
5.3. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.