

**Абилимпикс 2020**

**Министерство образования Тульской области  
Центр развития движения «Абилимпикс» Тульской области**

**УТВЕРЖДЕНО**

Региональный организационный комитет

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Заседание 05.08.2020

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**  
**компетенция – *Веб - дизайн***  
региональный этап  
VI Национального чемпионата «Абилимпикс»

**Разработчик задания:**  
Совет по компетенции Веб-дизайн  
V Национального чемпионата «Абилимпикс»

Утвержден протоколом № 1 от 01.07.2019

# **V НАЦИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС»**

**УТВЕРЖДЕНО**

Протокол №1 от 01.07.2019

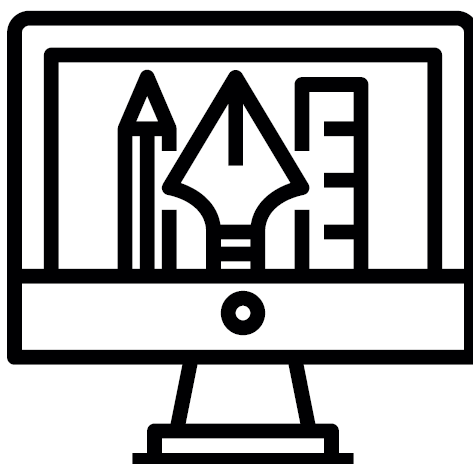
Председатель совета по компетенции

Кузнецов А.И.

## **КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

по компетенции

**Веб-дизайн**



**Веб-дизайн**

**Москва 2019**

## Содержание

### 1. Описание компетенции

#### 1.1. Актуальность компетенции

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

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

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

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

## 1.3. Требования к квалификации.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p><b>Должен знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные этапы разработки программного обеспечения.</li> <li>- Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Стандарт UIX - UI &amp;UX Design.</li> <li>- Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов.</li> <li>- Модели процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.</li> </ul> <p><b>Должен уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать проектную и техническую документацию.</li> <li>- Использовать</li> </ul>	<p><b>Должен знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные этапы разработки программного обеспечения.</li> <li>- Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Стандарт UIX - UI &amp;UX Design.</li> <li>- Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов.</li> <li>- Методы организации работы в команде разработчиков.</li> <li>- Модели процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Характеристики, типы и виды хостингов.</li> </ul>	<p><b>Должен знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные этапы разработки программного обеспечения.</li> <li>- Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Стандарт UIX - UI &amp;UX Design.</li> <li>- Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов.</li> <li>- Методы организации работы в команде разработчиков.</li> <li>- Модели процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.</li> <li>- Характеристики, типы и виды хостингов.</li> </ul>

<p>специализированные графические средства построения и анализа архитектуры программных продуктов.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрабатывать графический интерфейс приложения.</li> <li>- Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи.</li> <li>- Использовать открытые библиотеки (framework).</li> <li>- Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике.</li> <li>- Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность.</li> <li>- Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</li> <li>- Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения его доступности и визуальной привлекательности (Canvas).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Методы и способы передачи информации в сети Интернет.</li> <li>- Устройство и работу хостинг-систем.</li> </ul> <p><b>Должен уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать проектную и техническую документацию.</li> <li>- Использовать специализированные графические средства построения и анализа архитектуры программных продуктов.</li> <li>- Разрабатывать графический интерфейс приложения.</li> <li>- Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи.</li> <li>- Использовать открытые библиотеки (framework).</li> <li>- Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике.</li> <li>- Учитывать существующие правила корпоративного стиля.</li> <li>- Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность.</li> <li>- Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</li> <li>- Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения его доступности и визуальной привлекательности (Canvas).</li> <li>- Выбирать хостинг в соответствии с параметрами веб-приложения.</li> <li>- Составлять сравнительную</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Методы и способы передачи информации в сети Интернет.</li> <li>- Устройство и работу хостинг-систем.</li> <li>- Источники угроз информационной безопасности и меры по их предотвращению.</li> <li>- Регламенты и методы разработки безопасных веб-приложений.</li> </ul> <p><b>Должен уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать проектную и техническую документацию.</li> <li>- Использовать специализированные графические средства построения и анализа архитектуры программных продуктов.</li> <li>- Разрабатывать графический интерфейс приложения.</li> <li>- Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи.</li> <li>- Использовать открытые библиотеки (framework).</li> <li>- Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике.</li> <li>- Учитывать существующие правила корпоративного стиля.</li> <li>- Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность.</li> <li>- Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</li> <li>- Разрабатывать анимацию для веб-приложений для повышения</li> </ul>
---	---	--

	характеристику хостингов.	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.
--	---------------------------	---

## 2. Конкурсное задание.

### 2.1. Краткое описание задания *(единое для школьников, студентов и специалистов)*.

Необходимо разработать Landing Page для организации самозанятости молодежи. Данный проект будет способствовать молодым специалистам объединяться в команды по разработке цифровых продуктов индивидуально или в командах. Заказчики должны иметь возможность разместить свой заказ, а исполнители – возможность его реализовать самостоятельно или объединившись в команду.

