

**Региональный центр развития движения «Абилимпикс»
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры**

УТВЕРЖДЕНО
протоколом рабочей группы
по подготовке и проведению
Чемпионата Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Абилимпикс - 2021»
от 01.06.2021 №1

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

Веб-дизайн



Рассмотрено в Ханты-Мансийском региональном отделении общероссийской общественной организации инвалидов "Всероссийское общество глухих"

Председатель

Дата 10.06.2021г.



С.В. Лазурко

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 и front-end разработчик. В реальных проектах в процессе работы над продуктом команда разработчиков не только использует специализированные программные средства, но и активно применяет свое логическое и творческое мышление. Благодаря чему профессиональные веб-разработчики создают гармоничный и эффективный в использовании продукт с учетом бизнес-потребностей заказчика, пожеланий целевой аудитории, реализуя это в продуманном функционале, качественной архитектуре и удобных пользовательских интерфейсах.

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

1.2. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции.

Аналитик-проектировщик, дизайнер, веб-дизайнер, верстальщик, frontend разработчик.

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 хостингсистем. 	<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основные этапы разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Стандарт UIX - UI &UX Design. - Графические средства проектирования архитектуры программных продуктов. - Методы организации работы в команде разработчиков. - Модели процесса разработки программного обеспечения. - Основные принципы процесса разработки программного обеспечения. - Характеристики, типы и виды хостингов. - Методы и способы передачи информации в сети Интернет. - Устройство и работу хостингсистем. - 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 хостингсистем. - Источники угроз информационной безопасности и меры по их

		предотвращению. - Регламенты и методы разработки безопасных веб-приложений.
<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.

2.2. Краткое описание задания.

Школьники:

Необходимо разработать Landing Page для презентации основных достопримечательностей нашего региона с целью развития внутреннего туризма. Будущие путешественники смогут познакомиться с основными направлениями туризма. А туристические компании, смогут предложить различные туры. Сегментация целевой аудитории: Клиент и Исполнитель.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа раздел с целью размещения контента.

Студенты:

Необходимо разработать Landing Page для презентации основных достопримечательностей нашего региона с целью развития внутреннего туризма. Будущие путешественники смогут познакомиться с основными направлениями туризма. А туристические компании, смогут предложить различные туры. Сегментация целевой аудитории: Клиент и Исполнитель.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа раздел с целью размещения контента.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа контент.

Использовать CMS WordPress для создания новой темы.

Специалисты:

Необходимо разработать Landing Page для презентации основных достопримечательностей нашего региона с целью развития внутреннего туризма. Будущие путешественники смогут познакомиться с основными направлениями туризма. А туристические компании, смогут предложить различные туры. Сегментация целевой аудитории: Клиент и Исполнитель.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа раздел с целью размещения контента.

Сайт предполагает возможность работы без авторизации и возможность регистрации/авторизации для перехода в закрытый от общего доступа контент.

Использовать CMS WordPress для создания новой темы.

2.3. Структура и подробное описание конкурсного задания.

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

Специалист	Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц Landing Page	3 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). 2. Макет под смартфоны с шириной экрана 320-767 пикселей. 3. Макет под планшеты с шириной экрана 768-1279 пикселей. 4. Макет под десктоп с шириной экрана 1280 пикселей и более.
	Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend).		1.Сверстаный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов) 2. Новая тема WordPress.

2.4. Последовательность выполнения задания.

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

Для студентов/специалистов

8. Самостоятельно установить CMS WordPress используя предоставленный в ресурсах архив. В процессе установки задать логин Admin и пароль Abilympics-2021
9. Создать новую тему используя CMS WordPress на основе материалов разработанного вами сайта (html, css, js-файлов). При создании новой темы предусмотреть соответствие ее наименования теме задания.

10. Использовать разработанный .png файл для отображения дизайна сайта во вкладке Раздел внешний вид - подраздел Темы WordPress.

Для всех категорий Школьники/студенты/специалисты

Разработчик сайта должен предусмотреть:

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

ЗАДАНИЕ ШКОЛЬНИКИ

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

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

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

1. Главный экран — текстово-графическая информация, содержащая основной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, логотип, призыв (оффер), контактные данные (номер телефона, почта). Шапка сайта должна быть зафиксирована в верхней части страницы.

2. Второй экран должен давать возможность клиенту ознакомиться с достопримечательностями региона. Второй экран должен быть представлен в виде слайдера.

3. Третий экран – отражает, какие туристические агентства предлагают туры по нашему региону, название туров и контактные данные туристических операторов. Необходимо предусмотреть возможность представления информации в кратком и развернутом виде.

4. Четвертый экран – представлен отзывами и впечатлениями туристов воспользовавшимися услугами туроператоров посредством разрабатываемого сайта.

5. Пятый экран — форма заявки для участия в проекте в качестве представителя туроператора. Форма заявки должна содержать следующие поля:

- Ваше имя* — однострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллический алфавит, пробел и дефис;
- Контактный телефон*;
- E-mail* — однострочное текстовое поле, НЕ допускается использовать кириллические символы, а также пробелы;
- Наименование организации* - однострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллический алфавит, пробел, дефис и кавычки.

- Наименование тура* – многострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллические символы и пробел;
- Комментарии – многострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллические символы;
- Кнопка – **Отправить заявку**;
- Кнопка – **Очистить поля**.

6. Шестой экран — подвал с копирайтом, навигацией, контактами организаторов, кнопками социальных сетей, и элементом, возвращающим на главный экран.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

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

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).

