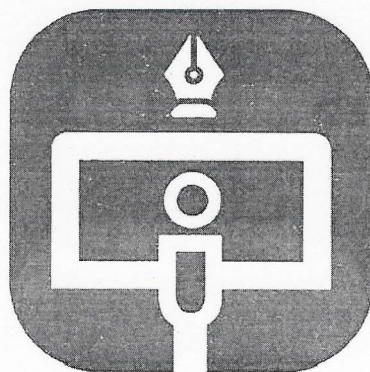


<p>Разработано: Эксперт по компетенции <i>[Подпись]</i> Балицкая Н.В. «15» марта 2024 г.</p>	<p>Согласовано: Главный эксперт по компетенции <i>[Подпись]</i> Балицкая Н.В. «15» марта 2024 г.</p>	<p>Согласовано: Региональный центр развития движения «Абилимпикс» на базе ГБУ ДПО «КРИПО» <i>[Подпись]</i> «18» марта 2024 г.</p>
--	--	---

**РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2024
 В КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ-КУЗБАССЕ**

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

ПО КОМПЕТЕНЦИИ
ВЕБ-ДИЗАЙН



<p>Согласовано: Кемеровская областная Организация ООО «Всероссийское общество инвалидов» <i>[Подпись]</i> «18» марта 2024 г.</p>	<p>Согласовано: Кемеровское региональное отделение Общероссийской общественной организации инвалидов «Всероссийское общество глухих» <i>[Подпись]</i> «18» марта 2024 г.</p>	<p>Согласовано: Кемеровская областная организация ОООИ «Всероссийское ордена Трудового Красного Знамени общество слепых» <i>[Подпись]</i> «18» марта 2024 г.</p>
--	--	--

Содержание

1. Описание компетенции

1.1. Актуальность компетенции

Веб-дизайн (от англ. web design) — отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов 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
<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 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 хостинг систем. 	<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 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 систем. - Источники угроз информационной безопасности и меры по их

		<p>предотвращению. - Регламенты и методы разработки безопасных веб приложений.</p>
<p>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 веб-приложений с использованием современных стандартов. - Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения его доступности и визуальной привлекательности (Canvas).</p>	<p>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 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 веб-приложения. - Составлять сравнительную характеристику хостингов.</p>	<p>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 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 веб-приложения. - Составлять сравнительную характеристику хостингов. - Осуществлять аудит безопасности веб-приложений. - Модифицировать веб-приложение с целью внедрения программного кода по обеспечению безопасности его работы.</p>

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

Президент России Владимир Владимирович Путин объявил 2022-2031 гг. Десятилетием науки и технологий.

Десятилетие науки и технологий в России включает в себя комплекс инициатив, проектов и мероприятий. Все они направлены на усиление роли науки и технологий в решении важнейших задач развития общества и страны.

Необходимо разработать Landing Page освещающий основные цели и задачи десятилетия, позволяющий познакомиться с самыми важными достижениями на данный момент и зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Сегментация целевой аудитории сайта: студенты СПО, школьники.

2.2. Структура конкурсного задания

Категории	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники	Модуль 1. Подготовительный (дистанционный) Разработка библиотеки компонентов в графическом редакторе Figma	14 дней	Модуль 1. Дистанционный 1. Библиотека компонентов и стилей в Figma.
	Модуль 2. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landing Page	4 часа	Модуль 2. 1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma. 2. Макеты дизайна, состоящие из нескольких файлов (исходник в формате используемого ПО (Figma) и предпросмотр в формате .png или .jpg). Модуль 3. Сверстанный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения Landing Page в браузерах файлов).
	Модуль 3. Разработка клиентской части сайта (front- end).		
Категории	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Студенты/ специалисты	Модуль 1. Подготовительный (дистанционный) Разработка библиотеки компонентов в графическом редакторе Figma	14 дней	Модуль 1. Дистанционный 1. Библиотека компонентов и стилей в Figma.
	Модуль 2. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landign Page (версия под планшет и смартфон).	4 часа	Модуль 2. 3. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma. Макеты дизайна, состоящие из нескольких файлов (исходник в формате используемого ПО (Figma) и предпросмотр в формате .png или .jpg).
	Модуль 3. Разработка клиентской		Модуль 3. Сверстанный сайт (набор html,

	части сайта (front- end).		css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения Landing Page в браузерах (файлов).
--	---------------------------	--	--

2.3. Последовательность выполнения задания.

