


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

Утверждаю
руководитель регионального центра
развития движения «Абилимпикс» РТ
 Р.Ф. Савченко
«03» 04 2023г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

ВЕБ-ДИЗАЙН



2023 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
<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 эскизов, прототипов, требований к эргономике 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 	<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. - Учитывать существующие правила корпоративного стиля. 	<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. - Учитывать существующие правила корпоративного стиля.

<p>визуальной привлекательности (Canvas).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 привлечения внимания к мероприятию «Казанский марафон».

«Казанский марафон» - это ежегодный легкоатлетический забег по главным улицам Казани мимо самых красивых достопримечательностей города.

Школьники:

Необходимо разработать одностраничный сайт Landing Page, привлекающий внимание к мероприятию «Казанский марафон».

В процессе разработки Landing Page предусмотреть адаптивный дизайн и использовать адаптивную верстку. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

Сегментация целевой аудитории: люди среднего и старшего возраста, дети от 14 лет.

Студенты/специалисты:

Необходимо разработать одностраничный сайт Landing Page, привлекающий внимание привлекающий внимание к мероприятию «Казанский марафон».

В процессе разработки Landing Page предусмотреть адаптивный дизайн и использовать адаптивную верстку, всплывающие модальные окна. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

Сегментация целевой аудитории: люди среднего и старшего возраста, дети от 14 лет.

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.	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	Свёрстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)
<i>Общее время выполнения конкурсного задания: 4 часов</i>			
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	Свёрстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)
<i>Общее время выполнения конкурсного задания: 4 часа</i>			

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, для стилизации CSS3, а также JavaScript для манипулирования веб-страницами и взаимодействия с пользователем.
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 мероприятия «Казанский марафон», меню, адресом и контактами, а также баннер с картинкой и тезисным описанием назначения данного веб-ресурса.

Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана.

- Информация о 4-х доступных дистанциях для участников марафона с картинкой и тестовым описанием. Должна присутствовать ссылка на страницу со всеми остальными дистанциями («Показать все»).
- Обзор победителей марафона предыдущих лет.
- Форма регистрации на мероприятие. На форме должны находиться кнопки Очистить форму (или Отменить), Зарегистрироваться, Заккрыть. Предусмотреть проверку заполнения полей формы, выбора вида дистанции.
- Футер с контактной информацией и ссылкой на социальные сети и партнеров.
- На каждом экране должны присутствовать ссылки якоря. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

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]

Модуль 1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав сверху “Модуль 1 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 десктоп 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).

2.3. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ] \Модуль 1

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

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

При разработке допускается использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например, Bootstrap или jQuery.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код сайта должен быть сверстан самостоятельно, участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку, 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.
2. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользоваться официальным инструментом validator.w3.org. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях

непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

3. 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, MS Edge, Yandex.

ВАЖНО: Запрещается экспорт кода из Axure/Adobe XD, оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

Время на выполнение задания: для школьников 4 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 мероприятия «Казанский марафон», меню, адресом и контактами, а также баннер с картинкой и тезисным описанием назначения данного веб-ресурса. Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана. Для тезисного описания функционала и назначения данного веб-ресурса необходимо привязать три-четыре баннера и оформить их в виде слайдера. При наведении курсора на слайдер он должен останавливаться.
- Информация о 4-х доступных дистанциях для участников марафона с картинкой и тестовым описанием. Должна присутствовать ссылка на страницу со всеми остальными дистанциями («Показать все»).
- Обзор победителей марафона предыдущих лет.
- Форма регистрации на мероприятие. На форме должны находиться кнопки Очистить форму (или Отменить), Зарегистрироваться, Закрыть. Предусмотреть проверку заполнения полей формы, выбора вида дистанции.
- Футер с контактной информацией и ссылкой на социальные сети и партнеров.
- На каждом экране должны присутствовать ссылки якоря. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

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]

Модуль 1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав сверху “Модуль 1 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 десктоп 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).

2.3. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ] \Модуль 1

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

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

При разработке допускается использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например, Bootstrap или jQuery.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ.

4. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения сайта в браузерах файлов.

5. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользоваться официальным инструментом validator.w3.org. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях

непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

6. 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, MS Edge, Yandex.

ВАЖНО: Запрещается экспорт кода из Axure/Adobe XD, оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

Время на выполнение задания: 4 часа 00 мин.