В макетах **должно быть отрисовано** поведение элементов при действиях с ними.

2.3. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Регион\Модуль1.

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend)

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

Сверстать дизайн макеты страниц сайта с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript.

Рекомендуется использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например, Вы можете использовать при разработке Bootstrap, jQuery, Angular, или какое-либо другое расширение стека.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

2. Размеры экранов должны учитывать размеры окна браузера.

3. Код максимально, насколько это возможно, должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Любое отклонение от стандартов должно

быть обоснованно в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

4. Код должен сопровождаться комментариями для анализа и дальнейшей разработки.

5. Код не должен содержать атрибуты типа style.

6. Переход по ссылкам должен вести в указанную область. Наличие ссылок-якорей обязательно.

7. Поля формы должны предусматривать проверку заполнения.

8. Приветствуется использование нестандартных шрифтов.

9. 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, Edge.

10. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Регион\Модуль2.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ СТУДЕНТОВ/СПЕЦИАЛИСТОВ

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

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

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

1. Главный экран — текстово-графическая информация, содержащая основной посыл Landing Page. На главном экране должно присутствовать меню, логотип, призыв (оффер), контактные данные (номер телефона, почта). Шапка сайта должна быть зафиксирована в верхней части страницы.
2. Второй экран должен давать возможность клиенту ознакомиться с достопримечательностями региона. Второй экран должен быть представлен в виде слайдера.
3. Третий экран – отражает, какие туристические агентства предлагают туры по нашему региону, название туров и контактные данные туристических операторов. Необходимо предусмотреть возможность представления информации в кратком и развернутом виде.
4. Четвертый экран – представлен отзывами и впечатлениями туристов воспользовавшихся услугами туроператоров посредством разрабатываемого сайта.
5. Пятый экран — форма заявки для участия в проекте в качестве представителя туроператора. Форма заявки должна содержать следующие поля:
 - Ваше имя* — однострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллический алфавит, пробел и дефис;
 - Контактный телефон* - в формате «код страны (код города) номер»;
 - E-mail* — однострочное текстовое поле, НЕ допускается использовать кириллические символы, а также пробелы;

- Наименование организации* - однострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллический алфавит, пробел, дефис и кавычки.
 - Наименование тура* – многострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллические символы и пробел;
 - Комментарии – многострочное текстовое поле, допускается использовать только кириллические символы;
 - Кнопка – **Отправить заявку**;
 - Кнопка – **Очистить поля**.
6. Шестой экран — подвал с копирайтом, навигацией, контактами организаторов, кнопками социальных сетей, и элементом, возвращающим на главный экран.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe).

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

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).

В макетах **должно быть отрисовано** поведение элементов при действиях с ними.

2.3. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Регион\Модуль 1.

Модуль 2. Разработка клиентской части сайта (frontend)

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

Сверстать дизайн макеты страниц сайта с использованием современного технологического стека разработки: HTML5, CSS3, JavaScript.

Рекомендуется использовать техники, методы, библиотеки и фреймворки, упрощающие разработку на каждом из описанных уровней, например, Вы можете использовать при разработке Bootstrap, jQuery, Angular, или какое-либо другое расширение стека.

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

2. Размеры экранов должны учитывать размеры окна браузера.

3. Код максимально, насколько это возможно, должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Любое отклонение от стандартов должно быть обосновано в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

4. Код должен сопровождаться комментариями для анализа и дальнейшей разработки.

5. Код не должен содержать атрибуты типа style.

6. Переход по ссылкам осуществляется в указанную область. Наличие ссылок-якорей обязательно.

7. Поля формы должны предусматривать проверку заполнения.

8. Приветствуется использование нестандартных шрифтов.

9. 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, Edge.

10. Используя набор html, css, js-файлов создать новую тему с помощью CMS WordPress.

11. Используя набор html, css, js-файлов создать новую тему с помощью CMS WordPress. Подключить дополнительный плагин, представленный в медиафайлах.

12. Сохраните свою работу в папке Абилимпикс-Регион\Модуль2.

2.3. Основные критерии оценки выполнения задания

Модуль 1. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов уникальных страниц сайта (50 баллов)	
1	Разработана каркасная модель, которая полностью соответствует техническому заданию (на сайте присутствует вся информация из общей структуры данных)
2	Разработаны дизайн-макеты всех страниц сайта
3	Дизайн-макеты страниц созданы по ранее разработанной каркасной модели

4	Присутствуют макеты адаптации страниц под смартфоны и планшеты
5	Макеты страниц разработаны по принципу единообразия
6	Интерфейс сайта эргономичен и понятен, удобен для использования.
Модуль 2. HTML/CSS-верстка по макетам (50 баллов)	
1	Валидный код HTML5
2	Сверстанные страницы полностью соответствуют, ранее созданным дизайн-макетам.
3	На страницах присутствуют ссылки как внутренние, так и внешние, применяются hover-эффекты с элементами анимации.
4	В верстке не используется атрибут style, а также другие атрибуты, идентичные CSS-свойствам, все стили вынесены в отдельные CSS-файлы
5	Идентичность отображения сверстанных блоков в последних версиях браузеров Chrome, Opera, Firefox, Edge.
6	Создана новая тема WordPress
7	Общее впечатление о верстке макета, стилизации, наличии комментариев, использовании фреймворков.

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 27" – 1 шт., мышь, клавиатура, коврик		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

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 УЧАСТНИКА (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	A5 (32 листа)	штук	1

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 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;
- 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 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.