Модуль 1 (дистанционный)

1. Изучить конкурсное задание.
2. Выполнить подготовительную работу и разработать библиотеку

компонентов в графическом редакторе Figma.

Модуль 2 (очный)

1. Изучить конкурсное задание.
2. Разработать каркасную модель страницы (wireframe).
3. Разработать дизайн-макеты сайта под десктоп, планшет и смартфон.

Модуль 3 (очный)

1. Выполнить верстку сайта, используя для разметки страницы HTML5, для стилизации CSS3, JavaScript для манипулирования веб-страницами и взаимодействия с пользователем.
 2. Наполнить страницу сайта, тестовым наполнением.
 3. Проверить работоспособность и идентичность отображения страницы в последних версиях браузеров Chrome, Firefox, Opera, MS Edge, Yandex.

ВАЖНО

Задание дистанционного этапа (модуля 1) должно быть выслано главному эксперту на электронную почту за неделю, до начала чемпионата.

Требования к дизайну и оформлению

Сайт должен выполняться в строгом деловом стиле. Корпоративные цвета **красный и синий**. Красный используется в качестве принта. Оттенки светло-синего как основной фоновый. Фотографии – насыщенные цветные, иллюстрирующие место проведения мероприятия, посетителей, либо фото. Шрифты предпочтительнее использовать из тех, что предложены в ресурсах.

На каждом экране должны присутствовать ссылки якоря. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

Для иконок предпочтительнее использовать svg-картинки.

Предусмотреть применение hover-эффектов. Кнопки, ссылки должны реагировать на наведение и нажатие.

Landing Page должен быть адаптивным под разные устройства, кроссбраузерным. Макеты дизайна под адаптив должны предусматривать изменение расположения элементов. В шапке каждого макета должен присутствовать разработанный участником логотип.

Предусмотреть использование модальных окон.

Для студентов и специалистов. Иконки социальных сетей также должны быть также закреплены справа, рядом с полосой прокрутки.

При открытии модального окна с формой регистрации должно измениться свойство заднего фона (затемнение, прозрачность).

Используемое программное обеспечение

Разработка логотипа, каркасной модели Wireframe, прототипа и дизайн-макетов Landing Page должна осуществляться в графическом редакторе Figma.

Верстка Landing Page в любом из следующих текстовых редакторов:

1. Sublime Text 3 (sublimetext.com);
2. VS Code;
3. Atom.

Использование для верстки любого другого редактора кода должно быть согласовано с главным экспертом до начала чемпионата.

ЗАДАНИЕ (школьники)

Необходимо разработать Landing Page освещающий мероприятия «Десятилетия науки и технологий» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Для разработки использовать материалы, выполненные в рамках дистанционного модуля и/или предложенные в ресурсах.

Ссылка на брендбук:

<https://наука.пф/upload/documents/brandstyle/Brandbook.pdf>

Ссылка на логотип:

https://наука.пф/upload/documents/brandstyle/Logo_PNG.zip

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран.** Должен содержать: шапку с логотипом, меню, адресом и контактами (Министерства науки и высшего образования Российской Федерации), а также баннер с картинкой (картинка не превышает объема 150 Кбайт) и тезисным описанием назначения данного веб-ресурса. Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана.

2. **Второй экран.** Должен содержать информацию о 6 приоритетных направлениях/проектах «Десятилетия науки и технологий», кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о каждом событии подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно с описанием (не более 3-4-х предложений) и кнопкой закрытия.

3. **Третий экран.** Должен содержать информацию о запланированных выставках/мероприятиях их описании и кнопок регистрации. Нажатие на кнопку регистрации должно приводить к открытию модального окна с формой на странице. На форме должны находиться кнопки **Очистить форму (или Отменить), Зарегистрироваться, Закрыть**. Предусмотреть проверку заполнения полей формы, указания ФИО, выбора формы участия очно или онлайн, даты.

