КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Специалисты»

Компетенция: graficheskiy-dizayn-o

Выдержка из официального конкурсного задания, опубликованного на abilympics-russia.ru (раздел «Компетенции 2026»).
Страницы источника, относящиеся к категории, приведены далее в исходном виде.

Собрано автоматически: Региональный центр Абилимпикс республики Башкортостан.

	стилизации и трансформации для создания новых форм; – создавать цветовое единство; – защищать разработанный дизайн-макет	

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Необходимо провести исследование для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля настольной игры, связанной с национальной кухней одного из народов России. Разработать дизайн-макеты с учетом национальных особенностей: логотипа; орнамента/паттерна; карты ингредиентов и карты блюда; подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки.

2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Необходимо провести исследование для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля игры-квеста, связанной с национальной кухней одного из народов России. Разработать дизайн-макеты с учетом национальных особенностей: логотипа; орнамента/паттерна; сертификата на изготовление блюда в ресторане; рекламного баннера игры для размещения на сайте, подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки.

2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Необходимо провести исследование для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля мультиплатформенной интерактивной игры, связанной с национальной кухней одного из народов России. Разработать дизайн-макеты с учетом национальных особенностей: логотипа; орнамента/паттерна; внутреннего экрана мобильного приложения — **«**Интерфейс приготовления»; рекламного плаката, подготовить дизайн-макеты к печати (публикации), презентовать разработки.

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

2026 год объявлен Годом единства народов России. Единство — это не единообразие. Это сложный, красивый узор, где каждая нить (культура) сохраняет свой цвет и фактуру, но вместе они создают прочное и великолепное полотно. Конкурсное задание будет посвящено национальной кухне — самой яркой, узнаваемой нити в этом полотне. «Пробуя ее на вкус», мы физически и эмоционально ощущаем ценность и красоту многообразия России. Игры, квесты, кулинарные мастер-классы делают это знакомство веселым и запоминающимся. Играя, готовя и узнавая о карельской юколе, якутской строганине, осетинских пирогах или дагестанском курзе, люди понимают, что каждая культура — это целая вселенная со своей логикой, историей и философией.

При разработке дизайн-макетов участникам необходимо учитывать национальные особенности, кухня которых будет представлена в играх.

Основные группы целевой аудитории

— *Родители (семьи с детьми 6-14 лет)* — ищут развивающий и объединяющий мотив для занятий, альтернативу гаджетам, способ в игровой форме научить ребенка географии, истории, культуре. Желают познакомить с национальными особенностями России через детские/семейные настольные игры с простыми правилами, яркими картинками; образовательными приложениями.

— *Компании,* формирующие здоровую, нетоксичную среду для сотрудничества и взаимодействия разных людей, независимо от их особенностей, стремящиеся организовать тимбилдинг.

— *Туристическая индустрия (гостиницы, музеи, гиды)* — игра как сувенир и способ продлить впечатления от поездки.

— *Геймеры-коллекционеры* — опытные игроки на PC, консолях, в настолках. Устали от фэнтези и ищут уникальные обстановки. Желают получить новый игровой опыт, непохожий на другие. Ценят красивые арты, глубокое погружение, сложные механики, соединение цифрового и реального (тактильного) формата.

— *Рестораны*, предоставляющие свою площадку для игр с цифровым форматом, которые позиционируют себя не как точку общепита, а как культурный центр и хранитель традиций, где игра становится увлекательной прелюдией к заказу.

- ***Что их зацепит:*** Погружение, аутентичность, красивый дизайн, возможность «узнать и попробовать».
- ***Формат:*** Квесты и интерактивные игры — как социальное событие; настольная игра — для семейных и дружеских вечеров.

В рамках выполнения конкурсного задания предлагается:

– разработать дизайн-макеты продуктов графического дизайна для событий, посвященных Году единства народов России, связанных с национальной кухней, с соблюдением правил верстки и психологического восприятия соответствующей целевой аудитории;

– подготовить дизайн-макеты к печати (публикации);

– подготовить финальную композицию формата А3, для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна, подготовить ее к печати и вывести на печать;

– вывести на печать дизайн-макеты продуктов графического дизайна и макетировать их.

