РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2026

Утверждено
советом по компетенции:
«Веб-дизайн»
(название совета)
Протокол от 27.01.2026 № 01
Председатель совета:
_____А. И. Кузнецов
(подпись)

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции

«ВЕБ-ДИЗАЙН»

Москва
2026

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, может использоваться искусственный интеллект (нейросети). 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. Профессии, по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции: UI-дизайнер, UX-дизайнер, веб-дизайнер, дизайнер интерфейсов, проектировщик интерфейсов.

1.3. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретные стандарты):

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

1.4. Требования к квалификации:

Школьники	Студенты	Специалисты
Знать: - основные этапы разработки программного обеспечения;	**Знать:** - основные этапы разработки программного обеспечения; - основные принципы процесса разработки	**Знать:** - основные этапы разработки программного обеспечения; - основные принципы процесса разработки

- 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.	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.	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.
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	**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	**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).	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.	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
2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники	**Модуль А.** Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайна макета Landing Page адаптивного под различные устройства.	2 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma. 2. Макеты дизайна Landing Page (файлы исходники в формате .fig и файлы предпросмотра в формате .png или .jpg). 3. Библиотека компонентов и стилей в Figma.
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front- end).	2 часа	Сверстанный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов).
Время выполнение всех модулей: **4 часа**			
Студенты	**Модуль А.** Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайна макета Landing Page адаптивного под различные устройства.	2 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma. 2. Макеты дизайна Landing Page (файлы исходники в формате .fig и файлы предпросмотра в формате .png или .jpg). 3. Библиотека компонентов и стилей в Figma.
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front- end).	2 часа	Сверстанный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов).
Время выполнение всех модулей: **4 часа**			
Специалисты	**Модуль А.** Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайна макета Landing Page адаптивного под различные устройства.	2 часа	1. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe) в Figma. 2. Макеты дизайна Landing Page (файлы исходники в формате .fig и файлы предпросмотра в формате .png или .jpg). 3. Библиотека компонентов и стилей в Figma.
	Модуль Б. Разработка клиентской части	2 часа	Сверстанный сайт (набор html, css, js-файлов, изображений, а

	сайта (front- end).		также других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов).
Время выполнение всех модулей: **4 часа**			

2.3 Последовательность выполнения задания.

Модуль А

1. Изучить конкурсное задание.
2. Разработать каркасную модель Landing Page (wireframe) учитывая адаптив под планшет и смартфон в графическом редакторе Figma.
3. Разработать дизайн-макет Landing Page с учетом адаптива под планшет и смартфон.
4. Все созданные элементы для сайта (иконки, кнопки, типографику), а также стили добавить в библиотеку компонентов Figma.