Сегментация целевой аудитории:

1. Заказчик
2. Исполнитель
3. Рекрутер

## 2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

	Наименование и описание модуля	Время	Результат
<b>Школьник</b>	Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	4 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). 2. Макеты дизайна Landing Page под смартфон, планшет и десктоп должны состоять из нескольких файлов (PhotoShop-исходник в формате .psd и предпросмотр в формате .png или .jpg).
	Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (front-end).		Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)
<b>Студент</b>	Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	5 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). 2. Макеты дизайна Landing Page под смартфон, планшет и десктоп должны состоять из нескольких файлов (PhotoShop-исходник в формате .psd и предпросмотр в формате .png или .jpg).
	Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (front-end).		Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)
<b>Специалист</b>	Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	4 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). 2. Макеты дизайна Landing Page под смартфон, планшет и десктоп должны

			состоять из нескольких файлов (PhotoShop-исходник в формате .psd и предпросмотр в формате .png или .jpg).
	Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (front-end).		Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов)

### 2.3. Последовательность выполнения задания.

#### **Задание школьникам**

*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.***

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 про основной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, логотип и контакты модератора проекта.
2. Второй экран должен давать возможность заказчику понять какого типа проекты можно заказать на данном сервисе.
3. Третий экран – портфолио выполненных работ.
4. Четвертый экран — форма заявки на выполнение работы.
5. Пятый экран — отзывы.



6. Шестой экран — подвал с копирайтом и контактами.

*Приветствуется использование модальных окон.*

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

## ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки сайта. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

## ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав вверху “Модуль1 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]”.

2. Дизайн-макеты сайта:

2.1. 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.
- 2.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВАНИЕ\_СТРАНИЦЫ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].psd.

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

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

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

***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.

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

Кроме этого приветствуется использование технологии AJAX для уменьшения объема, обмениваемой между сервером и клиентом, информации. Например, Вы можете реализовать авторизацию на сайте без перезагрузки страницы, используя технологию AJAX. В качестве формата передаваемых данных рекомендуется использовать JSON.

### 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.
2. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользоваться официальным инструментом [validator.w3.org](http://validator.w3.org). Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.
3. Необходимо обеспечить некоторую степень кроссбраузерности: полученные в результате верстки страницы должны одинаково адекватно отображаться, работать и соответствовать макетам в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, Safari, Internet Explorer и Edge.
4. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

### Задание для студентов

*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.***

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 про основной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, логотип и контакты модератора проекта.
2. Второй экран должен давать возможность заказчику понять какого типа проекты можно заказать на данном сервисе.
3. Третий экран – портфолио выполненных работ. Вывод портфолио выполнить в виде слайдера.
4. Четвертый экран — форма заявки на выполнение работы.
5. Пятый экран — отзывы.
6. Шестой экран — подвал с копирайтом и контактами.

*Приветствуется использование модальных окон.*

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

## ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

В папке «Материалы для модуля 1» содержится тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в процессе разработки сайта. Нет необходимости использовать все предоставленные материалы — каждый участник сам решает полезность тех или иных материалов для конкретно его задачи.

## ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав сверху «Модуль1 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]».

## 2. Дизайн-макеты сайта:

2.1. 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.

2.3. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВАНИЕ\_СТРАНИЦЫ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].psd.

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

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

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

***ВАЖНО:*** *Запрещается экспорт кода из Axure/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.

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

### ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код 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.
2. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользоваться официальным инструментом [validator.w3.org](http://validator.w3.org). Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.
3. Необходимо обеспечить некоторую степень кроссбраузерности: полученные в результате верстки страницы должны одинаково адекватно отображаться, работать и соответствовать макетам в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, Safari, Internet Explorer и Edge.
4. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

## **Задание для 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.**

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 про основной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, логотип и контакты модератора проекта.
2. Второй экран должен давать возможность заказчику понять какого типа проекты можно заказать на данном сервисе.
3. Третий экран – портфолио выполненных работ. Вывод портфолио выполнить в виде слайдера.
4. Четвертый экран — форма заявки на выполнение работы.
5. Пятый экран — отзывы.
6. Шестой экран — подвал с копирайтом и контактами.

