|  |  |
| --- | --- |
|  | **VII ВОЛГОГРАДСКИЙ**  **РЕГИОНАЛЬНЫЙ ОТБОРОЧНЫЙ ЭТАП**  **VIII НАЦИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА**  **ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МАСТЕРСТВУ**  **СРЕДИ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ**  **ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**  **«АБИЛИМПИКС»** |

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

по компетенции

**Веб-дизайн**

|  |  |
| --- | --- |
| Утверждаю:  Руководитель регионального центра  развития движения «Абилимпикс» | Разработал:  Главный эксперт по компетенции |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.Н. Левина  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ М.В. Климов  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г. |

**2022**

Содержание

1. Описание компетенции
   1. Актуальность компетенции

Веб-дизайн (от англ. web design) — отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб­интерфейсов для сайтов или веб-приложений.

Веб-дизайнеры:

* Проектируют логическую структуру веб-страниц;
* Продумывают наиболее удобные решения подачи информации;
* Занимаются художественным оформлением веб-проекта.

В результате пересечения двух отраслей человеческой деятельности грамот­ный веб-дизайнер должен быть знаком с новейшими веб-технологиями и обладать соответствующими художественными качествами. Уникальный дизайн стоит доро­же, но и предполагает отрисовку с нуля, полностью уникальную разработку под конкретный заказ. В зависимости от профессионализма и/или политики компании веб-дизайнер либо разрабатывает идею и концепцию дизайна полностью самостоя­тельно, либо получает ряд требований (цвет, стиль и тому подобное), ожиданий и идей от заказчика. 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 и front- end разработчик. В процессе работы над продуктом используются не только специа­лизированные программные средства, но и активно применяется логическое и твор­ческое мышление. Благодаря чему профессиональные веб-дизайнеры 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.

1.2. Образовательные и профессиональные стандарты по компетенции

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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) |

1.3. 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 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 хо­стинг систем. | 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 хостинг систем. * Источники угроз информаци­онной безопасности и меры по их предотвращению. * Регламенты и методы разра­ботки безопасных веб прило­жений. * Методы и способы передачи информации в сети Интернет. - Устройство и работу хостинг |

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 эс­кизов, прототипов, требова­ний к эргономике и техниче­ской эстетике.
* Придерживаться ориги­нальной концепции дизайна проекта и улучшать его визу­альную привлекательность.
* Разрабатывать интерфейс пользователя для веб­приложений с использовани­ем современных стандартов.
* Разрабатывать анимацию для веб-приложений для по­вышения его доступности и визуальной привлекательно­сти (Canvas).

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 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 веб­приложений 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 хо- стингов.

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 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 веб­приложений 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.

1. Конкурсное задание.
2. Краткое описание задания.

Школьники:

Необходимо разработать Landing Page «Виртуальное знакомство с традициями народов России». С помощью сайта можно познакомиться с историческими и куль­турными традициями разных народов, их национальными особенностями, жизнен­ным укладом. Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возмож­ность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа кон­тент.

Студенты:

Необходимо разработать Landing Page «Виртуальное знакомство с традициями народов России». С помощью сайта можно познакомиться с историческими и куль­турными традициями разных народов, их национальными особенностями, жизнен­ным укладом. Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возмож­ность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа кон­тент.

Специалисты:

Необходимо разработать Landing Page «Виртуальное знакомство с традициями народов России». С помощью сайта можно познакомиться с историческими и куль­турными традициями разных народов, их национальными особенностями, жизнен­ным укладом. Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возмож­ность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа кон­тент.