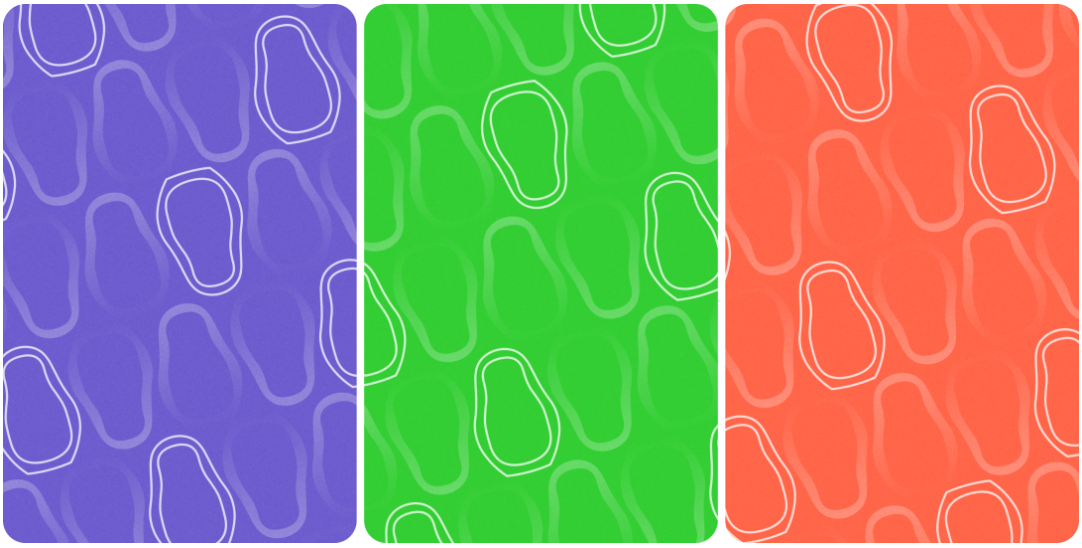
Модуль Б

1. Выполнить верстку сайта, используя для разметки страницы HTML5, для стилизации CSS3, JavaScript для манипулирования веб-страницы и взаимодействия с пользователем.
2. Наполнить страницу сайта, тестовым наполнением используя предоставленные ресурсы. Наполнить страницу сайта, тестовым наполнением генерируя текстовый контент с помощью искусственного интеллекта (https://giga.chat или https://alice.yandex.ru)
3. Проверить работоспособность и идентичность отображения страницы в последних версиях браузеров Chrome, MS Edge, Yandex.

Требования к дизайну, оформлению и содержанию

Дизайн

1. Дизайн сайта должен разрабатываться с учетом яркой цветовой палитры, которая используется в цвете одежды, выделяет волонтёров среди других людей и делает деятельность ресурсного центра более заметной. Фоновый паттерн развивается из формы фирменного знака, придавая стилю визуальное единство.



Может использоваться 1 тип градиента, 6 основных цветов. Смешивание произвольных цветов недопустимо.

Rgb (80 80 204)

Rgb(66 66 184)

Rgb (60 60 187)

Rgb (130 130 215)

Rgb (113 121 133)

Rgb (51 122 183)

Rgb (53 163 110)

2. Логотип – матрешка, может использоваться на белом или цветном фоне. Логотип рекомендуется использовать с учетом охранного поля за единицу измерения которого принята высота литеры М.

Не допускается размещение графических или текстовых элементов внутри охранного поля логотипа. Нельзя растягивать, сжимать и искажать логотип.

3. Не допускается размещение графических или текстовых элементов внутри охранного поля логотипа. Нельзя растягивать, сжимать и искажать логотип.

Шрифты

Для заголовков и основного текста может использоваться шрифт: Montserrat — геометрический шрифт без засечек.

Можно использовать только те шрифты, которые предложены в ресурсах либо стандартные. Использование предложенных шрифтов предпочтительнее.

Изображения

Фотографии, используемые в процессе разработки могут быть цветные, или монохромные, иллюстрирующие место проведения мероприятия, и соответствующие теме мероприятия.

Элементы управления

На каждом экране должны присутствовать ссылки якори.

В соответствии с заданием создать кнопки Подробнее, Регистрация, Отменить, Вверх.

Предусмотреть три состояния кнопки: обычное состояние, наведение курсора, клик/тап) Соответствующий стиль должен быть создан в библиотеке компонентов.

Для иконок предпочтительнее использовать svg-картинки.

Навигационные ссылки (ссылки якоря). Состояние активности элемента должно прослеживаться (взаимодействие с элементом: static, active-effect, hover-effect, focus-effect) Соответствующий стиль должен быть создан в библиотеке компонентов.

Кнопки и ссылки должны реагировать на наведение и нажатие.

Для кнопок, ссылок, иконок, стилей и типографики **необходимо создать соответствующие компоненты в библиотеке Figma.**

Текстовый контент

Исходя из предметной области, описанной в конкурсном задании, участник может использовать AI-ассистента (Алиса GPT/GigaChat), для генерации текстового контента, используемого на сайте (слогана, описания назначения ресурса, текста модальных окон и др.).

Требования при выполнении задания для категорий участников

Школьники

Стилизовать и доработать изображение для баннера, создать фильтр по выбору: прозрачность, затемнение, наложение цвета.