*Приветствуется использование модальных окон.*

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

## **ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

В папке «Материалы для модуля 1» содержится тестовое наполнение Landing Page, а также другая текстово-графическая информация, полезная в

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

## ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль1, если выполняете электронно, либо сдайте экспертам листы бумаги А4 с выполненным заданием, подписав вверху «Модуль1 Участник [ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]».

2. Дизайн-макеты сайта:

2.1. 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.

2.4. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВАНИЕ\_СТРАНИЦЫ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].psd.

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

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



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

**ВАЖНО: Запрещается экспорт кода из Axure/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.

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

### ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются макеты-дизайна, разработанные в рамках Модуля 1. Код 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.
2. Код максимально, насколько это возможно, должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия организационный комитет будет пользоваться официальным инструментом [validator.w3.org](http://validator.w3.org). Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

3. Необходимо обеспечить некоторую степень кроссбраузерности: полученные в результате верстки страницы должны одинаково адекватно отображаться, работать и соответствовать макетам в последних версиях браузеров Chrome, FireFox, Opera, Safari, Internet Explorer и Edge.

4. Сохраните свою работу в папке Abilympics\Участник[ВАШ НОМЕР ПО ЖЕРЕБЬЕВКЕ]\Модуль2.

## 2.4. Критерии оценки выполнения задания

### Для школьников

	Критерии	Наивысший бал оценки	Шкала оценки
1	Прототип полностью соответствует техническому заданию (на Landing Page присутствует вся информация из общей структуры данных)	4	Объективная
2	Есть макеты под все предложенные устройства	4	Объективная
3	На Landing Page присутствует логотип	4	Объективная
4	Присутствуют отдельные модальных окон	4	Объективная
5	Присутствуют отдельные макет логотипа	4	Объективная
6	Есть отдельный макет меню под мобильный телефон	4	Объективная
7	Макеты Landing Page разработаны по принципу единообразия: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта.	4	Объективная
8	Присутствует макет, демонстрирующий hover эффект	4	Субъективная
9	Интерфейс Landing Page эргономичен и понятен, при создании использована модульная сетка, направляющие	4	Субъективная
10	Общее впечатление от дизайна макета под настольные системы - 1280px	4	Субъективная
11	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на планшете	4	Субъективная
12	Дизайн привлекателен и гармоничен, удобен для использования на мобильном телефоне	4	Субъективная
13	Валидный код HTML5 (штраф -0.25 за каждый тип ошибки)	4	Объективная
14	Весь текст выделяется, включая текст на кнопках	4	Объективная
15	Расположение каждого раздела соответствует созданному макету	4	Объективная
16	При ширине экрана от от 320 до 767 и от 768 до 1279 пикселей выводится версия дизайна для	4	Объективная

	смартфонов и планшетов, горизонтальная прокрутка отсутствует, целостность верстки, элементов на страницах не нарушается на всём диапазоне ширин экрана		
17	Настроена ссылка на возвращение в шапку	4	Объективная
18	На Landing Page присутствуют Header и Footer	4	Объективная
19	В коде присутствуют комментарии	4	Объективная
20	Все внутренние ссылки ведут по нужным адресам	4	Объективная
21	Использованы техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней	4	Объективная
22	В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы	4	Объективная
23	На Landing Page применяется hover эффект	4	Объективная
24	Форма регистрации отображается корректно. Задан атрибут required, устанавливающий поле формы обязательным для заполнения	4	Субъективная
25	Идентичность отображения сверстанных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer.	4	Субъективная
26	Общее впечатление о верстке сайта	5	Субъективная
	<b>ИТОГО</b>	<b>100</b>	

### Для студентов

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

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

### Для специалистов

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

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

### 3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

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

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

	2 шт., ИБП на 650 Вт, мышь, клавиатура			
<b>ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ НА 1 УЧАСТНИКА</b>				
№	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
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ</b>				
В данной компетенции не предусмотрено				
<b>РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ</b>				
В данной компетенции не предусмотрено				
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК</b>				
№	Наименование	Ссылка на сайт с тех. характеристиками либо тех. характеристики оборудования	Ед. измерения	Кол-во
В данной компетенции не предусмотрено				
<b>НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА)</b>				
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, 500GB HDD), Монитор 19"-22", ИБП на 650 Вт, мышь, клавиатура		Шт.	1
<b>ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ</b>				
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
<b>ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ</b>				
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	1400x700 мм	штук	4
3	Стул	Офисный	штук	5
4	Стол переговорный	880x880x760	штук	2
5	ПК	ПК или ноутбук	штук	1
6	Принтер	Лазерный	штук	1
7	Бумага	A4, 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
<b>КОМНАТА УЧАСТНИКОВ</b>				
Перечень оборудования, мебель, канцелярия и т.п.				
1	Стол	1400x700 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 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
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ/КОММЕНТАРИИ</b>				
Количество точек питания и их характеристики				
№	Наименование	Тех. характеристики		