2.3. Структура и подробное описание конкурсного задания.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Наименование и описа­ние модуля | Время  вы-  полне-  ния | Результат |
| Школь­  ник | Модуль 1. Проектирова­ние, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникаль­ных страниц Landing Page | 4 часа | 1. Каркасная модель графическо­го интерфейса (wireframe). 2. Макет под смартфоны с ши­риной экрана 320-767 пикселей. 3. Макет под планшеты с шири­ной экрана 768-1279 пикселей. 4. Макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более. |
| Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend). | 1.Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения стра­ницы в браузерах файлов). |
| Студент | Модуль 1. Проектирова­ние, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникаль­ных страниц Landing Page | 3 часа | 1. Каркасная модель графическо­го интерфейса (wireframe). 2. Макет под смартфоны с ши­риной экрана 320-767 пикселей. 3. Макет под планшеты с шири­ной экрана 768-1279 пикселей. 4. Макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более. |
| Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend). | 1. Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения стра­ницы в браузерах файлов) 2. Новая тема WordPress. |
| Специа­  лист | Модуль 1. Проектирова­ние, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникаль- | 3 часа | 1. Каркасная модель графическо­го интерфейса (wireframe). 2. Макет под смартфоны с ши­риной экрана 320-767 пикселей.   6 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ных страниц Landing Page |  | 1. Макет под планшеты с шири­ной экрана 768-1279 пикселей. 2. Макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более. |
| Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend). | 1.Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения стра­ницы в браузерах файлов) |

* 1. Последовательность выполнения задания.

1. Изучить конкурсное задание.
2. Подготовить каркасную модель страницы (wireframe).
3. Разработать дизайн-макеты сайта в графическом редакторе.
4. Нарезать изображения из дизайн-макетов или взять из исходного зада­ния.
5. Сверстать страницу сайта, используя для разметки страницы HTML5, для стилизации CSS3, JavaScript для манипулирования веб-страницами и взаимодей­ствия с пользователем.
6. Наполнить страницу сайта, предоставленным тестовым наполнением.
7. Проверить работоспособность и идентичность отображения страницы в последних версиях браузеров Chrome, Firefox, Opera, Internet Explorer.

Для всех категорий Школьники/студенты/специалисты Разработчик сайта должен предусмотреть:

1. использование модальных окон;
2. использование hover-эффектов и прорисовать поведение элементов при действиях с ним;
3. использование ссылок-якорей;
4. появление ошибки**,** если обязательное поле формы не заполнено.

ЗАДАНИЕ ШКОЛЬНИКИ

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта

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

Необходимо разработать каркасную модель (wireframe) и дизайн-макеты Landing Page под смартфон, планшет и десктоп. Landing Page должен иметь следу­ющую структуру:

1. Главный экран — текстово-графическая информация, содержащая основ­ной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, логотип, призыв (оффер), кнопка для слабовидящих, контактные данные (почта). Шапка сай­та должна быть зафиксирована в верхней части страницы.
2. Второй экран -сведения о традициях какого народа России можно посмот­реть.
3. Третий экран — форма заявки для просмотра турне. Форма заявки должна содержать следующие поля:

* Ваше имя\* — однострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллический алфавит, пробел и дефис;
* E-mail\* — однострочное текстовое поле, НЕ допускается использовать ки­риллические символы, а также пробелы;
* Наименование тура\* - многострочное текстовое поле, допускается исполь­зовать только кириллические символы;
* Комментарии - многострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллические символы;
* Кнопка - Посмотреть;
* Кнопка - Очистить поля.

1. Четвертый экран — подвал с копирайтом, навигацией, контактами, кнопка­ми соцсетей, кнопкой возвращающей на главный экран.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Ресурсы» содержится тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки сайта. Участник сам решает, какие материалы будут полезны для решения задачи, не нуж­но использовать все предложенное.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Фамилия\Модуль1, если выпол­няете в электронном виде, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав вверху «Модуль1. [Фамилия]».

1. Дизайн-макеты сайта:
   1. Макеты дизайна каждого экрана Landing Page под смартфон, планшет и десктоп должны состоять из нескольких файлов (Photoshop-исходник в формате .psd и предпросмотр в формате .png или .jpg).

* Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 320-767 пикселей.
* Макет под планшеты — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 768-1279 пикселей.
* Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.
  1. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА- НИЕ\_СТРАНИЦЫТ]\_[ТТТИРИНА\_ЭКРАНА]^Н..

Например, «Макет\_768px.psd» означает исходник дизайн-макета Landing Page под планшет (то есть при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей).

В макетах должно быть отрисовано поведение элементов при действиях с

ними.