На главном экране, при нажатии на кнопку «О движении» должно открываться модальное окно с возможностью запуска видеоролика.

Для изображений в галерее предусмотреть Hover эффекты при наведении курсора.

Студенты и специалисты

Шапка сайта должна быть закреплена.

Иконки социальных сетей также должны быть также закреплены справа, рядом с полосой прокрутки.

Слайдер должен предусматривать авторотацию.

На главном экране, при нажатии на кнопку «О движении» должно открываться модальное окно с возможностью запуска видеоролика.

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

В прототип макета сайта добавить карту с размещением на карте позиций проведения мероприятий с использованием API (Google maps или Yandex maps).

Для всех категорий

Landing Page должен быть адаптивным под разные устройства, одинаково хорошо демонстрироваться на экране компьютера, планшета, смартфона, кроссбраузерным, что гарантирует полноценный охват аудитории.

Каркасная модель и макеты дизайна под адаптив должны предусматривать изменение расположения элементов, модальные окна. В шапке каждого макета должен присутствовать предложенный в ресурсах логотип.

2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Необходимо разработать Landing Page освещающий основные цели, направления добровольчества и мероприятия, проводимые ресурсным центром Мосволонтер. Сайт должен знакомить с ближайшими запланированными мероприятиями и позволять зарегистрироваться на них в качестве добровольца.

Для разработки использовать материалы, предложенные в ресурсах.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран**. Должен содержать:
   1.1. Шапку с логотипом, меню, контактами центра (данные в ресурсах) и кнопками соцсетей (ВКонтакте, Одноклассники, Телеграмм);
   1.2. Баннер с картинкой (картинка не должна превышать объема 150 Кбайт);
   1.3. Описание назначения данного веб-ресурса, значимости добровольчества и возможности запуска видео, при нажатии на кнопку «О движении»;

Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана.

2. **Второй экран**. Должен содержать информацию о 4-х важных направлениях работы ресурсного центра. Каждое направление должно сопровождаться изображением, кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о нем подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно.

3. **Третий экран.** Должен **с**одержать описание двух ближайших мероприятий. Для каждого мероприятия должна быть добавлена информация о датах и адресе проведения, возрасте волонтера (например, от 14 лет, От 16 лет). При нажатии на кнопку «Стать волонтером» должна открываться форма регистрации. На форме должны находиться поля ввода: ФИО, Дата рождения, Почтовый адрес, а также кнопки Зарегистрироваться. Предусмотреть проверку заполнения полей формы.

4. **Четвертый экран.** Должен содержать галерею, в которой отражаются прошедшие события в картинках. Галерея должна содержать не менее 3-4 картинок. А также футер с копирайтом (© И. О. Фамилия, 2025), логотипом, навигацией, контактами ресурсного центра, ссылками на социальные сети, и кнопкой Вверх.

Модуль А. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА МАКЕТА LANDING PAGE

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

Важно:

- Использовать предоставленный на чемпионате аккаунт в Figma.
- Сохранить проект Figma в папке **Абилимпикс_№_участника** с именем **Модуль1_НомерУчастника_Категория**.

Используя AI-ассистент получить текстовый контент для наполнения сайта:

1. тезисного описания проекта на первом экране;
2. описания четырёх событий тематики (на которую выполняется задание) на втором экране, учитывая содержание модального окна Подробнее.
3. итоговый подбор формулировок должен быть оформлен в Figma на отдельном фрейме;

Необходимо получить, используя AI-ассистент, несколько вариантов текстового контента, выбрать лучший, выбранные тексты должны быть помечены как “финальная версия”.

Для наполнения сайта должен использоваться контент, предоставленный в папке Ресурсы (готовые решения из сети интернет брать запрещается).

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Ресурсы, предоставленные для выполнения задания (изображения, логотип).

Текстовый контент, полученный в результате генерации AI-ассистентом самостоятельно.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Фрейм Figma с именем PROMPT-TEXT.
2. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требований к дизайну и оформлению**.
3. Дизайн-макеты сайта.