#### 4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий

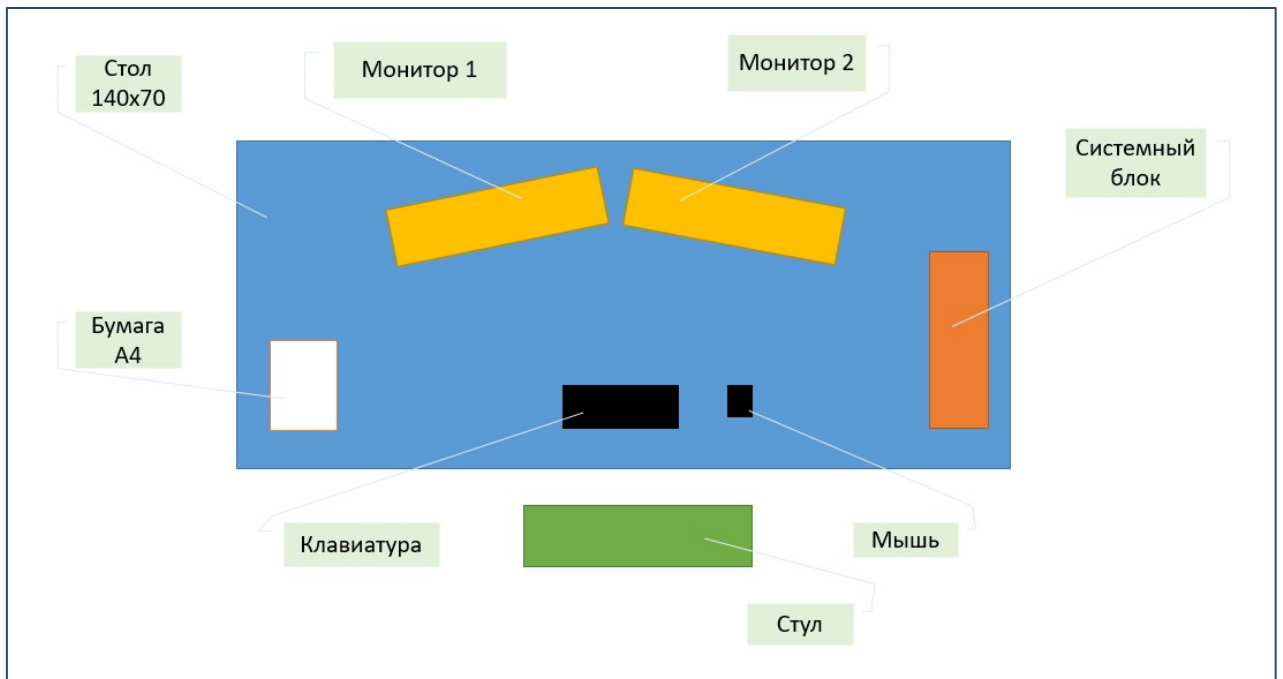
##### 4.1. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий

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

<b>ОДА</b>			
<b>Рабочее место участника с соматическими заболеваниями</b>	2	0,6	не требуется
<b>Рабочее место участника с ментальными нарушениями</b>	2	0,6	не требуется