* 1. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Фамилия\Модуль1.

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend)

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

Сверстать дизайн макеты страниц сайта 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, jQuery, Angular, или какое-либо другое рас­ширение стека.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код Landing Page 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.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения Landing Page 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. 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 ссы-

лок-якорей обязательно.

1. Поля формы должны предусматривать проверку заполнения.
2. Приветствуется использование нестандартных шрифтов.
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, Internet Explorer.
4. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Фамилия\Модуль2.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ СТУДЕНТОВ/СПЕЦИАЛИСТОВ

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта

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

Необходимо разработать каркасную модель (wireframe) и дизайн-макеты Landing Page под смартфон, планшет и десктоп. Landing Page должен иметь следу­ющую структуру:

1. Главный экран — текстово-графическая информация, содержащая основной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, лого­тип, призыв (оффер), контактные данные (почта). Шапка сайта должна быть зафиксирована в верхней части страницы.
2. Второй экран -сведения о традициях какого народа России можно посмот­реть.
3. Третий экран — форма заявки для просмотра турне. Форма заявки должна со­держать следующие поля:

* Ваше имя\* — однострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллический алфавит, пробел и дефис;
* E-mail\* — однострочное текстовое поле, НЕ допускается использовать ки­риллические символы, а также пробелы;
* Наименование тура\* - многострочное текстовое поле, допускается исполь­зовать только кириллические символы;
* Комментарии - многострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллические символы;
* Кнопка - Посмотреть;
* Кнопка - Очистить поля.

1. Новости
2. Четвертый экран — подвал с копирайтом, навигацией, контактами, кнопками

соцсетей, кнопкой возвращающей на главный экран.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Ресурсы» содержится тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки сайта. Участник сам решает, какие материалы будут полезны для решения задачи, не нуж­но использовать все предложенное.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Фамилия\Модуль1, если выпол­няете в электронном виде, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав вверху «Модуль1. [Фамилия]».

1. Дизайн-макеты сайта:
   1. Макеты дизайна каждого экрана Landing Page под смартфон, планшет и десктоп должны состоять из нескольких файлов (Photoshop-исходник в формате .psd и предпросмотр в формате .png или .jpg).

* Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 320-767 пикселей.
* Макет под планшеты — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 768-1279 пикселей.
* Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.
  1. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА- НИЕ\_СТРАНИЦЫТ]\_[ТТТИРИНА\_ЭКРАНА]^Н..

Например, «Макет\_768px.psd» означает исходник дизайн-макета Landing Page под планшет (то есть при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей).

В макетах должно быть отрисовано поведение элементов при действиях с

ними.

* 1. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Фамилия\Модуль1.

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend)

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

Сверстать дизайн макеты страниц сайта 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, jQuery, Angular, или какое-либо другое рас­ширение стека.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код Landing Page 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.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а

также других необходимых для корректного отображения Landing Page в брау­зерах файлов. Изображения должны отражаться корректно.

1. Размеры экранов должны учитывать размеры окна браузера.
2. Код максимально, насколько это возможно, должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно в комментариях непосредственно перед или сразу после места от­хождения от спецификации.
3. Код должен сопровождаться комментариями для анализа и дальнейшей разработки.
4. Код не должен содержать атрибуты типа style.
5. Переход по ссылкам осуществляется в указанную область. Наличие ссылок-якорей обязательно.
6. Поля формы должны предусматривать проверку заполнения.
7. Приветствуется использование нестандартных шрифтов.
8. 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, Internet Explorer.
9. Используя набор html, css, js-файлов создать новую тему с помощью CMS WordPress.
10. Используя набор html, css, js-файлов создать новую тему с помощью CMS WordPress. Подключить дополнительный плагин представленный в медиафай­лах.
11. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Фамилия\Модуль2.

2.3. Основные критерии оценки выполнения задания

|  |  |
| --- | --- |
| 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 каркасной модели |
| 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 коммен­тариев, использовании фреймворков. |

1. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных матери­алов.

