# 

**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** |
| **Должен знать:**  - Основные этапы разработки программного обеспечения.  - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.  - Стандарт UIX - UI &UX  Design.  - Графические средства  проектирования архитектуры программных продуктов.  - Модели процесса разработки программного обеспечения.  - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. | **Должен знать:**  - Основные этапы разработки программного обеспечения.  - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.  - Стандарт UIX - UI &UX Design.  - Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов.  - Методы организации работы в команде разработчиков.  - Модели процесса разработки программного обеспечения.  - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.  - Характеристики, типы и виды хостингов  - Методы и способы передачи информации в сети Интернет.  - Устройство и работу хостинг систем. | **Должен знать:**  - Основные этапы разработки программного обеспечения.  - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.  - Стандарт UIX - UI &UX Design.  - Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов.  - Методы организации работы в команде разработчиков.  - Модели процесса разработки программного обеспечения.  - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения.  - Характеристики, типы и виды хостингов.  - Методы и способы передачи информации в сети Интернет.  - Устройство и работу хостинг систем.  - Источники угроз информационной безопасности и меры по их предотвращению.  - Регламенты и методы разработки безопасных веб приложений.  - Методы и способы передачи информации в сети Интернет. -  Устройство и работу хостинг систем.  - Источники угроз информационной безопасности и меры по их предотвращению.  - Регламенты и методы разработки безопасных веб приложений. |
| **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). | **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. | **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. |

2. **Конкурсное задание**

2.1. **Краткое описание задания**

В апреле 2022 года Диана Красовская предложила Президенту РФ В.В. Путину создать Движение, объединяющее детей России. 6 июля 2022 года Государственной Думой был принят закон о российском движении детей и молодежи. На сегодняшний день открыто уже более 1000 первичных отделений по всей России.

Необходимо разработать Landing Page освещающий деятельность одного из первичных отделений РДДМ «Движение Первых» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Сегментация целевой аудитории: люди среднего и старшего возраста, дети от 7 лет.

2.2. **Структура конкурсного задания**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Наименование и описание модуля** | **Время** | **Результат** |
| Школьники/  студенты/  специалисты | **Модуль 1.** Дистанционный  (за 30 дней до Регионального чемпионата)  Проектирование, прототипирование  интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landign Page (только десктопная версия) | **30 дней** | **Модуль 1.** Дистанционный  1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma.  2. Макеты дизайна каждой страницы должны состоять из нескольких файлов (исходник в формате используемого ПО (Figma) и предпросмотр в формате .png или .jpg |
| **Модуль 2.** Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landign Page (версия под планшет и смартфон). **Примечание**: на очном этапе будет 30% изменение задания для десктопной версии из модуля 1. | 4 часа | **Модуль 2.**  1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma.  2. Макеты дизайна каждой страницы должны состоять из нескольких файлов (исходник в формате используемого ПО (Figma) и предпросмотр в формате .png или .jpg |
| **Модуль 3.**  Разработка клиентской части сайта (front- end). | **Модуль 3.**  Сверстаный сайт (набор  html, css, js-файлов,  изображений, а также  других необходимых для  корректного отображения  страницы в браузерах  файлов). |

2.3. **Последовательность выполнения задания.**

1. Изучить конкурсное задание.

2. Подготовить каркасную модель страницы (wireframe).

3. Разработать дизайн-макеты сайта под десктоп, планшет и смартфон.

4. Нарезать изображения из дизайн-макетов.

5. Выполнить верстку сайта, используя для разметки страницы HTML5, для стилизации CSS3, JavaScript для манипулирования веб-страницами и взаимодействия с пользователем.

6. Наполнить страницу сайта, предоставленным тестовым наполнением.

7. Проверить работоспособность и идентичность отображения страницы в последних версиях браузеров Chrome, Firefox, Opera, MS Edge, Yandex.

**Требования к дизайну и оформлению**

Сайт должен выполняться в строгом деловом стиле. Корпоративные цвета красный и серый. Красный используется в качестве принта. Оттенки светло-серого как основной фоновый. Фотографии - насыщенные цветные, иллюстрирующие место проведения мероприятия, посетителей, либо фото. Предпочтительные шрифты: Bravo; Yanone Kaffeesatz; Intro Condensed.