4. **Четвертый экран.** Должен содержать футер с копирайтом

Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (© И. О. Фамилия, 2023), логотипом, навигацией, контактными данными (телефон, адрес, почта), ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

МОДУЛЬ 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ (дистанционный)

РАЗРАБОТКА БИБЛИОТЕКИ КОМПОНЕНТОВ И СТИЛЕЙ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ FIGMA

Для выполнения задания создать новый аккаунт, логин которого ваш новый, созданный для чемпионата, почтовый адрес, который имеет вид **Фамилия_Имя_Дата_рождения_категория**

Например, **Ivanov_I.I.10.10.2004_schoolboy@xxx.xxx)**

Пароль от аккаунта **admin111**.

При наличии посторонних проектов задание проверяться не будет, а участник получит 0 баллов.

Проект в Figma назвать **Модуль_1_Фамилия_ИО_категория**.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

Сформировать библиотеку компонентов и стилей для дальнейшего использования в верстке Landing Page с целью ускорения и упрощения работы над проектом. При формировании компонентов и стилей учитывать цветовую гамму сайта, указанную в задании, соответственно подобрать для компонентов цветовую схему.

Компонент представляет собой элемент с функцией комплексного редактирования. Компоненты Figma помогают систематизировать и оптимизировать работу над проектом, сделать ее более согласованной и продуктивной. Копии компонента можно использовать по всему проекту.

В библиотеку должны входить как статичные, так и анимированные компоненты.

Перечень компонентов и стилей, которые нужно создать в рамках первого модуля:

1. Типографика. Подготовить стили для текста, которые должны включать, стили для заголовков до 3-го уровня: H1, H2, H3, стили для надписей на кнопках, меню и навигации.

2. Иконки социальных сетей. Создать компоненты для иконок Телеграмм, ВКонтакте, Одноклассники.
3. Иконка для закрытия диалоговых окон.
4. Кнопки. Создать компоненты для кнопок Подробнее, Регистрация, Отменить, Вверх. Предусмотреть три состояния кнопки: обычное состояние, наведение курсора, клик/тап.
5. Навигационные ссылки (ссылки якоря). Состояние активности элемента должно прослеживаться (взаимодействие с элементом: static, active-effect, hover-effect, focus-effect).
6. Баннер. Стилизовать и доработать изображение для баннера, создать фильтр по выбору: прозрачность, затемнение, наложение цвета).
7. Карточки модальных окон.
8. Стили для эффектов. Это стили, которые будут применяться в верстке для блоков (размытие слоев, размытие фона, тени, внутренние тени).

Важно: Количество состояний (вариантов) элемента для анимированного компонента должно соответствовать назначению (ссылка, кнопка и др.).

Результаты данного модуля будут оцениваться и в дальнейшем полученная оценка будет суммироваться с оценками, полученными за задание на чемпионате.

МОДУЛЬ 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН-МАКЕТОВ УНИКАЛЬНЫХ СТРАНИЦ САЙТА

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe)** и **дизайн-макеты Landing Page** согласно структуре задания, под десктоп, планшет и смартфон, а также согласно требованиям к дизайну и оформлению.

Важно:

- Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
- Необходимо использовать выданный на чемпионате аккаунт в Figma и материалы проекта, который был создан в рамках модуля 1.
- Проект в Figma необходимо назвать Модуль2_НомерУчастника_Категория.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Описание задания (пункт 2.1.)

Тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки прототипа сайта в папке Ресурсы.

Библиотека компонентов, разработанная в первом модуле.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требованиях к дизайну и оформлению.**

2. Дизайн-макеты сайта.

2.1. Макеты дизайна каждого экрана Landing Page должны состоять из нескольких файлов (в формате используемого приложения и предпросмотр в формате .png или .jpg).

- Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.
- Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 320 до 767 пикселей.
- Макет под планшеты – должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей.

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

Например, «Макет_320 px.xxx» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от 320 до 767 пикселей), разработанный в Figma.

МОДУЛЬ 3. РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ САЙТА (FRONT-END)

Выполнить адаптивную верстку веб-сайта с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript, соблюдая расположение на веб-странице всех необходимых элементов, согласно разработанных в первом и втором модуле дизайн-макетов: текста, изображений, форм, кнопок, иконок и т.д.

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

Сохраните свою работу в папке **Абилимпикс** № участника – **Модуль3_НомерУчастника_Категория**.