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

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

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

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

Модуль Б. РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ САЙТА (FRONT-END)

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

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

Сохраните свою работу в папке **Абилимпикс_№_участника** с именем **Модуль2_НомерУчастника_Категория**.

ВАЖНО: запрещается экспорт кода из Figma.

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

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

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

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других файлов необходимых для корректного отображения Landing Page в браузерах.
2. Структура и дизайн сайта должны соответствовать разработанному прототипу.
3. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации

стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия экспертами используется официальный инструмент проверки **validator.w3.org**. Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

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

2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Необходимо разработать Landing Page освещающий основные цели, направления добровольчества и мероприятия, проводимые ресурсным центром Мосволонтер. Сайт должен знакомить с ближайшими запланированными мероприятиями и позволять зарегистрироваться на них в качестве добровольца.

Для разработки использовать материалы, предложенные в ресурсах.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

1. **Первый экран**. Должен содержать:

1.1. Шапку с логотипом, меню, контактами (данные в папке Ресурсы) и кнопками соцсетей (ВКонтакте, Одноклассники, Телеграмм);

1.2. Слайдер. Слайдер должен состоять из трех-четырех баннеров, каждая картинка не должна превышать объема 150 Кбайт. Предусмотреть авторотацию, при наведении курсора на слайдер он должен останавливаться;

1.4. Описание назначения данного веб-ресурса, значимости добровольчества и возможности запуска видео, при нажатии на кнопку «О движении».

Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана.

2. **Второй экран**. Должен содержать информацию о важных направлениях работы ресурсного центра. Каждое направление должно сопровождаться изображением, кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о нем подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно.

3. **Третий экран**. Должен содержать информацию о четырех запланированных мероприятиях их описании. Для каждого мероприятия должна быть добавлена информация о дате, адресе проведения и указания возраста волонтера. При нажатии на кнопку «Записаться волонтером» должна открываться форма регистрации. На форме должны находиться поля ввода: ФИО, почтового адреса, пароля, а также кнопки Войти, Зарегистрироваться и Очистить форму. Предусмотреть проверку заполнения полей формы.

4. **Четвертый экран.** Должен содержать **анимированную** галерею, в которой отражаются прошедшие мероприятия в картинках. Галерея должна содержать не менее 3-4 картинок.

На экране должна располагаться карта с указанием позиций проведения мероприятий, а также футер с копирайтом (© И. О. Фамилия, 2024), логотипом, навигацией, 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 А. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА МАКЕТА LANDING PAGE

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

Важно:

- Использовать предоставленный на чемпионате аккаунт в Figma.
- Сохранить проект Figma в папке **Абилимпикс_№_Участника** с именем **Модуль1_№_Участника_Категория**.

Используя AI-ассистент получить текстовый контент для наполнения сайта:

1. тезисного описания проекта на первом экране;
2. описания четырёх событий тематики (на которую выполняется задание) на втором экране, учитывая содержание модального окна Подробнее.
3. итоговый подбор формулировок должен быть оформлен в Figma на отдельном фрейме;

Необходимо получить, используя AI-ассистент, несколько вариантов текстового контента, выбрать лучший, выбранные тексты должны быть помечены как “финальная версия”.

Для наполнения сайта должен использоваться контент, предоставленный в папке Ресурсы (готовые решения из сети интернет брать запрещается).

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Ресурсы, предоставленные для выполнения задания (изображения, логотип).

Текстовый контент, полученный в результате генерации AI-ассистентом самостоятельно.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Фрейм Figma с именем PROMPT-TEXT.

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

3. Дизайн-макеты сайта.

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

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

b. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА-НИЕ]_[ШИРИНА_ЭКРАНА].

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

Модуль Б. РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ САЙТА (FRONT-END)

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

При разработке допускается использование различных техник, методов, библиотек и фреймворков, упрощающих разработку на каждом из описанных уровней, например, Bootstrap или jQuery.

Сохранить свою работу в папке **Абилимпикс_№_участника** с именем **Модуль2_№_Участника_Категория**.