2.4 30% изменения конкурсного задания

Участникам соревнований необходимо учесть, что итоговое задание на момент проведения чемпионата может быть изменено на 30% с целью исключения возможности принести готовые компоненты для их оценки

В итоговом задании 30% изменением будет изменение *количества и содержания некоторых разделов.*

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Для школьников

	Критерии	Наивысший баллоценки	Шкала оценки
1	Прототип полностью соответствует техническому заданию (на Landing Page присутствует вся информация из общей структуры данных)	4	Объективная
2	Есть макеты под все предложенные устройства	4	Объективная
3	На Landing Page присутствует логотип	4	Объективная
4	Присутствуют отдельные модальных окон	4	Объективная
5	Присутствуют отдельные макет логотипа	4	Объективная
6	Есть отдельный макет меню под мобильный телефон	4	Объективная
7	Макеты Landing Page разработаны по принципу единообразия: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта.	4	Объективная
8	Присутствует макет, демонстрирующий hover эффект	4	Субъективная
9	Интерфейс Landing Page эргономичен и понятен, при создании использована модульная сетка, направляющие	4	Субъективная
10	Общее впечатление от дизайна макета под настольные системы - 1280px	4	Субъективная

11	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на планшете	4	Субъективная
12	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на мобильном телефоне	4	Субъективная
13	Валидный код HTML5 и CSS (штраф -0.25 за каждый тип ошибки)	4	Объективная
14	Весь текст выделяется, включая текст на кнопках	4	Объективная
15	Расположение каждого раздела соответствует созданному макету	4	Объективная
16	При ширине экрана от от 320 до 767 и от 768 до 1279 пикселей выводится версия дизайна для смартфонов и планшетов, горизонтальная прокрутка отсутствует, целостность верстки, элементов на страницах не нарушается на всём диапазоне ширин экрана	4	Объективная
17	Настроена ссылка на возвращение в шапку	4	Объективная
18	На Landing Page присутствуют Header и Footer	4	Объективная
19	В коде присутствуют комментарии	4	Объективная
20	Все внутренние ссылки ведут по нужным адресам	4	Объективная
21	Использованы техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней	4	Объективная
22	В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы	4	Объективная
23	На Landing Page применяется hover эффект	4	Объективная
24	Форма регистрации отображается корректно. Задан атрибут required, устанавливающий поле формы обязательным для заполнения	4	Субъективная
25	Идентичность отображения сверстанных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer.	4	Субъективная
26	Общее впечатление о верстке сайта	5	Субъективная
ИТОГО		100	





Для студентов/ специалистов



	Критерии	Наивысший баллоценки	Шкала оценки
1	Прототип полностью соответствует техническому заданию (на Landing Page присутствует вся информация из общей структуры данных)	4	Объективная
2	Есть макеты под все предложенные устройства	4	Объективная
3	На Landing Page присутствует логотип	4	Объективная
4	Присутствуют отдельные модальных окон	4	Объективная
5	Присутствуют отдельные макет логотипа	4	Объективная
6	Есть отдельный макет меню под мобильный телефон	4	Объективная

7	Макеты Landing Page разработаны по принципу единообразия: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта.	4	Объективная
8	Присутствует макет, демонстрирующий hover эффект	4	Объективная
9	Интерфейс Landing Page эргономичен и понятен, при создании использована модульная сетка, направляющие	4	Субъективная
10	Общее впечатление от дизайна макета под настольные системы - 1280px	4	Субъективная
11	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на планшете	4	Субъективная
12	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на мобильном телефоне	4	Субъективная
13	Валидный код HTML5 и CSS (штраф -0.25 за каждый тип ошибки)	4	Объективная
14	Весь текст выделяется, включая текст на кнопках	4	Объективная
15	Расположение каждого раздела соответствует созданному макету	4	Объективная
16	При ширине экрана от 320 до 767 и от 768 до 1279 пикселей выводится версия дизайна для смартфонов и планшетов, горизонтальная прокрутка отсутствует, целостность верстки, элементов на страницах не нарушается на всём диапазоне ширин экрана	4	Объективная
17	Настроена ссылка на возвращение в шапку	4	Объективная
18	На Landing Page присутствуют Header и Footer	4	Объективная
19	В коде присутствуют комментарии	4	Объективная
20	Все внутренние ссылки ведут по нужным адресам	4	Объективная
21	Использованы техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней	4	Объективная
22	В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы	4	Объективная
23	На Landing Page применяется hover эффект	4	Объективная
24	Форма регистрации отображается корректно. Задан атрибут required, устанавливающий поле формы обязательным для заполнения	4	Объективная
25	Идентичность отображения сверстанных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer.	4	Субъективная
26	Общее впечатление о верстке сайта	5	Субъективная
ИТОГО		100	