ВАЖНО: запрещается экспорт кода из Axure/Adobe XD/Figma,

Оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются дизайн-макеты, разработанные в рамках Модуля 1 и 2.

Библиотека компонентов, разработанная в рамках модуля 1.

Участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ

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

2. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия экспертами используется официальный инструмент проверки **validator.w3.org**. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

3. Необходимо обеспечить адаптивность и кроссбраузерность. Полученный в результате верстки сайт должен одинаково адекватно отображаться и работать в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, MS Edge, Yandex.

ЗАДАНИЕ (студенты)

Необходимо разработать Landing Page освещающий мероприятия «Десятилетия науки и технологий» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Для разработки использовать материалы, выполненные в рамках дистанционного модуля и/или предложенные в ресурсах.

Ссылка на брендбук:

<https://наука.пф/upload/documents/brandstyle/Brandbook.pdf>

Ссылка на логотип:

https://наука.пф/upload/documents/brandstyle/Logo_PNG.zip

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран.** Должен содержать: шапку с логотипом, меню, адресом и контактами (Министерства науки и высшего образования Российской Федерации). 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.

2. **Второй экран.** Должен содержать информацию о 6 приоритетных направлениях/проектах «Десятилетия науки и технологий», кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о каждом событии подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно с описанием (не более 3-4-х предложений) и кнопкой закрытия.

3. **Третий экран.** Должен содержать информацию о запланированных выставках/мероприятиях их описании и кнопок регистрации. Нажатие на кнопку регистрации должно приводить к открытию модального окна с формой на странице. На форме должны находиться кнопки **Очистить форму (или Отменить), Зарегистрироваться, Закрыть**. Предусмотреть проверку заполнения полей формы, указания ФИО, выбора формы участия очно или онлайн, даты.

4. **Четвертый экран.** Должен содержать футер с копирайтом

Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (© И. О. Фамилия, 2023), логотипом, навигацией, контактными данными (телефон, адрес, почта), ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

На каждом экране должны присутствовать ссылки якоря. Предусмотреть адаптивный дизайн и использовать адаптивную верстку. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

МОДУЛЬ 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ (дистанционный)

РАЗРАБОТКА БИБЛИОТЕКИ КОМПОНЕНТОВ И СТИЛЕЙ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ FIGMA

Для выполнения задания создать новый аккаунт, логин которого ваш новый, созданный для чемпионата, почтовый адрес, который имеет вид **Фамилия_Имя_Дата_рождения_категория**

Например, **Ivanov_I.I.10.10.2004_schoolboy@xxx.xxx)**

Пароль от аккаунта **admin111**.

При наличии посторонних проектов задание проверяться не будет, а участник получит 0 баллов.

Проект в Figma назвать **Модуль_1_Фамилия_ИО_категория**.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

Сформировать библиотеку компонентов и стилей для дальнейшего использования в верстке Landing Page с целью ускорения и упрощения работы над проектом. При формировании компонентов и стилей учитывать цветовую гамму сайта, указанную в задании, соответственно подобрать для компонентов цветовую схему.

Компонент представляет собой элемент с функцией комплексного редактирования. Компоненты Figma помогают систематизировать и оптимизировать работу над проектом, сделать ее более согласованной и продуктивной. Копии компонента можно использовать по всему проекту.

В библиотеку должны входить как статичные, так и анимированные компоненты.

Перечень компонентов и стилей, которые нужно создать в рамках первого модуля:

1. Типографика. Подготовить стили для текста, которые должны включать, стили для заголовков до 3-го уровня: H1, H2, H3, стили для надписей на кнопках, меню и навигации.

2. Иконки социальных сетей. Создать компоненты для иконок Телеграмм, ВКонтакте, Одноклассники.
3. Иконка для закрытия диалоговых окон.
4. Кнопки. Создать компоненты для кнопок Подробнее, Регистрация, Отменить, Вверх. Предусмотреть три состояния кнопки: обычное состояние, наведение курсора, клик/тап.
5. Навигационные ссылки (ссылки якоря). Состояние активности элемента должно прослеживаться (взаимодействие с элементом: static, active-effect, hover-effect, focus-effect).
6. Слайдер. Разработать кнопки для ротации слайдера. Под ротацией подразумеваются кнопки вперед/назад либо dots.
7. Карточки модальных окон.
8. Стили для эффектов. Это стили, которые будут применяться в верстке для блоков (размытие слоев, размытие фона, тени, внутренние тени).