ВАЖНО: Запрещается экспорт кода из Figma.

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

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются: библиотека компонентов, каркасная модель и дизайн-макеты, разработанные в рамках Модуля 1. Участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других файлов необходимых для корректного отображения Landing Page в браузерах.
2. Структура и дизайн сайта должны соответствовать разработанному прототипу.
3. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия экспертами используется официальный инструмент проверки **validator.w3.org**. Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

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

2.3.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Необходимо разработать Landing Page освещающий основные цели, направления добровольчества и мероприятия, проводимые ресурсным центром Мосволонтер. Сайт должен знакомить с ближайшими запланированными мероприятиями и позволять зарегистрироваться на них в качестве добровольца.

Для разработки использовать материалы, предложенные в ресурсах.

Landing Page должен иметь следующую структуру:

4. **Первый экран**. Должен содержать:

4.1. Шапку с логотипом, меню, контактами (данные в папке Ресурсы) и кнопками соцсетей (ВКонтакте, Одноклассники, Телеграмм);

4.2. Слайдер. Слайдер должен состоять из трех-четырех баннеров, каждая картинка не должна превышать объема 150 Кбайт. Предусмотреть авторотацию, при наведении курсора на слайдер он должен останавливаться;

1.5. Описание назначения данного веб-ресурса, значимости добровольчества и возможности запуска видео, при нажатии на кнопку «О движении».

Шапка должна быть зафиксирована в верхней части экрана.

5. **Второй экран**. Должен содержать информацию о важных направлениях работы ресурсного центра. Каждое направление должно сопровождаться изображением, кратким текстовым описанием и возможностью прочитать о нем подробнее. При нажатии на кнопку Подробнее должно открываться модальное окно.

6. **Третий экран**. Должен содержать информацию о четырех запланированных мероприятиях их описании. Для каждого мероприятия должна быть добавлена информация о дате, адресе проведения и указания возраста волонтера. При нажатии на кнопку «Записаться волонтером» должна открываться форма регистрации. На форме должны находиться поля ввода: ФИО, почтового

адреса, пароля, а также кнопки Войти, Зарегистрироваться и Очистить форму. Предусмотреть проверку заполнения полей формы.

5. **Четвертый экран.** Должен содержать **анимированную** галерею, в которой отражаются прошедшие мероприятия в картинках. Галерея должна содержать не менее 3-4 картинок.

На экране должна располагаться карта с указанием позиций проведения мероприятий, а также футер с копирайтом (© И. О. Фамилия, 2024), логотипом, навигацией, 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 А. ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА И РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА МАКЕТА LANDING PAGE

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

Важно:

- Использовать предоставленный на чемпионате аккаунт в Figma.
- Сохранить проект Figma в папке **Абилимпикс_№_Участника** с именем **Модуль1_№_Участника_Категория**.

Используя AI-ассистент получить текстовый контент для наполнения сайта:

1. тезисного описания проекта на первом экране;
2. описания четырёх событий тематики (на которую выполняется задание) на втором экране, учитывая содержание модального окна Подробнее.
3. итоговый подбор формулировок должен быть оформлен в Figma на отдельном фрейме;

Необходимо получить, используя AI-ассистент, несколько вариантов текстового контента, выбрать лучший, выбранные тексты должны быть помечены как “финальная версия”.

Для наполнения сайта должен использоваться контент, предоставленный в папке Ресурсы (готовые решения из сети интернет брать запрещается).

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Ресурсы, предоставленные для выполнения задания (изображения, логотип).

Текстовый контент, полученный в результате генерации AI-ассистентом самостоятельно.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

1. Фрейм Figma с именем PROMPT-TEXT.
2. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требований к дизайну и оформлению**.
3. Каркасная модель графического интерфейса (wireframe). Данная модель должна учитывать все экраны, наличие модальных окон и каркасные модели под адаптив **с учетом изменений, указанных в задании и требований к дизайну и оформлению**.
4. Дизайн-макеты сайта.