На каждом экране должны присутствовать ссылки якори. Ресурс должен одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, что гарантирует полноценный охват аудитории. Иконки социальных сетей также должны быть также закреплены справа, рядом с полосой прокрутки. Для иконок предпочтительнее использовать svg-картинки.

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

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 быть логотип.

**ЗАДАНИЕ (школьники)**

Необходимо разработать Landing Page освещающий деятельность одного из первичных отделений РДДМ «Движение Первых» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран**. Должен содержать: шапку с логотипом, меню, адресом и контактами, 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 12 направлениях движения, 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), кнопкой закрытия.

3. **Третий экран.** Должен **с**одержать информацию о запланированных 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 (© И. О. Фамилия, 2024), логотипом, навигацией, контактными данными (телефон, адрес, почта), ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

**Модуль 1. Дистанционный (за 30 дней до Регионального чемпионата). Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landign Page (только десктопная версия)**

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe)** и **дизайн-макеты** Landing Page согласно структуре задания под десктоп.

**Важно:**

* Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
* Необходимо создать новый аккаунт в Figma под Региональный чемпионат, логин и пароль от аккаунта необходимо отправить экспертам (для возможности проверки выполнения задания).
* Проект в Figma необходимо назвать Модуль 1\_Ваше ФИО\_Абилимпикс.

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Необходимо сформировать библиотеку компонентов в редакторе Figma и применять их потом во всех последующих макетах. Необходимо самостоятельно придумать и разработать логотип (готовые логотипы брать запрещается). Весь контент, примененный в разработке, должен соблюдать авторские права (готовые решения из сети интернет брать запрещается). Для наполнения проекта контентом необходимо собрать информацию по первичным отделениям РДДМ «Движение Первых» своего региона.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив.

2. Дизайн-макеты сайта.

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

* Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен содержать схему отображения страниц при ширине экрана от 1280 пикселей и более.

2.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА- НИЕ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].

Например, «Макет\_1280px.ххх» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от 1280 пикселей), разработанный в Figma.

**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 планшет и смартфон, а также доработать десктопную версию (30% изменения на очном этапе).

**Важно:**

* Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
* Необходимо создать новый аккаунт в Figma, который создали под модуль 1.
* Проект в Figma необходимо назвать Модуль 2\_Ваше ФИО\_Абилимпикс.

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Необходимо использовать библиотеку компонентов в редакторе Figma из Модуля 1. Весь контент, примененный в разработке, должен соблюдать авторские права (готовые решения из сети интернет брать запрещается). Для наполнения проекта контентом необходимо использовать собранную для модуля 1 информацию по первичным отделениям РДДМ «Движение Первых» своего региона.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

3. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив.

4. Дизайн-макеты сайта

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

* 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.ххх» 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 разработанным в первом и втором модуле дизайн-макетам: текста, изображений, форм, кнопок 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 – **Модуль 3**. **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**](http://validator.w3.org). Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно 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 деятельность одного из первичных отделений РДДМ «Движение Первых» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран**. Должен содержать: шапку с логотипом первичного отделения РДДМ «Движение Первых», меню, адресом и контактами. 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 12 направлениях движения, 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), кнопкой закрытия.

3. **Третий экран.** Должен **с**одержать информацию о запланированных 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 (© И. О. Фамилия, 2024), логотипом, навигацией, контактными данными (телефон, адрес, почта), ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

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

**Модуль 1. Дистанционный (за 30 дней до Регионального чемпионата) Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landign Page (только десктопная версия)**

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe)** и **дизайн-макеты** Landing Page согласно структуре задания под десктоп.

**Важно:**

1. Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
2. Необходимо создать новый аккаунт в Figma под Региональный чемпионат, логин и пароль от аккаунта необходимо отправить экспертам (для возможности проверки выполнения задания).
3. Проект в Figma необходимо назвать Модуль 1\_Ваше ФИО\_Абилимпикс.

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Необходимо сформировать библиотеку компонентов в редакторе Figma и применять их потом во всех последующих макетах. Необходимо самостоятельно придумать и разработать логотип (готовые логотипы брать запрещается). Весь контент, примененный в разработке, должен соблюдать авторские права (готовые решения из сети интернет брать запрещается). Для наполнения проекта контентом необходимо собрать информацию по первичным отделениям РДДМ «Движение Первых» своего региона.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна

учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив.

2. Дизайн-макеты сайта.