Важно: Количество состояний (вариантов) элемента для анимированного компонента должно соответствовать назначению (ссылка, кнопка и др.).

Результаты данного модуля будут оцениваться и в дальнейшем полученная оценка будет суммироваться с оценками, полученными за задание на чемпионате.

МОДУЛЬ 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН-МАКЕТОВ УНИКАЛЬНЫХ СТРАНИЦ САЙТА

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe)** и **дизайн-макеты Landing Page** согласно структуре задания, под десктоп, планшет и смартфон, а также согласно требованиям к дизайну и оформлению.

Важно:

- Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
- Необходимо использовать выданный на чемпионате аккаунт в Figma и материалы проекта, который был создан в рамках модуля 1.
- Проект в Figma необходимо назвать Модуль2_НомерУчастника_Категория.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Описание задания (пункт 2.1.)

Тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки прототипа сайта в папке Ресурсы.

Библиотека компонентов, разработанная в первом модуле.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

3. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требованиях к дизайну и оформлению.**

4. Дизайн-макеты сайта.

4.1. Макеты дизайна каждого экрана Landing Page должны состоять из нескольких файлов (в формате используемого приложения и предпросмотр в формате .png или .jpg).

- Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.
- Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 320 до 767 пикселей.
- Макет под планшеты – должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей.

4.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате:[НАЗВАНИЕ]_[ШИРИНА_ЭКРАНА].

Например, «Макет_320 px.xxx» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от 320 до 767 пикселей), разработанный в Figma.

МОДУЛЬ 3. РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ САЙТА (FRONT-END)

Выполнить адаптивную верстку веб-сайта с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript, соблюдая расположение на веб-странице всех необходимых элементов, согласно разработанных в первом и втором модуле дизайн-макетов: текста, изображений, форм, кнопок, иконок и т.д.

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

Сохраните свою работу в папке **Абилимпикс** № участника – **Модуль3_НомерУчастника_Категория**.

ВАЖНО: запрещается экспорт кода из Axure/Adobe XD/Figma,

Оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются дизайн-макеты, разработанные в рамках Модуля 1 и 2.

Участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ

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

5. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия экспертами используется официальный инструмент проверки **validator.w3.org**. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

6. Необходимо обеспечить адаптивность и кроссбраузерность. Полученный в результате верстки сайт должен одинаково адекватно отображаться и работать в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, MS Edge, Yandex.

ЗАДАНИЕ (специалисты)

Необходимо разработать Landing Page освещающий мероприятия «Десятилетия науки и технологий» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Для разработки использовать материалы, выполненные в рамках дистанционного модуля и/или предложенные в ресурсах.

Ссылка на брендбук:

<https://наука.пф/upload/documents/brandstyle/Brandbook.pdf>

Ссылка на логотип:

https://наука.пф/upload/documents/brandstyle/Logo_PNG.zip

Landing Page должен иметь следующую структуру:

5. **Первый экран.** Должен содержать: шапку с логотипом, меню, адресом и контактами (Министерства науки и высшего образования Российской Федерации). 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.

6. **Второй экран.** Должен содержать информацию о 6 приоритетных направлениях/проектах «Десятилетия науки и технологий», кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о каждом событии подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно с описанием (не более 3-4-х предложений) и кнопкой закрытия.

7. **Третий экран.** Должен содержать информацию о запланированных выставках/мероприятиях их описании и кнопок регистрации. Нажатие на кнопку регистрации должно приводить к открытию модального окна с формой на странице. На форме должны находиться кнопки **Очистить форму (или Отменить), Зарегистрироваться, Закрыть**. Предусмотреть проверку заполнения полей формы, указания ФИО, выбора формы участия очно или онлайн, даты.

8. **Четвертый экран.** Должен содержать футер с копирайтом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (© И. О. Фамилия, 2023), логотипом, навигацией, контактными данными (телефон, адрес, почта), ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

На каждом экране должны присутствовать ссылки якоря. Предусмотреть адаптивный дизайн и использовать адаптивную верстку. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории.