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

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

b. Каждая версия макета должна иметь название в формате: [НАЗВА-НИЕ]_[ШИРИНА_ЭКРАНА].

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

Модуль Б. РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ САЙТА (FRONT-END)

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

При разработке допускается использование различных техник, методов, библиотек и фреймворков, упрощающих разработку на каждом из описанных уровней, например, Bootstrap или jQuery.

Сохранить свою работу в папке **Абилимпикс_№_участника** с именем **Модуль2_№_Участника_Категория**.

ВАЖНО: Запрещается экспорт кода из Figma.

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

ВХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Используются: библиотека компонентов, каркасная модель и дизайн-макеты, разработанные в рамках Модуля 1. Участниками конкурса, допускается использование редакторов кода, ускоряющих разработку.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ

1. Работа должна состоять из набора html, css, js-файлов, изображений, а также других файлов необходимых для корректного отображения Landing Page в браузерах.
2. Структура и дизайн сайта должны соответствовать разработанному прототипу.
3. Код максимально насколько это возможно должен соответствовать спецификации стандартов HTML5 и CSS3. Для установления соответствия экспертами используется официальный инструмент проверки **validator.w3.org**. Любое отклонение от стандартов должно быть обоснованно в комментариях непосредственно перед или сразу после места отхождения от спецификации.

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

Особые указания по компетенции:

30% изменения в конкурсное задание:

Изменения, вносимые в конкурсное задание, могут включать:

- смену предметной области;
- изменения количества экранов Landing Page;
- изменения состава экранов Landing Page;
- изменения требований к используемым шрифтам;
- изменения требований к наличию модальных окон;

изменения требований к используемым эффектам и стилевым решениям.

2.4. Региональный (вариативный): нет

Примеры изменений для регионального (вариативного) модуля: нет

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Тип критерия (оценочный/ измеримый)	Макс. балл
Школьники	Модуль А. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	И	40
	Модуль А. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	О	10
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front-end)	И	47
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front-end)	О	3
		ОБЩЕЕ:	**100**
Студенты	Модуль А. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	И	35
	Модуль А. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	О	15
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front-end)	И	47
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front-end)	О	3
		ОБЩЕЕ:	**100**
Специалисты	Модуль А. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	И	35
	Модуль А. Проектирование, прототипирование интерфейса и разработка дизайн-макетов Landing Page	О	15
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front-end)	И	47
	Модуль Б. Разработка клиентской части сайта (front-end)	О	3
		ОБЩЕЕ:	**100**

3. Перечень специальной одежды, оборудования, инструментов и расходных материалов, которые участник может привезти с собой на площадку проведения чемпионата.

3.1. Требуемая специальная одежда участникам по компетенции в соответствии с требованиями охраны труда и техники безопасности: школьники/студенты/специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям):

Требуемая специальная одежда (участник обязан привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты)					
№ п/п	**Наименование**	**Технические характеристики**	**Ссылка на образец (при необходимости)**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
1	Не требуется			шт	0

3.2. Рекомендуемый перечень оборудования и инструментов для участников категорий: школьники, студенты, специалисты (при необходимости оформляется отдельно для каждой категории), которые участник может привезти с собой:

Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям)) *на площадке могут быть аналоги с аналогичными характеристиками, предоставляемые в качестве замены					
№ п/п	**Наименование**	**Технические характеристики**	**Ссылка на образец (при необходимости)**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
1	Не требуется			шт	0

3.3. Инфраструктурный лист застройки площадки предоставляется в виде отдельного документа (приложения) в формате Excel (.xlsx)

4. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом всех основных нозологий