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

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

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
№ п/п	Наименование	Фото оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1	Стол рабочий для инвалидов колясочников (детей и взрослых) регулируемый по высоте		https://www.kid-edu.ru/catalog/oborudovanie_dlya_obuchayushchikhsya_s_ovz/mebel_1/stoly_2/104347/	шт.	1
2	Системный блок		<ul style="list-style-type: none"> • процессор: Intel Core i5-9400(2900 МГц) • объем оперативной памяти: 8 ГБ • накопители: SSD 256 ГБ+HDD1 ТБ • дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti (4 ГБ) https://market.yandex.ru/product--igrovoi-kompiuter-lenovo-legion-t530-28icb-9013001hrs-mini-tower-intel-core-i5-9400-8-gb-256-gb-ssd-1-tb-hdd-nvidia-geforce-gtx-1050-ti-windows-10-sl/504692076?show-uid=15897932925034685435916000&nid=54542&track=product_card_also-viewed	шт.	1
3	Монитор 19"-22"		Монитор ASUS VP249HR 23.8" https://market.yandex.ru/product--monitor-asus-vp249hr/428585088?show-uid=15806687627000832326716003&nid=54539&glfilter=4913586%3A12103913&glfilter=4913588%3A12103938%2C12103929&context=search	шт.	2
4	ИБП на 650 Вт		650 ВА https://market.yandex.ru/product--interaktivnyi-ibp-apc-by-schneider-electric-back-ups-bx650li/14121780?show-uid=15897939916815804425716001&nid=59604&text=%D0%98%D0%91%D0%9F%20650&context=search	шт.	1

5	Мышь		https://market.yandex.ru/product--mysh-logitech-mouse-m100-white-usb/6065241?show-uid=15897941662970998662416004&nid=68325&glfilter=7893318%3A444293&glfilter=15191343%3A15191350&context=search	шт.	1
6	Клавиатура		https://market.yandex.ru/product--klaviatura-logitech-keyboard-k120-for-business-black-usb/60961346?show-uid=15897943215948812642816180&nid=68334&context=search	шт.	1
7	Microsoft Windows 10		https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10ISO	шт.	1
8	Microsoft Office 2010-2016		https://products.office.com/ru-ru/professional/	шт.	1
8	Adobe Illustrator		https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html	шт.	1
10	MozillaFirefox		https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/	шт.	1
11	Google Chrome		https://www.google.ru/chrome/	шт.	1
12	NotePad++		https://notepad-plus-plus.org/	шт.	1
13	Sublime Text3		https://www.sublimetext.com/3	шт.	1
14	VS Code		https://code.visualstudio.com/	шт.	1
15	Adobe Photoshop		https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html	шт.	1
16	Adobe XD		https://www.adobe.com/ru/products/xd.html	шт.	1
17	Axure RP		https://www.axure.com/	шт.	1
18	Figma		https://www.figma.com	шт.	1
19	Gimp 2		https://www.gimp.org/downloads/	шт.	1

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА

Расходные материалы

№ п/п	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимо количество
1	Карандаш		На усмотрение организатора	шт.	1
2	Ручка шариковая или гелиеваясиняя		На усмотрение организатора	шт.	1
	Лист бумагиА4		На усмотрение организатора	шт.	10






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

В данной компетенции непредусмотрено

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НАПЛОЩАДКЕ

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	Необходимо количество
1	Специальное кресло-коляска (для участников с проблемами ОДА)	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=ukreplennye&utm_content=kreslo_kolyaska_invalidnaya_ly_250_a_shirina_sideniya_45sm_2798&utm_term=2798&ymclid=15964118568447760163500001	шт.	1
2	Программа NVDA	Win10 Portable 2017 Tm	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 Ахон D322	https://beru.ru/product/slukhovoii-apparat-axon-d322/100864949458?offerid=69XqfvjWUk43hvlpNmlyaw&utm_source=market&utm_medium=cpc&utm_term=635657.a1313&utm_content=13120303&clid=910&ymclid=15964120902295421892300004&q=3ZRiT6a87WmQD43xbbPpDucPD4EEfkXFqPB1978r14H8q%2FXbylRz1JBexjRZigJj	шт.	1
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (при необходимости)					
№ п/п	Наименование	Фото необходимо оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимо количество
1	Стол офисный		1400x600x750	Шт.	1
2	Стул посетителя офисный		Размеры: 55x80	Шт.	1