МОДУЛЬ 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ (дистанционный)

РАЗРАБОТКА БИБЛИОТЕКИ КОМПОНЕНТОВ И СТИЛЕЙ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ FIGMA

Для выполнения задания создать новый аккаунт, логин которого ваш новый, созданный для чемпионата, почтовый адрес, который имеет вид **Фамилия_Имя_Дата_рождения_категория**

Например, **Ivanov_I.I.10.10.2004_schoolboy@xxx.xxx)**

Пароль от аккаунта **admin111**.

При наличии посторонних проектов задание проверяться не будет, а участник получит 0 баллов.

Проект в Figma назвать **Модуль_1_Фамилия_ИО_категория**.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

Сформировать библиотеку компонентов и стилей для дальнейшего использования в верстке Landing Page с целью ускорения и упрощения работы над проектом. При формировании компонентов и стилей учитывать цветовую гамму сайта, указанную в задании, соответственно подобрать для компонентов цветовую схему.

Компонент представляет собой элемент с функцией комплексного редактирования. Компоненты Figma помогают систематизировать и оптимизировать работу над проектом, сделать ее более согласованной и продуктивной. Копии компонента можно использовать по всему проекту.

В библиотеку должны входить как статичные, так и анимированные компоненты.

Перечень компонентов и стилей, которые нужно создать в рамках первого модуля:

1. Типографика. Подготовить стили для текста, которые должны включать, стили для заголовков до 3-го уровня: H1, H2, H3, стили для надписей на кнопках, меню и навигации.

2. Иконки социальных сетей. Создать компоненты для иконок Телеграмм, ВКонтакте, Одноклассники.
3. Иконка для закрытия диалоговых окон.
4. Кнопки. Создать компоненты для кнопок Подробнее, Регистрация, Отменить, Вверх. Предусмотреть три состояния кнопки: обычное состояние, наведение курсора, клик/тап.
5. Навигационные ссылки (ссылки якоря). Состояние активности элемента должно прослеживаться (взаимодействие с элементом: static, active-effect, hover-effect, focus-effect).
6. Слайдер. Разработать кнопки для ротации слайдера. Под ротацией подразумеваются кнопки вперед/назад либо dots.
7. Карточки модальных окон.
8. Стили для эффектов. Это стили, которые будут применяться в верстке для блоков (размытие слоев, размытие фона, тени, внутренние тени).

Важно: Количество состояний (вариантов) элемента для анимированного компонента должно соответствовать назначению (ссылка, кнопка и др.).

Результаты данного модуля будут оцениваться и в дальнейшем полученная оценка будет суммироваться с оценками, полученными за задание на чемпионате.

МОДУЛЬ 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН-МАКЕТОВ УНИКАЛЬНЫХ СТРАНИЦ САЙТА

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe)** и **дизайн-макеты Landing Page** согласно структуре задания, под десктоп, планшет и смартфон, а также согласно требованиям к дизайну и оформлению.

Важно:

- Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
- Необходимо использовать выданный на чемпионате аккаунт в Figma и материалы проекта, который был создан в рамках модуля 1.
- Проект в Figma необходимо назвать Модуль2_НомерУчастника_Категория.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Описание задания (пункт 2.1.)

Тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки прототипа сайта в папке Ресурсы.

Библиотека компонентов, разработанная в первом модуле.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

5. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требованиях к дизайну и оформлению.**

6. Дизайн-макеты сайта.

6.1. Макеты дизайна каждого экрана Landing Page должны состоять из нескольких файлов (в формате используемого приложения и предпросмотр в формате .png или .jpg).

- Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана 1280 пикселей и более.
- Макет под смартфоны — должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 320 до 767 пикселей.
- Макет под планшеты – должен отражать схему отображения страниц при ширине экрана от 768 до 1279 пикселей.

6.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате:[НАЗВАНИЕ]_[ШИРИНА_ЭКРАНА].

Например, «Макет_320 px.xxx» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от 320 до 767 пикселей), разработанный в Figma.