Название и описание мероприятия (игры) посвященной национальной кухне, 30% изменение технических параметров эксперты проводят за день до соревнований и предоставляют конкурсантам в электронном виде в день соревнований на Рабочем столе в папке «Абилимпикс Графический дизайн».

Конкурсанты обязаны начать выполнение задание с модуля А, во время выполнения которого у них разрешен доступ в сеть интернет. По истечении времени на выполнение модуля А, конкурсанты не имеют права пользоваться интернетом, но далее могут самостоятельно распределять отведенное время на выполнение модулей Б и В, а также перераспределять виды работ модулей Б и В.

Разрешается использовать сеть интернет во время выполнения модуля А для скачивания необходимой информации для исследования, при этом запрещено пользоваться облачными хранилищами, социальными сетями, стоками с готовым дизайном, нейросетями и другими ресурсами, не позволяющими оценить авторскую деятельность при выполнении модуля Б.

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники	**Модуль А.** Разработка дизайн-концепции и технического задания	*60 минут*	Подобраны референсы для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля для настольной игры в национальную кухню народов России. Создан мудборд в соответствии с требованиями брифа и технического задания
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	*60 минут*	Созданы дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, карты ингредиентов и карты блюда с требованиями технического задания на базе выполненного исследования
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати	*60 минут*	Подготовлен к печати дизайн-макеты карты ингредиентов и карты блюда в соответствии с

	(публикации)		требованиями технического задания. Разработана финальная композиция для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна. Выведены на печать на цветном принтере макеты двухсторонней карты блюда и финальной композиции. Выполнено макетирование карты блюда
Время выполнение всех модулей: **3 часа (180 минут)**			
Студенты	**Модуль А.** Разработка дизайн-концепции и технического задания	*80 минут*	Подобраны референсы для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля для игры-квеста в национальную кухню народов России. Создан мудборд в соответствии с требованиями брифа и технического задания. Разработано техническое задание на разработку логотипа и элементов фирменного стиля.
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	*110 минут*	Созданы дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, двустороннего сертификата на изготовление блюда в ресторане; прототипа рекламного баннера игры для размещения на сайте в соответствии с требованиями технического задания на базе выполненного исследования.
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	*50 минут*	Подготовлен к печати дизайн-макет двустороннего сертификата в соответствии с требованиями технического задания. Подготовлен к публикации дизайн-макет прототипа рекламного интернет-баннера в соответствии с требованиями технического задания. Разработана финальная композиция для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна. Выведены на печать на цветном принтере макеты двустороннего сертификата и финальной композиции.

			Выполнено макетирование двустороннего сертификата.
Время выполнение всех модулей: **4 часа (240 минут)**			
Специалисты	**Модуль А.** Разработка дизайн-концепции и технического задания	*80 минут*	Подобраны референсы для разработки дизайн-концепции будущего фирменного стиля для мультиплатформенной интерактивной игры в национальную кухню народов России. Создан мудборд в соответствии с требованиями брифа и технического задания. Разработано техническое задание на разработку логотипа и элементов фирменного стиля.
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	*110 минут*	Созданы дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, прототипа внутреннего экрана мобильного приложения — «Интерфейс приготовления»; рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания на базе выполненного исследования.
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	*50 минут*	Подготовлен к печати дизайн-макет рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания. Подготовлен к публикации прототип внутреннего экрана мобильного приложения — «Интерфейс приготовления». Разработана финальная композиция для презентации дизайн-концепции и разработанных продуктов графического дизайна. Выведены на печать на цветном принтере макеты рекламного плаката и финальной композиции. Выполнено макетирование рекламного плаката
Время выполнение всех модулей: **4 часа (240 минут)**			

2.3 Последовательность выполнения задания.