3	Системный блок		<ul style="list-style-type: none"> • процессор: Intel Core i5-9400(2900 МГц) • объем оперативной памяти: 8 ГБ • накопители: SSD 256 ГБ+HDD 1 ТБ • дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti (4 ГБ) <p>https://market.yandex.ru/product--igrovoi-kompiuter-lenovo-legion-t530-28icb-9013001hrs-mini-tower-intel-core-i5-9400-8-gb-256-gb-ssd-1-tb-hdd-nvidia-geforce-gtx-1050-ti-windows-10-sl/504692076?show-uid=15897932925034685435916000&nid=54542&track=product_card_also_viewed</p>	шт.	1
4	Монитор 19"-22"		<p>Монитор ASUS VP249HR 23.8"</p> <p>https://market.yandex.ru/product--monitor-asus-vp249hr/428585088?show-uid=15806687627000832326716003&nid=54539&glfilter=4913586%3A12103913&glfilter=4913588%3A12103938%2C12103929&context=search</p>	шт.	2
5	ИБП на 650 Вт		<p>650 ВА</p> <p>https://market.yandex.ru/product--interaktivnyi-ibp-apc-by-schneider-electric-back-ups-bx650li/14121780?show-uid=15897939916815804425716001&nid=59604&text=%D0%98%D0%91%D0%9F%20650&context=search</p>	шт.	1
6	Мышь		<p>https://market.yandex.ru/product--mysh-logitech-mouse-m100-white-usb/6065241?show-uid=15897941662970998662416004&nid=68325&glfilter=7893318%3A444293&glfilter=15191343%3A15191350&context=search</p>	шт.	1
7	Клавиатура		<p>https://market.yandex.ru/product--klaviatura-logitech-keyboard-k120-for-business-black-usb/60961346?show-uid=15897943215948812642816180&nid=68334&context=search</p>	шт.	1
8	Microsoft Windows 10/11		<p>https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10ISO</p>	шт.	1
9	Microsoft Office 2010-2016		<p>https://products.office.com/ru-ru/professional/</p>	шт.	1
10	Adobe Illustrator		<p>https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html</p>	шт.	1
11	Mozilla Firefox		<p>https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/</p>	шт.	1

12	Google Chrome		https://www.google.ru/chrome/	шт.	1
13	NotePad++		https://notepad-plus-plus.org/	шт.	1
14	Sublime Text3		https://www.sublimetext.com/3	шт.	1
15	VS Code		https://code.visualstudio.com/	шт.	1
16	Adobe Photoshop		https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html	шт.	1
17	Adobe XD		https://www.adobe.com/ru/products/xd.html	шт.	1
18	Axure RP		https://www.axure.com/	шт.	1
19	Figma		https://www.figma.com	шт.	1
20	Gimp 2		https://www.gimp.org/downloads/	шт.	1


РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)

Расходные материалы

№ п/п	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимо кол-во
1	Блокнот	A5 (32 листа)	На усмотрение организатора	Шт.	1
2	Ручка шариковая или гелиевая синяя		На усмотрение организатора	Шт.	1

ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)

В данном пункте необходимо указать дополнительное оборудование, средства индивидуальной защиты

№ п/п	Наименование	Фото необходимого оборудования, средства индивидуальной защиты	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимо кол-во
1	Порошковый огнетушитель ОП-4		Класс В - 55 В Класс А - 2 А	Шт.	1

КОМНАТА УЧАСТНИКОВ (при необходимости)

В данном пункте необходимо указать оборудование, мебель, расходные материалы, которыми будут оборудована комната для участников (при необходимости)

№ п/п	Наименование	Фото необходимо го оборудования или инструмента, или мебели, или расходных материалов	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ					
Количество точек электропитания и их характеристики, количество точек интернета и требования к нему, количество точек воды и требования (горячая, холодная)					
№ п/п	Наименование	Наименование необходимо го оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
1	Кулер для воды		настольный без охлаждения	Шт.	1