МОДУЛЬ 3. РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ САЙТА (FRONT-END)

Выполнить адаптивную верстку веб-сайта с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript, соблюдая расположение на веб-странице всех необходимых элементов, согласно разработанных в первом и втором модуле дизайн-макетов: текста, изображений, форм, кнопок, иконок и т.д.

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

Сохраните свою работу в папке **Абилимпикс № участника – Модуль3_НомерУчастника_Категория**.

ВАЖНО: запрещается экспорт кода из Axure/Adobe XD/Figma,

Оценивается «чистый» код и экспертами отслеживается процесс самостоятельной верстки страниц.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются дизайн-макеты, разработанные в рамках Модуля 1 и 2. Участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ

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

2. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия экспертами используется официальный инструмент проверки **validator.w3.org**. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.




3. Необходимо обеспечить адаптивность и кроссбраузерность. Полученный в результате верстки сайт должен одинаково адекватно отображаться и работать в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, MS Edge, Yandex.




ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ

Модуль 1. Подготовительный. Разработка библиотеки компонентов и стилей в графическом редакторе Figma (10 баллов)	
1	Разработана библиотека компонентов и стилей
Модуль 2. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта (40 баллов)	
2	Разработана каркасная модель, которая полностью соответствует техническому заданию (на сайте присутствует вся информация из общей структуры данных). Предусмотрены модальные окна.
3	Разработаны дизайн-макеты всех экранов сайта.
4	Дизайн-макеты созданы по ранее разработанной каркасной модели.
5	Присутствуют макеты адаптации сайта под смартфоны и планшеты.
6	Все макеты разработаны по принципу единообразия.
7	Дизайн сайта привлекателен, эргономичен и соответствует требованиям ТЗ.
Модуль 3. 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, используются модальные окна.
4	Все стили вынесены в отдельные CSS-файлы В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS- свойствам.
5	Отображения сверстанных блоков идентичны при просмотре в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, MS Edge, Yandex.
6	Общее впечатление о верстке: профессионализм, применение фреймворков и библиотек.

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

Перечень единый для всех категорий участников




ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
№ п/п	Наименование	Фото оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов исылка 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_obuchaya_yushchikhsya_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&gfilter=4913586%3A12103913&gfilter=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 10/11		https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10ISO	шт.	1
8	Microsoft Office 2016-2020		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	Mozilla Firefox		https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/	шт.	1
11	Google Chrome		https://www.google.ru/chrome/	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.apachefriends.org/ru/index.html	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	Необходимое кол-во
1	Карандаш		На усмотрение организатора	шт.	1
2	Ручка шариковая или гелиевая синяя		На усмотрение организатора	шт.	1
3	Лист бумаги А4		На усмотрение организатора	шт.	10
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ (при необходимости)					
			По согласованию с главным экспертом		
			В данной компетенции не предусмотрено		
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ					
			По согласованию с главным экспертом		
			В данной компетенции не предусмотрено		
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	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=ukreplenyye&utm_content=kreslo_kolyaska_invalidnaya_ly_250_a_shirina_sideniya_45sm_2798&utm_term=2798&ymclid=15964118568447760163500001	шт.	1
2	Программа NVDA	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 Ахон D322	https://beru.ru/product/slukhovo-i-apparat-axon-d322/100864949458?offerid=69XqfvjWUk43hvlpNm1yaw&utm_source=market&utm_medium=cpc&utm_term=635657.a1313&utm_content=13120303&clid=910&yclid=15964120902295421892300004&q=3ZRiT6a87WmQD43xbbPpDucPD4EEfkXFqPBI978r14H8q%2FXbylRz1JBexjRZigJj	шт.	1

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (при необходимости)

№ п/п	Наименование	Фото необходимо го оборудования или инструмента, или мебели	Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика	Ед. измерения	Необходимое кол-во
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-</p>	шт.	1

			uid=15897932925034685435916000&nid=54542&track=product card also-viewed		
4	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
5	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
6	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
7	Клавиатура		https://market.yandex.ru/product--klaviatura-logitech-keyboard-k120-for-business-black-usb/60961346?show-uid=15897943215948812642816180&nid=68334&context=search	шт.	1
8	Microsoft Windows 10/11		https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10ISO	шт.	1
9	Microsoft Office 2016- 2020		https://products.office.com/ru-ru/professional/	шт.	1
10	Adobe Illustrator		https://acrobat.adobe.com/ru/ru/acrobat/pdf-reader.html	шт.	1
11	Mozilla Firefox		https://www.mozilla.org/ru/firefox/new/	шт.	1
12	Google Chrome		https://www.google.ru/chrome/	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.apachefriends.org/ru/index.html	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	Необходимое 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	Необходимое 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 необходимого 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 необходимого 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