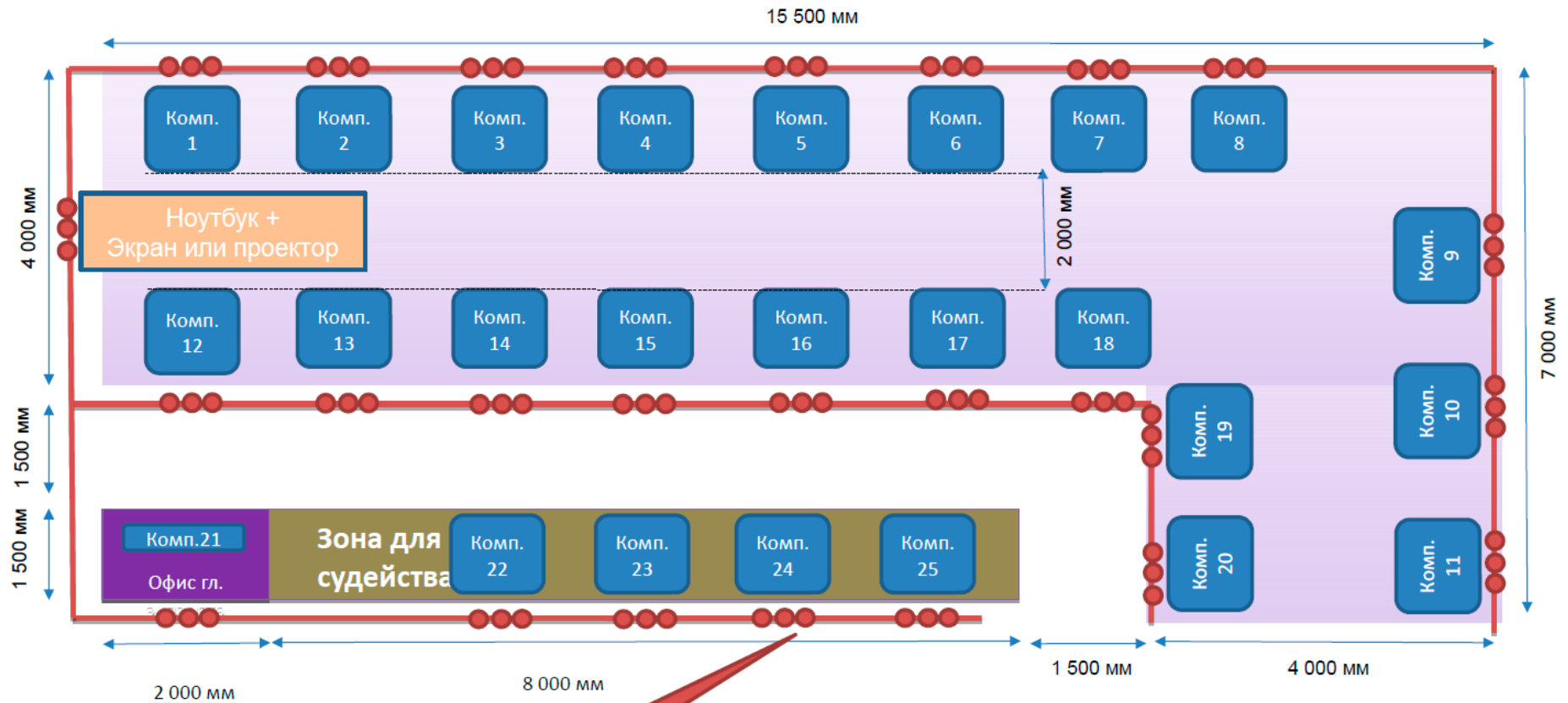
\*указывается ссылка на сайт с тех. характеристиками, либо наименование и тех. характеристики специализированного оборудования.

#### 4.2. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий





### 4.3. Схема застройки соревновательной площадки



По 3 розетки к каждому компьютеру

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

## **5. Требования охраны труда и техники безопасности**

### 1. Общие требования охраны труда

1.1. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.

1.2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени задания, и дополнительное время участникам не предоставляется.

1.3. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять во время работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения.

1.4. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.

1.5. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.

1.6. Участник соревнования должен знать местонахождение медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим и уметь оказать медицинскую помощь. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь или доставить в медицинское учреждение.

1.7. При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.

1.8. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.

1.9. По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращаться к руководителю.

1.10. За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

## 2. Требования охраны труда перед началом работы

2.1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:

2.1.1. Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу.

2.1.2. Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70 см).

2.1.3. Проверить правильность расположения оборудования.

2.1.4. Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места.

2.1.5. Убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора.

2.1.6. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).

2.1.7. Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.

2.2. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

## 3. Требования охраны труда во время работы

3.1. В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

- содержать в порядке и чистоте рабочее место;
- следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
- выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
- соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

3.2. Участнику соревнований запрещается во время работы:

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

3.3. При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.

3.4. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.

3.5. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.

3.6. Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

#### 4. Требования охраны труда в аварийных ситуациях

4.1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.

4.2. При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание.

4.3. При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.

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

#### 5. Требования охраны труда по окончании работы

5.1. По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:

- произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.
- В любом случае следовать указаниям экспертов

5.2. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.

5.3. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.