2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Изучить бриф с описанием проекта для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание в приложении 1 к конкурсному заданию. В

электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль А.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Используя ресурсы сети Интернет провести исследование брендового пространства, которое поможет определиться с дизайн-концепцией будущего фирменного стиля для настольной игры в национальную кухню народов России.

Создать мудборд как визуальную концепцию будущей игры. Сохранить его в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов

Изучить техническое задание в приложении 2 к конкурсному заданию.

Разработать дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, карты ингредиентов и карты блюда на базе созданного мудборда и в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Изучить техническое задание в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль В.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Подготовить к печати (публикации) дизайн-макеты карты ингредиентов и карты блюда в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.

Разработать электронный макет финальной композиции в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки. Включить номер рабочего места в дизайн-макет финальной композиции, разместив его в нижнем правом углу.

Выполнить печать двухсторонней карты блюда в натуральную величину на цветном принтере.

На макетном столе вырезать карту блюда по размеру.

Выполнить печать финальной композиции без масштабирования на цветном принтере.

Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Изучить бриф с описанием проекта для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль А.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Используя ресурсы сети Интернет провести исследование брендового пространства, которое поможет определиться с дизайн-концепцией будущего фирменного стиля для игры-квеста в национальную кухню народов России. Создать мудборд как визуальную концепцию будущей игры. Сохранить его в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Разработать техническое задание по шаблону в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон_ТЗ.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе. В разрабатываемом техническом задании прописать планируемые к использованию при разработке продуктов графического дизайна:

– структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента);

– цветовые палитры с прописанными кодами и образцами цветов, пояснить почему выбранное цветовое решение соответствует запросам заказчика;

– шрифтовые гарнитуры с указанием области использования в продуктах графического дизайна (заголовки, основной текст), пояснить почему выбранное шрифтовое решение подходит заказчику.

Сохранить файл разработанного технического задания в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов

Изучить техническое задание в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль Б.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Разработать дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, двустороннего сертификата на изготовление блюда в ресторане; прототипа рекламного баннера игры для размещения на сайте на базе созданного мудборда и составленного «Технического задания» и в соответствии с требованиями технического задания модуля на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Изучить техническое задание в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль В.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Подготовить к печати (публикации) дизайн-макет двустороннего сертификата в соответствии с требованиями технического задания, дизайн-макет прототипа рекламного интернет-баннера в соответствии с требованиями технического задания модуля и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Разработать электронный макет финальной композиции в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Включить номер рабочего места в дизайн-макет финальной композиции, разместив его в нижнем правом углу.

Выполнить печать двустороннего сертификата в натуральную величину на цветном принтере.

На макетном столе вырезать двустороннюю листовую полиграфическую продукцию по размеру.

Выполнить печать финальной композиции без масштабирования на цветном принтере.

Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

2.3.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна

Изучить бриф с описанием проекта для оформления заказа на разработку продуктов графического дизайна и техническое задание в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Бриф и техническое задание Модуль А.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Используя ресурсы сети Интернет провести исследование брендового пространства, которое поможет определиться с дизайн-концепцией будущего фирменного стиля для мультиплатформенной интерактивной игры в национальную кухню народов России. Создать мудборд как визуальную концепцию будущей игры. Сохранить его в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Разработать техническое задание по шаблону в приложении 1 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Шаблон_ТЗ.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе. В разрабатываемом техническом задании прописать планируемые к использованию при разработке продуктов графического дизайна:

– структурное поведение будущего логотипа (горизонтальное или вертикальное размещение графического элемента относительно шрифтовой части, графический элемент вписан в типографику, типографика включена в состав графического элемента);

– цветовые палитры с прописанными кодами и образцами цветов, пояснить почему

выбранное цветовое решение соответствует запросам заказчика;

– шрифтовые гарнитуры с указанием области использования в продуктах графического дизайна (заголовки, основной текст), пояснить почему выбранное шрифтовое решение подходит заказчику.