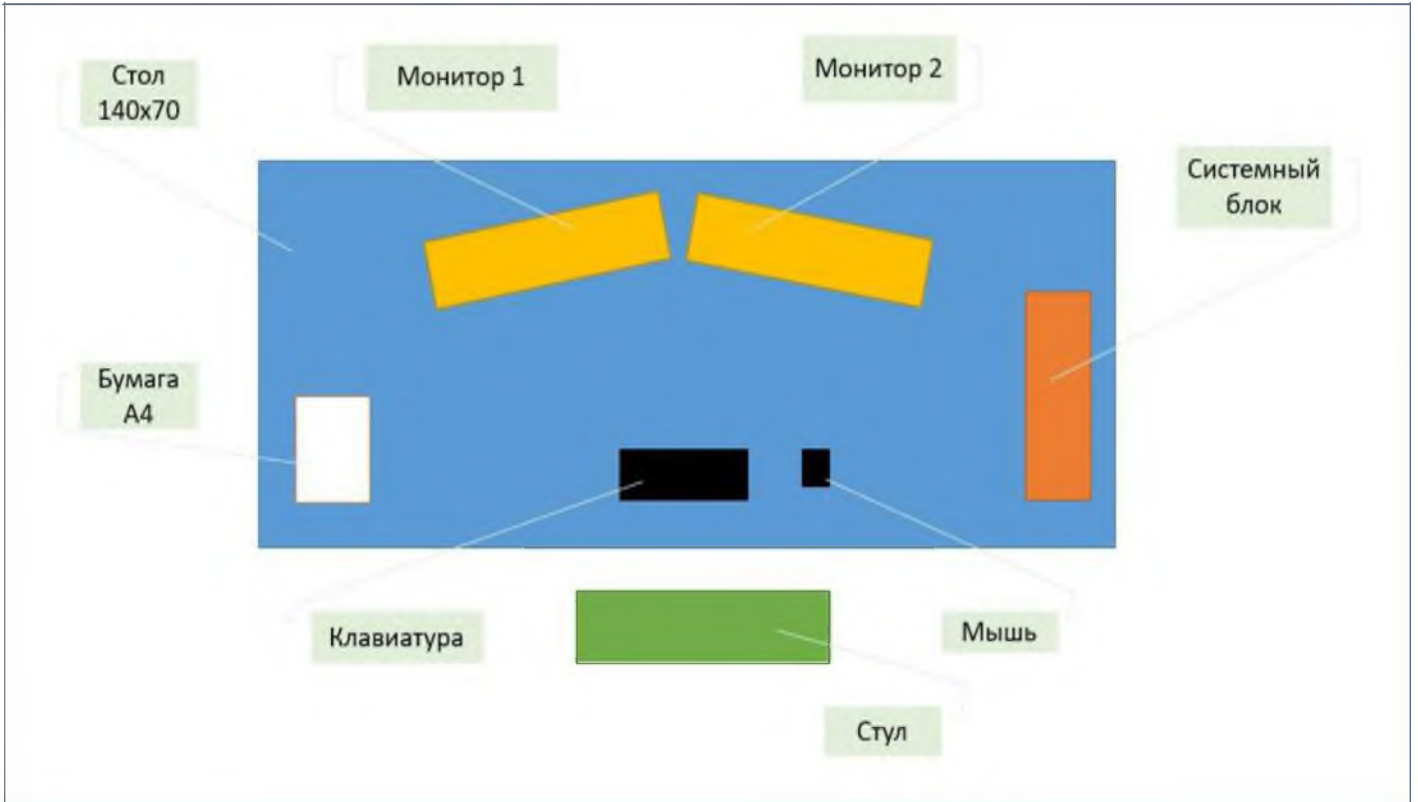
Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий.

Наименование нозологии	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество.*
Рабочее место участника с нарушением слуха	2	0,6	Сурдопереводчик, звукоусиливающая аппаратура
Рабочее место участника с нарушением зрения	2	0,7	Конкурсное задание может быть оформлено рельефно-точечным шрифтом Брайля или в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением, а также индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс