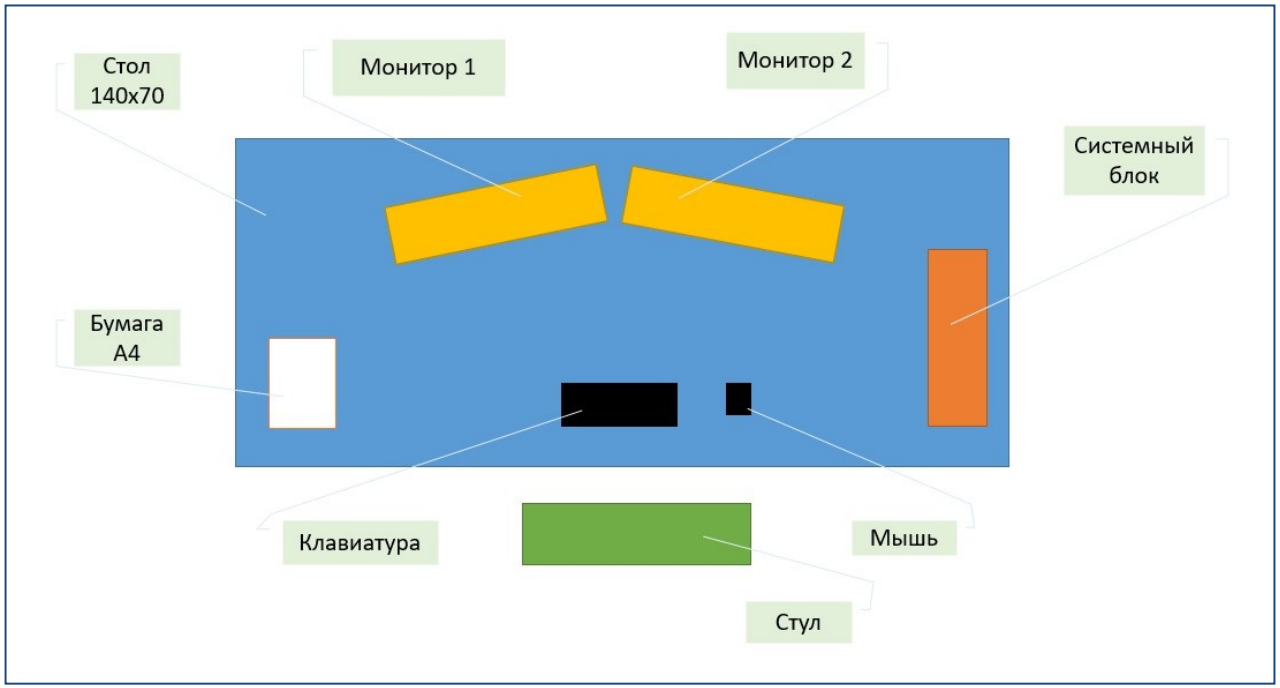
* минимальные требования к оснащению рабочих мест согласованы с общероссийскими общественными организациями инвалидов

Вид нозологии	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество*
Рабочее место участника с нарушением слуха	3000x1900	1,5 м	Для участников с нарушением слуха необходимо предусмотреть: а) наличие звукоусиливающей аппаратуры, акустической системы, информационной индукционной системы, наличие индивидуальных наушников; б) наличие на площадке переводчика русского жестового языка (сурдопереводчика); в) оформление конкурсного задания в доступной текстовой информации.
Рабочее место участника с нарушением зрения	3000x1900	1,5 м	Для участников с нарушением зрения необходимо: а) текстовое описание конкурсного задания в плоскопечатном виде с крупным размером шрифта, учитывающим состояние зрительного анализатора участника с остаточным зрением (в формате Microsoft Word не менее 16-18 пт), дублированного рельефно точечным шрифтом Брайля (при необходимости); б) лупа с подсветкой для слабовидящих; электронная лупа; в) для рабочего места, предполагающего работу на компьютере - оснащение специальным компьютерным оборудованием и оргтехникой: видеоувеличитель; - программы экранного доступа NVDA и JAWS18 (при необходимости); - брайлевский дисплей (при необходимости); в) для рабочего места участника с нарушением зрения, имеющего собаку-проводника, необходимо предусмотреть место для собаки-проводника. г) оснащение (оборудование) специального рабочего места тифлотехническими ориентирами и устройствами, с возможностью использования крупного рельефно-контрастного шрифта и шрифта Брайля, акустическими навигационными