Сохранить файл разработанного технического задания в соответствии с требованиями технического задания в приложении 1 к конкурсному заданию.

Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов

Изучить техническое задание в приложении 2 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль Б.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Разработать дизайн-макеты логотипа, орнамента/паттерна, прототипа внутреннего экрана мобильного приложения — «Интерфейс приготовления»; рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания на разработку графических дизайн-макетов и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки.

Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

Изучить техническое задание в приложении 3 к конкурсному заданию. В электронном виде файл «Техническое задание Модуль В.docx» доступен в папке «Абилимпикс Графический дизайн» на Рабочем Столе.

Подготовить к печати дизайн-макет рекламного плаката в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы.

Разработать электронный макет финальной композиции в соответствии с требованиями технического задания и сохранить требуемые в техническом задании выходные файлы и папки. Включить номер рабочего места в дизайн-макет финальной композиции, разместив его в нижнем правом углу.

Выполнить печать рекламного плаката с масштабированием на цветном принтере.

На макетном столе вырезать рекламный плакат.

Выполнить печать финальной композиции без масштабирования на цветном принтере.

Разместить на макетном столе все распечатанные продукты.

Особые указания:

Что можно?

Каждый участник может взять с собой на площадку канцелярские принадлежности: линейку, угольник, штрих-корректор, изображение цветового круга Иттена.

По согласованию с главным экспертом допускается приносить следующее оборудование:

- личная манипулятор-мышь участника анатомически удобная без внутренней памяти, с которой он привык работать;
- личный коврик для мыши;
- личная клавиатура участника без внутренней памяти;
- личный графический планшет без внутренней памяти,
- а также драйвера для личного графического планшета, которые передаются техническому эксперту на личном флеш-накопителе для установки на рабочем месте участника.

Что нельзя?

Категорически запрещается брать с собой на соревновательную площадку следующее:

- листы бумаги с готовыми набросками и/или эскизами,
- сотовые телефоны,
- электронные приборы и различные гаджеты,
- личные ноутбуки,
- любые флеш-накопители и карты памяти.

Также на площадке участникам нельзя пользоваться интернетом, кроме времени отведенного на выполнение модуля А.

Во время выполнения модуля А участникам разрешается использовать сеть интернет для

скачивания необходимой информации для исследования, при этом запрещено пользоваться облачными хранилищами, социальными сетями, стоками с готовым дизайном, нейросетями и другими ресурсами, не позволяющими оценить авторскую деятельность при выполнении Модуля Б.

Организация процесса печати

Печать дизайн-макетов продуктов графического дизайна осуществляется по компьютерной сети с рабочих мест участников при помощи технического эксперта.

2.4. 2.4. Региональный (вариативный):

В рамках проведения Регионального чемпионата рекомендуется использовать информацию об особенностях приготовления популярных местных национальных блюд для разработки фирменного стиля и создания дизайн-макетов компонентов игр.

Рекомендуется предоставлять конкурсантам разных категорий разные названия игр, но при этом не менять вид игры, указанные в проекте: школьники — настольная игра, студенты — игра-квест, специалисты — мультиплатформенная интерактивная игра.

Если дизайн-макеты элементов игры основаны на приготовлении одного блюда (как представлено в проекте), то все категории конкурсантов имеют один набор изображений. Допускается использование разных блюд, лежащих в основе создания дизайн-макетов, для разных категорий конкурсантов. В этом случае у каждой категории должен быть свой набор изображений.

Количество символов, рекомендуемое для предоставляемого текста:

- категория «Школьники»: не более 300 символов с пробелами;
- Категория «Студенты»: не более 500 знаков с пробелами;
- Категория «Специалисты»: не более 700 знаков с пробелами.

Категорически нельзя упрощать и/или сокращать конкурсное задание.

Нельзя расширять содержание перечня используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

Нельзя изменять логику заданий и выбор программного обеспечения для разработки дизайн-макетов.