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

• Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен содержать схему отображения страниц при ширине экрана от 1280 пикселей и более.

2.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА-НИЕ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].

Например, «Макет\_1280px.ххх» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от1280 пикселей), разработанный в Figma.

**Модуль 2. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта**

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe) и дизайн-макеты** LandingPage согласно структуре задания под планшет и смартфон, а также доработать десктопную версию (30% изменения на очном этапе).

**Важно:**

* Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
* Необходимо создать новый аккаунт в Figma, который создали под модуль 1.
* Проект в Figma необходимо назвать Модуль 2\_Ваше ФИО\_Абилимпикс.

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Необходимо использовать библиотеку компонентов в редакторе Figma из Модуля 1. Весь контент, примененный в разработке, должен соблюдать авторские права (готовые решения из сети интернет брать запрещается). Для наполнения проекта контентом необходимо использовать собранную для модуля 1 информацию по первичным отделениям РДДМ «Движение Первых» своего региона.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

3. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив.

4. Дизайн-макеты сайта.

4.1 Макеты дизайна каждого экрана LandingPage под десктопную версию проекта должны состоять из нескольких файлов (в формате используемого приложения и предпросмотр в формате .png или .jpg).

* 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: [НАЗВА-НИЕ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].

Например, «Макет\_320 px.ххх» 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 разработанным в первом и втором модуле дизайн-макетам: текста, изображений, форм, кнопок 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 – **Модуль 3**.

**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**](http://validator.w3.org). Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно 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 (специалисты)**

Необходимо разработать Landing Page освещающий деятельность одного из первичных отделений РДДМ «Движение Первых» и позволяющий зарегистрироваться на мероприятия, которые планируется провести в ближайшее время.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран**. Должен содержать: шапку с логотипом первичного отделения РДДМ «Движение Первых», меню, адресом и контактами. 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 12 направлениях движения, 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), кнопкой закрытия.

3. **Третий экран.** Должен быть выполнен в виде слайдера и содержать информацию о запланированных 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. При наведении курсора на слайдер он должен останавливаться.

4. **Четвертый экран.** Должен содержать футер с копирайтом (© И. О. Фамилия, 2024), логотипом, навигацией, контактными данными (телефон, адрес, почта), ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

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

**Модуль 1. Дистанционный (за 30 дней до Регионального чемпионата) Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landign Page (только десктопная версия)**

Необходимо разработать **каркасную модель (Wireframe)** **и** **дизайн-макеты** Landing Page согласно структуре задания под десктоп.

**Важно:**

* Прототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
* Необходимо создать новый аккаунт в Figma под Национальный финал, логин и пароль от аккаунта необходимо отправить экспертам (для возможности проверки выполнения задания).
* Проект в Figma необходимо назвать Модуль 1\_Ваше ФИО\_Абилимпикс.

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Необходимо сформировать библиотеку компонентов в редакторе Figma и применять их потом во всех последующих макетах. Необходимо самостоятельно придумать и разработать логотип (готовые логотипы брать запрещается). Весь контент, примененный в разработке, должен соблюдать авторские права (готовые решения из сети интернет брать запрещается). Для наполнения проекта контентом необходимо собрать информацию по первичным отделениям РДДМ «Движение Первых» своего региона.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив.

2. Дизайн-макеты сайта.

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

• Макет под настольные компьютеры и ноутбуки — должен содержать схему отображения страниц при ширине экрана от 1280 пикселей и более.

2.2. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА- НИЕ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].

Например, «Макет\_1280px.ххх» означает исходник дизайн-макета Landing Page под смартфон (то есть при ширине экрана от 1280 пикселей), разработанный в Figma.

**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 планшет и смартфон, а также доработать десктопную версию (30% изменения на очном этапе).

**Важно:**

* Пототип необходимо реализовать в редакторе Figma.
* Необходимо создать новый аккаунт в Figma, который создали под модуль 1.
* Проект в Figma необходимо назвать Модуль 2\_Ваше ФИО\_Абилимпикс.

**ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

Необходимо использовать библиотеку компонентов в редакторе Figma из Модуля 1. Весь контент, примененный в разработке, должен соблюдать авторские права (готовые решения из сети интернет брать запрещается). Для наполнения проекта контентом необходимо использовать собранную для модуля 1 информацию по первичным отделениям РДДМ «Движение Первых» своего региона.

**ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ**

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив.

2. Дизайн-макеты сайта.

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

* 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: [НАЗВА- НИЕ]\_[ШИРИНА\_ЭКРАНА].

Например, «Макет\_320 px.ххх» 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 разработанным в первом и втором модуле дизайн-макетам: текста, изображений, форм, кнопок 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 – **Модуль 3**.

**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**](http://validator.w3.org). Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно 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. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка**  **дизайн-макетов уникальных страниц сайта (50 баллов)** | |
|  | Разработана каркасная модель, которая полностью соответствует техническому заданию (на сайте присутствует вся информация из общей структуры данных). Предусмотрены модальные окна. |
|  | Разработаны дизайн-макеты всех страниц сайта |
|  | Дизайн-макеты страниц созданы по ранее разработанной каркасной модели. |
|  | Присутствуют макеты адаптации страниц под смартфоны и планшеты. |
|  | Макеты страниц разработаны по принципу единообразия |
|  | Дизайн сайта привлекателен, эргономичен и понятен. |
| **Модуль 2. HTML/CSS-верстка по макетам (50 баллов)** | |
|  | Валидный код HTML5. |
|  | Сверстанные страницы полностью соответствуют, ранее созданным дизайн-макетам. |
|  | На страницах присутствуют ссылки как внутренние, так и внешние, применяются hover-эффекты с элементами анимации, используются модальные окна. |
|  | Все стили вынесены в отдельные CSS-файлы В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSSсвойствам. |
|  | Отображения сверстанных блоков идентичны при просмотре в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Edge. |
|  | Общее впечатление о верстке макета. |

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

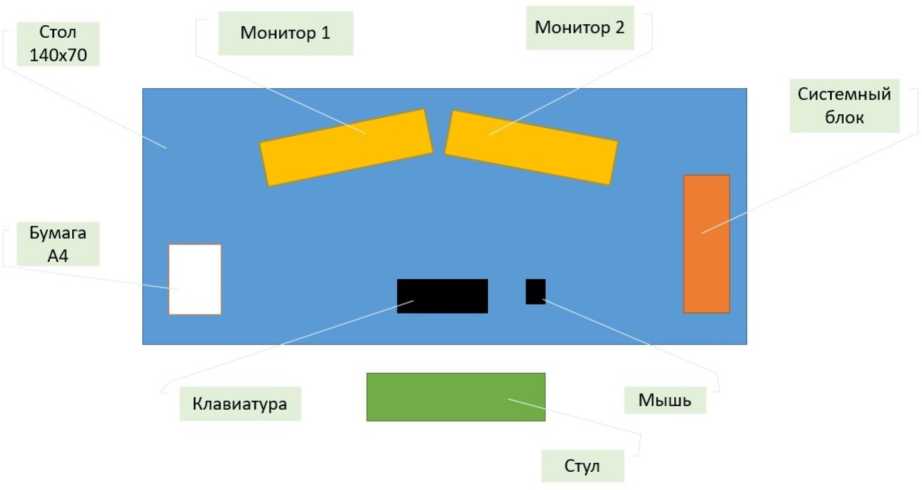
**Перечень единый для всех категорий участников**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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, 500ГБ HDD), Монитор 19"-22" - 2 шт., ИБП на 650 Вт, мышь, клавиатура | |  | Шт. | 1 |
| 2 | Microsoft Office 2010-2014 (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 3 | Geany (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 4 | Notepad ++ (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 5 | SublimeText 3 (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 6 | Web Browser - Firefox Developer Edition (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 7 | WebBrowser – Chrome (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 8 | Adobe Creative (Photoshop) (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 9 | Adobe Acrobatreader (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 10 | GIMP (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 11 | Inkscape (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 12 | Windows 10 (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| 13 | Axure RP или Adobe XD или Figma (ПО) | |  | Шт. | 1 |
| **ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ НА 1 УЧАСТНИКА** | | | | | |
| № | Наименование | | Ссылка на сайт с тех. характери­стиками либо тех. характеристики оборудования, инструментов | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | Карандаш | |  | Шт. | 1 |
| 2 | Ручка шариковая или гелиевая синяя | |  | Шт. | 1 |
| 3 | Лист бумаги А4 | |  | Шт. | 10 |
| 4 | Линейка | |  | Шт. | 1 |
| **РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ** | | | | | |
|  | В данной компетенции не предусмотрено | | | | |
| **РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ** | | | | | |
|  | В данной компетенции не предусмотрено | | | | |
| **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК** | | | | | |
| № | Наименование | | Ссылка на сайт с тех. характери­стиками либо тех.  характеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
|  | В данной компетенции не предусмотрено | | | | |
| **НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА)** | | | | | |
| Перечень оборудования и мебель | | | | | |
| № | | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характеристиками либо тех. ха­рактеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | | Стул | Офисный | штук | 1 |
| 2 | | Ручка | Шариковая или гелиевая синяя | штук | 1 |
| 3 | | Блокнот | А5 (32 листа) | штук | 1 |
| 4 | | Системный блок  (Core i5, 8GB ОЗУ, 500ГБ HDD), Монитор 19"-22",  ИБП на 650 Вт, мышь, клавиатура |  | Шт. | 1 |
| **ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ** | | | | | |
| Перечень оборудование, инструментов, средств индивидуальной защиты и т.п. | | | | | |
| № | | Наименование | Ссылка на сайт с тех. характери­стиками либо тех. характеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | | Огнетушитель углекислотный | На усмотрение организатора | штук | 2 |
| 2 | | Бак под обрезки (мусор) | 120 - 180 литров | штук | 2 |
| 3 | | Мешки под мусор | 120 - 180 литров | штук | 10 |
| **ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ** | | | | | |
| Перечень оборудования, мебель, канцелярия и т.п. | | | | | |
| № | | Наименование | Ссылка на сайт с тех.  Характеристиками, либо тех. ха­рактеристики оборудования | Ед. измерения | Кол-во |
| 1 | | Вешалка гардеробная | Минимум на 10 единиц одежды | штук | 1 |
| 2 | | Стол | 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 | А4, 500 листов | Уп. | 2 |
| 8 | | Набор цветных ручек | Шариковые или гелиевые, минимум 4 цвета | штук | 2 |
| 9 | | Флипчарт | На усмотрение организатора | штук |  |
| 10 | | Бумага для флипчарта | На усмотрение организатора | листов | 20 |
| 11 | | Маркеры для флипчарта цветные | На усмотрение организатора | штук | 4 |