			средствами, обеспечивающими беспрепятственное нахождение инвалидом по зрению - слепого своего рабочего места и выполнение трудовых функций; д) индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс.
Рабочее место участника с нарушением ОДА	3000x1900	1,5 м	Оснащение (оборудование) специального рабочего места оборудованием, обеспечивающим реализацию эргономических принципов: а) увеличение размера зоны на одно место с учетом подъезда и разворота кресла-коляски, увеличения ширины прохода между рядами верстаков; б) для участников, передвигающихся в кресле- коляске, необходимо выделить 1 - 2 первых рабочих места в ряду у дверного проема; в) оснащение (оборудование) специального рабочего места специальными механизмами и устройствами, позволяющими изменять высоту и наклон рабочей поверхности, положение сиденья рабочего стула по высоте и наклону, угол наклона спинки рабочего стула, оснащение специальным сиденьем, обеспечивающим компенсацию усилия при вставании.
Рабочее место участника с соматически ми заболеваниям и	3000x1900	1,5 м	Специальные требования к условиям труда инвалидов вследствие заболеваний сердечно- сосудистой системы, а также инвалидов вследствие других соматических заболеваний, предусматривают отсутствие: а) вредных химических веществ, включая аллергены, канцерогены, оксиды металлов, аэрозоли преимущественно фиброгенного действия; б) тепловых излучений; локальной вибрации, электромагнитных излучений, ультрафиолетовой радиации на площадке; в) превышения уровня шума на рабочих местах; г) нарушений уровня освещенности, соответствующей действующим нормативам. Необходимо обеспечить наличие столов с регулируемыми высотой и углом наклона поверхности; стульев (кресел) с регулируемыми высотой сиденья и положением спинки (в соответствии со спецификой заболевания).

Рабочее место участника с ментальными нарушениями	3000x1900	1,5 м	Специальные требования к условиям труда инвалидов, имеющих нервно-психические заболевания: а) создание оптимальных и допустимых санитарно-гигиенических условий производственной среды, в том числе: температура воздуха в холодный период года при легкой работе - 21 - 24 °С; при средней тяжести работ - 17 - 20 °С; влажность воздуха в холодный и теплый периоды года 40 – 60 %; отсутствие вредных веществ: аллергенов, канцерогенов, аэрозолей, металлов, оксидов металлов; б) электромагнитное излучение - не выше ПДУ; шум - не выше ПДУ (до 81 дБА); отсутствие локальной и общей вибрации; отсутствие продуктов и препаратов, содержащих живые клетки и споры микроорганизмов, белковые препараты; в) оборудование (технические устройства) должны быть безопасны и комфортны в использовании (устойчивые конструкции, прочная установка и фиксация, простой способ пользования без сложных систем включения и выключения, с автоматическим выключением при неполадках; расстановка и расположение, не создающие помех для подхода, пользования и передвижения; расширенные расстояния между столами, мебелью; не должна затрудняющая доступность устройств; исключение острых выступов, углов, ранящих поверхностей, выступающих крепежных деталей)

5. Схема (план) застройки соревновательной площадки



6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1. Общие требования:

6.1.1. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда.

6.1.2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 60 минут работы.

6.1.3.Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу.

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

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

6.1.6. По всем вопросам, связанным с работой компьютера, следует обращаться к главному или техническому эксперту.

6.1.7. За невыполнение данной инструкции участники могут быть отстранены от выполнения задания.

6.2. Действия до начала работ:

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

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

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

6.2.1.3.Проверить правильность расположения оборудования.

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

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

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

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

6.3. Действия во время выполнения работ:

6.3.1. В течение всего времени работы 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.

6.3.2. 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 компьютерной техники;
- производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;

- работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
- располагаться при работе на расстоянии менее 50 см от экрана монитора.

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

6.3.4. 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.

6.4. Действия после окончания работ:

6.4.1. 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.

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

3.5. Действия в случае аварийной ситуации:

3.5.1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно главному или техническому эксперту.

3.5.2. 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.