Школьники, студенты и специалисты (перечень единый для всех катего-

рий)

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ

В данной компетенции не предусмотрено

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1-ГО УЧАСТНИКА (конкурсная площадка) | | | | |
| Оборудование, инструменты, ПО | | | | |
| № | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характе­ристиками либо тех. характери­стики оборудования, инструментов | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | Системный блок (Core i5, 8GB ОЗУ, 500ГО HDD), Монитор 19"-22" - 2 шт., ИБП на 650 Вт, мышь, клавиатура |  | Шт. | 1 |
| ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ НА 1 УЧАСТНИКА | | | | |
| № | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характери­стиками 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 |

В данной компетенции не предусмотрено

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характери­стиками либо тех. характеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
|  | В данной компетенции не предусмотрено | | | |

НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА)

Перечень оборудования и мебель

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характеристиками либо тех. ха­рактеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | Стул | Офисный | штук | 1 |
| 2 | Ручка | Шариковая или гелиевая синяя | штук | 1 |
| 3 | Блокнот | А5 (32 листа) | штук | 1 |
| 4 | Системный блок (Core i5, 8GB ОЗУ, 500ГО HDD), Монитор 19"-22", ИБП на 650 Вт, мышь, клавиатура |  | Шт. | 1 |
| ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ | | | | |
| Перечень оборудование, инструментов, средств индивидуальной защиты и т.п. | | | | |
| № | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характери­стиками либо тех. характеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | Огнетушитель  углекислотный | На усмотрение организатора | штук | 2 |
| 2 | Бак под обрезки (мусор) | 120 - 180 литров | штук | 2 |
| 3 | Мешки под мусор | 120 - 180 литров | штук | 10 |
| ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ | | | | |
| Перечень оборудования, мебель, канцелярия и т.п. | | | | |
| № | Наименование | Ссылка на сайт с тех. Характеристиками, либо тех. ха­рактеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | Вешалка  гардеробная | Минимум на 10 единиц одежды | штук | 1 |
| 2 | Стол | 1400х700 мм | штук | 4 |
| 3 | Стул | Офисный | штук | 5 |
| 4 | Стол переговорный | 880х880х760 | штук | 2 |
| 5 | ПК | ПК или ноутбук | штук | 1 |
| 6 | Принтер | Лазерный | штук | 1 |
| 7 | Бумага | А4, 500 листов | Уп. | 2 |
| 8 | Набор цветных ручек | Шариковые или гелиевые, минимум 4 цвета | штук | 2 |
| 9 | Флипчарт | На усмотрение организатора | штук |  |
| 10 | Бумага для флипчарта | На усмотрение организатора | листов | 20 |
| 11 | Маркеры для флипчарта цветные | На усмотрение организатора | штук | 4  18 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| КОМНАТА УЧАСТНИКОВ | | | | |
| Перечень оборудования, мебель, канцелярия и т.п. | | | | |
| 1 | Стол | 1400х700 мм | штук | 1 |
| 2 | Стул | Офисный | штук | 1 |
| 3 | Блокнот А5 | А5 (32 листа) | штук | 1 |
| 4 | Ручка | Шариковые или гелиевые | штук | 2 |
| 5 | Карандаш | Простой ТМ | штук | 2 |
| 6 | Листы бумаги | Формат А4 | штук | 10 |
| 7 | Аптечка первой помощи | На усмотрение организатора | штук | 1 |
| 8 | Стаканы  одноразовые | Пластиковые 200мл | штук | 100 |
| 9 | Вода | Бутилированная минимум | литров | 19 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ/КОММЕНТАРИИ | | | | |
| Количество точек питания и их характеристики | | | | |
| № | Наименование | Тех. характеристики |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий
   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 |

\*указывается ссылка на сайт с тех. характеристиками, либо наименование и тех. характеристики специализированного оборудования.