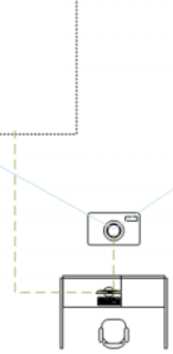
1. **Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий**
   1. **Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий**

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

* 1. **Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий**



* 1. Схема застройки соревновательной площадки



Рабочее место технического специалиста

Рабочее  
место эксперта

Линия захвата

видеокамеры

Линия подключения видеокамеры

Необходимое оборудование:

1. Рабочие места с компьютером и двумя мониторами (из них 1 ПК главного эксперта, 1 технического специалиста)
2. ЖК экран или проектор - 1 шт. для вывода информации по сорев­нованию, тайминга.
3. МФУ - 1 шт**.**
4. Требования охраны труда и техники безопасности
5. Общие требования охраны труда
   1. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохож­дения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.
   2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени за­дания, и дополнительное время участникам не предоставляется.
   3. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять вовремя работы алкогольные напитки, а также быть в состоя­нии алкогольного, наркотического или другого опьянения.
   4. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.
   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 ответ-ственности 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).

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

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

1. Требования охраны труда во время работы
   1. В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

* содержать в порядке и чистоте рабочее место;
* следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
* выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
* соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регла­ментированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.
  1. Участнику соревнований запрещается во время работы:

- отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;

* размещать на устройствах средств компьютерной и оргтехники бумагу, папки и прочие посторонние предметы;
* прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при вклю­ченном питании;
* отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
* допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
* производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;
* производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей принте­ров или копиров;
* работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
* располагаться при работе на расстоянии менее 50 см от экрана монито­ра.
  1. При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.
  2. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплей­ные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.
  3. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.
  4. Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

1. Требования охраны труда в аварийных ситуациях
   1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.

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.

* 1. При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.
  2. В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить экс­перту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.

1. Требования охраны труда по окончании работы
   1. По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следу­ющую последовательность отключения оборудования:

* произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
* отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.
* В любом случае следовать указаниям экспертов
  1. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.

5.3 Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.