Нельзя разрешать конкурсантам пользоваться интернетом, кроме времени отведенного на выполнение модуля А, нельзя менять условия пользования интернетом во время работы над модулем А, приносить на площадку готовые эскизы, электронные материалы и образцы продуктов графического дизайна, так как это может поставить конкурсантов в неравные условия.

В рамках 30% изменений конкурсного задания за день до соревнований экспертами определяется: названия игр для разных категорий конкурсантов, в соответствии с блюдом, представленным главным экспертом. Допускается изменение отдельных технических параметров в технических заданиях, но в допустимых отраслью пределах. Данные изменения вносятся в Конкурсное задание и доводятся до конкурсантов в день соревнований.

Примеры фотоизображений и текстового наполнения представлены в Приложении 4 и Приложении 5

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Конкурсные работы оцениваются по балльной системе: максимально – 100 баллов для каждой категории участников.

Конкурсное задание выполняется по модульно: участники обязаны начать выполнение задание с модуля А, во время выполнения которого у них есть доступ в сеть интернет; после выполнения модуля А или после окончания времени, выделенного на выполнение модуля А, участник имеет право самостоятельно распределять оставшееся время на выполнение модулей Б и В, а также перераспределять виды работ модулей Б и В.

Допустимо для упрощения работы экспертов делать «точку-стоп» участникам по истечению времени на выполнение модуля А или по завершению участником выполнения модуля А. Когда содержание модуля А выполнено, то участник останавливается, сообщает главному эксперту, что модуль завершен. Технический эксперт выполняет копирование файлов участника для передачи их

экспертам на проверку, после чего участник с разрешения главного эксперта приступает к выполнению следующего модуля. Время передачи результатов выполнения модуля А на проверку экспертам не засчитывается в продолжительность конкурсного времени данному участнику. Далее эксперты без обсуждения производят проверку результатов выполнения модуля А.

Категория участников	Наименование и описание модуля (профессиональные действия)	Тип критерия (оценочный/ измеримый)	Макс. балл
Школьники	**Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**	**И**	**30**
	1. Творческий процесс	И	27
	2. Сохранение и форматы файлов	И	3
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	**И/ О**	**45**
	1. Творческий процесс	О	15
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	16
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	12
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	**И/ О**	**25**
	1. Навыки визуальной презентации	О	3
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	11
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	9
		ОБЩЕЕ:	**100**
Студенты	**Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**	**И**	**30**
	1. Творческий процесс	И	21
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	7
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	**И/ О**	**45**
	1. Творческий процесс	О	15
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	16
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	12
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	**И/ О**	**25**

	1. Навыки визуальной презентации	О	3
	2. Сохранение и форматы файлов	И	2
	3. Итоговый проект	И	11
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	9
		ОБЩЕЕ:	**100**
Специалисты	**Модуль А. Разработка дизайн-концепции и технического задания на продукт графического дизайна**	**И**	**30**
	1. Творческий процесс	И	21
	3. Сохранение и форматы файлов	И	2
	4. Итоговый проект	И	7
	Модуль Б. Создание графических дизайн-макетов	**И/ О**	**45**
	1. Творческий процесс	О	15
	2. Сохранение и форматы файлов	И	1
	3. Итоговый проект	И	14
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	15
	Модуль В. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)	**И/ О**	**25**
	1. Навыки визуальной презентации	О	3
	2. Сохранение и форматы файлов	И	1
	3. Итоговый проект	И	11
	4. Знание особенностей подготовки к печати (публикации)	И	10
		ОБЩЕЕ:	**100**

3. Перечень специальной одежды, оборудования, инструментов и расходных материалов.

***Допускается использование аналогов с аналогичными характеристиками.**

3.1. Рекомендуемая специальная одежда (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям)):

Не требуется

3.2. Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям)):

Рекомендуемый набор оборудования/инструментов (участник может привезти с собой) (Школьники/Студенты/Специалисты (при необходимости оформляется отдельно по категориям))