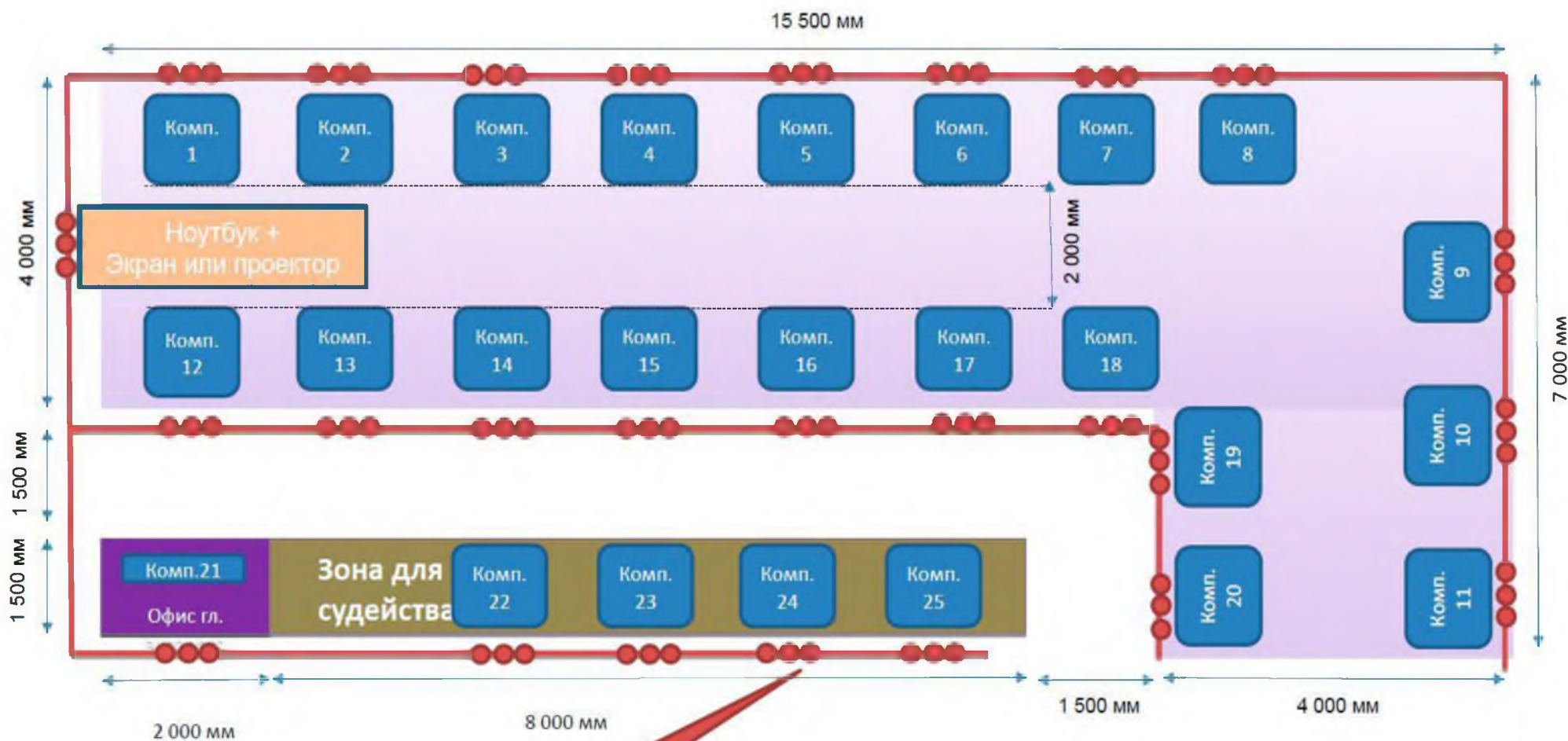
Рабочее место участника с нарушением ОДА	2	0,9	трансформируемые элементы оборудования и мебель на рабочих местах, специальные механизмы и устройства, позволяющие изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, оборудование, обеспечивающее возможность подъезда к рабочему месту и разворота кресла-коляски
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	2	0,6	<p>Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечно-сосудистой системы, а также инвалиды вследствие других соматических заболеваний условия труда на рабочих местах должны соответствовать оптимальным и допустимым по микроклиматическим параметрам. На рабочих местах не допускается присутствие вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия.</p> <p>Не допускается наличие тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации.</p> <p>Уровни шума на рабочих местах и освещенность должны соответствовать действующим нормативам.</p> <p>Использовать столы - с регулируемой высотой и углом наклона поверхности; стулья (кресла) - с регулируемой высотой сиденья и положением спинки.</p>
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	2	0,6	<p>Температура воздуха в холодный период года при легкой работе - 21 - 24 °С; при средней тяжести работ - 17 - 20 °С; влажность воздуха в холодный и теплый периоды года 40 - 60 %; отсутствие вредных веществ: аллергенов, канцерогенов, аэрозолей, металлов, оксидов металлов; электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей</p>

			вибрации; отсутствие микроорганизмов, продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты.
--	--	--	--

4.2. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий



4.3. Схема застройки соревновательной площадки



По 3 розетки к каждому компьютеру

- 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 во время 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 картриджа 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.