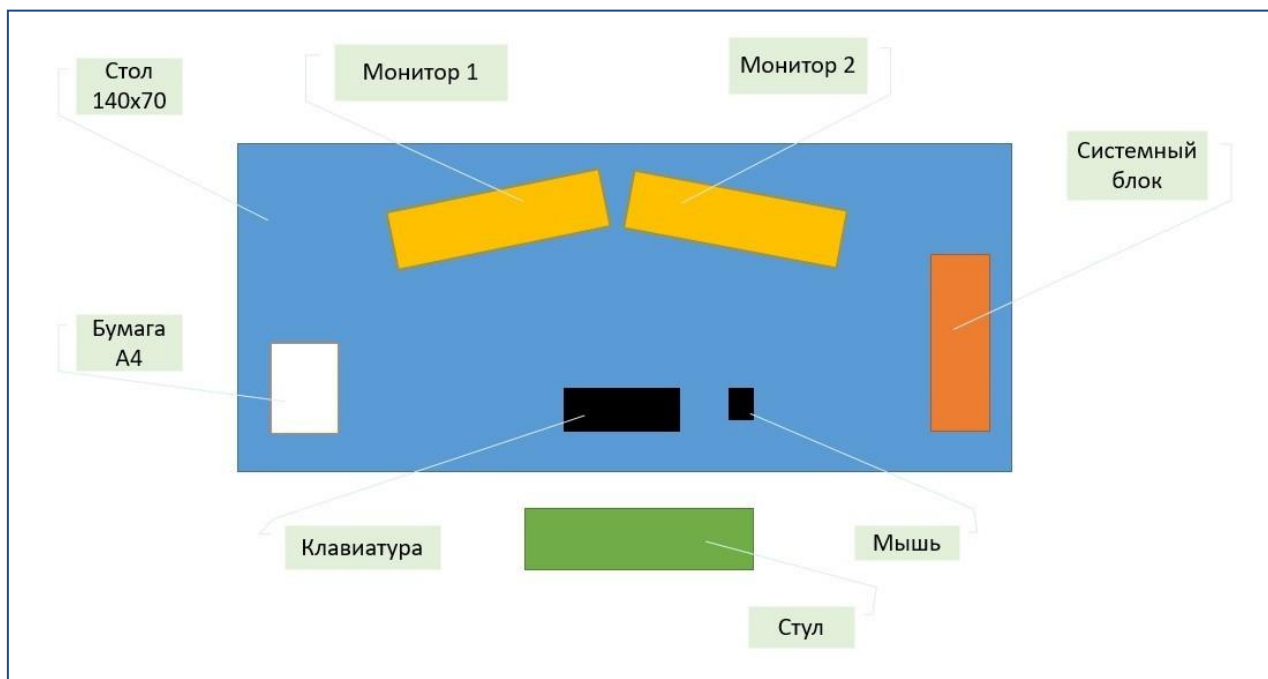
3. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий

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

			<p>высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, оборудование, обеспечивающее возможность подъезда к рабочему месту и разворота кресла-коляски</p>
<p>Рабочее место участника с соматическим и заболеваниями</p>	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 оптимальными допустимым по микроклиматическим параметрам. На рабочих местах не допускается присутствие вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия. Не допускается наличие тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации. Уровни шума на рабочих местах и освещенность должны соответствовать действующим нормативам. Использовать столы - с регулируемой высотой и углом наклона поверхности; стулья (кресла) - с регулируемой высотой сиденья и положением спинки.</p>
<p>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</p>	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 споры микроорганизмов, белковые препараты.
--	--	--	--

3.1. Графическое изображение рабочего места с учетом основных нозологий.



4. 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 60 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 эксперту или техническому эксперту.

1.10. За невыполнение данной инструкции участники могут быть

отстранены от выполнения задания.

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;

- 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.

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 мониторы 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.