* 1. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий

Стол

140x70

Бумага

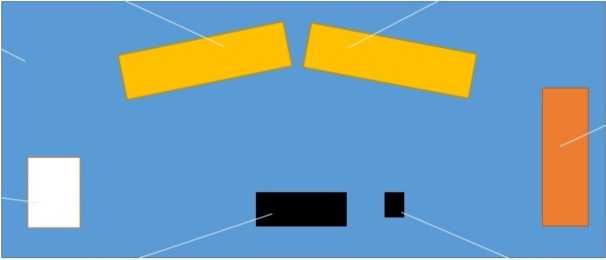
А4

Монитор 1

Монитор 2

Клавиатура

Мышь



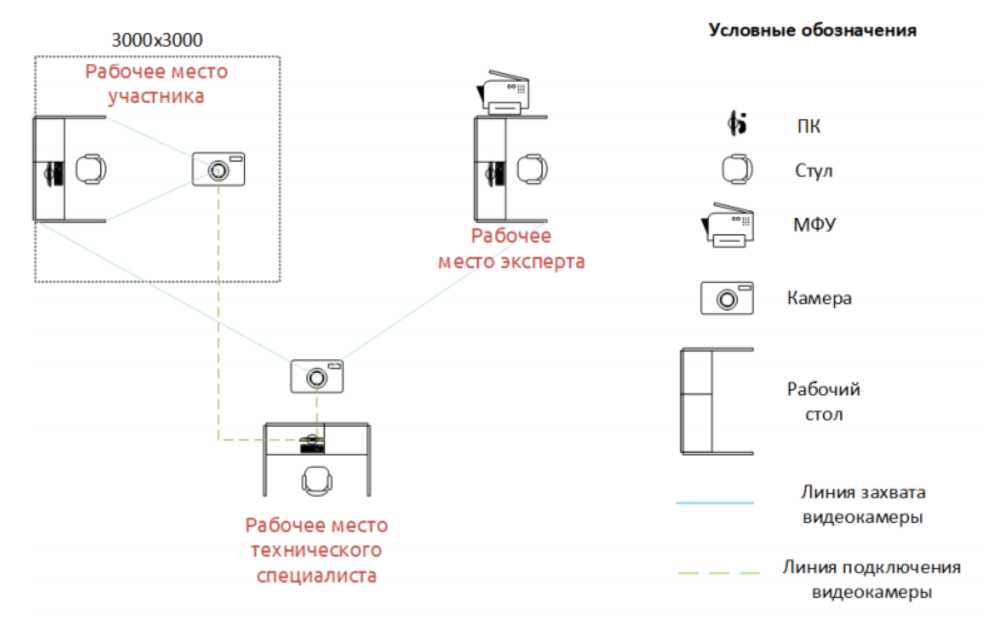
Системный

блок



Стул

4.3. Схема застройки соревновательной площадки



Необходимое оборудование:

1. Рабочие места с компьютером и двумя мониторами (из них 1 ПК главного эксперта, 1 технического специалиста)
2. ЖК экран или проектор - 1 шт. для вывода информации по сорев­нованию, тайминга.
3. МФУ - 1 шт.
4. Требования охраны труда и техники безопасности
5. Общие требования охраны труда
   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.
   2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут че­рез каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени за-

21

дания, и дополнительное время участникам не предоставляется.

* 1. 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.
  2. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.
  3. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.
  4. 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.
  5. При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.
  6. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присут­ствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.
  7. По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращать­ся к руководителю.
  8. За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответ­ственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определен­ным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

1. Требования охраны труда перед началом работы
   1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:
      1. Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу.
      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).

* + 1. Проверить правильность расположения оборудования.
    2. Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны нахо­диться с тыльной стороны рабочего места.
    3. Убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране мони­тора.
    4. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).
    5. Включить электропитание в последовательности, установленной ин­струкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.
  1. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устране­ния к работе не приступать.

1. Требования охраны труда во время работы
   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.
  1. Участнику соревнований запрещается во время работы:
* отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных

устройств;

* размещать на устройствах средств компьютерной и оргтехники бумагу, 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.
  1. При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.
  2. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплей­ные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.
  3. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.
  4. 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.

1. Требования охраны труда в аварийных ситуациях
   1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.
   2. При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостно-

сти 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.

* 1. 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.
  2. В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить экс­перту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.

1. Требования охраны труда по окончании работы
   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
  1. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.
  2. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.