КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Школьники»

Компетенция: razrabotka-mobilnyh-prilozheniy-r

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.

2. Конкурсное задание

2.1. Краткое описание задания

2.1.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

в ходе выполнения конкурсного задания участникам необходимо выполнить адаптивную верстку экранов мобильного приложения по макету, где будет необходимо реализовать грамотный переход между экранами, возможность пропуска страниц. Также необходимо создать презентацию, где будет представлена информация о реализованных моментах и предложения по дальнейшему улучшения приложения.

2.1.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

в ходе выполнения конкурсного задания участникам необходимо выполнить адаптивную верстку мобильного приложения по макету, где будет необходимо реализовать возможность пропуска страниц, создать таймер, отобразить индикацию при обмене данных. Также необходимо реализовать клиент-серверное взаимодействие приложения, где предстоит настроить подключение к серверу для дальнейшего обмена данными, валидацию полей и проверку данных на соответствие критериям.

2.1.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

в ходе выполнения конкурсного задания участникам необходимо выполнить адаптивную верстку мобильного приложения по макету, где будет необходимо реализовать возможность пропуска страниц, создать таймер, отобразить индикацию при обмене данных. Также необходимо реализовать клиент-серверное взаимодействие приложения, где предстоит настроить подключение к серверу для дальнейшего обмена данными, валидацию полей, проверку данных на соответствие критериям, отправку кода на email. После реализации приложения необходимо создать презентацию с описанием разработки проекта, указывая библиотеки и используя диаграммы, после чего подготовить проект к публикации в магазине.

Пример макета представлен по ссылке https://www.figma.com/design/WixhQiy6fyRrCNcsL0fUzl/Untitled?node-id=0-1&t=Nlnn0hPF72SRaXWa-1

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Время	Результат
Школьники	**Модуль А.** Верстка приложения	1 час 30 минут	Реализованный графический интерфейс мобильного приложения
	Модуль Б. Презентация продукта	1 час	Разработана презентация и описано приложение
Время выполнение всех модулей: **2 часа 30 мнут**			
Студенты	**Модуль А.** Верстка приложения	1 час 30 минут	Реализованный графический интерфейс мобильного приложения
	Модуль Б. Клиент-серверное взаимодействие приложения	2 часа	Реализованный функционал мобильного приложения
Время выполнение всех модулей: **3 часа 30 минут**			
Специалисты	**Модуль А.** Верстка приложения	1 час 30 минут	Реализованный графический интерфейс мобильного приложения
	Модуль Б. Клиент-серверное взаимодействие приложения	1 час 30 минут	Реализованный функционал мобильного приложения
	Модуль В.	1 час	Разработана презентация и

	Презентация продукта		описано приложение
Время выполнение всех модулей: **4 часа**			

2.3 Последовательность выполнения задания.

Конкурсное задание представляет собой серию из модулей: зависимых между собой результатами из предыдущего. Все задания выполняются последовательно: модуль А, Б, В в рамках указанного времени. Если участник конкурса не успевает выполнить задание в отведенное время, то он сдает задание в том виде, в котором он его выполнил, без права на дополнительное время. Если участник выполнил задание раньше времени, то он отдыхает, до конца указанного времени, баллы за лучшее время дополнительно не начисляются.

Участнику при выполнении конкурсного задания **необходимо выполнить:**

1. Изучение конкурсного задания;
2. Выделение ключевых моментов в конкурсном задании;
3. Предоставление результатов работы перед экспертами;
4. Ответы на вопросы экспертов.

2.3.1. Категория участников «ШКОЛЬНИКИ»:

Модуль А. «Верстка приложения»

В ходе выполнения конкурсного задания участник выполняет верстку мобильного приложения по макету. Она должна быть адаптивной под разные размеры экранов. Необходимо избегать появления большого пустого пространства; следить за отсутствием искажения элементов; все элементы должны полностью находится в границах и на месте, указанном в макете; учитывать расстояние между элементами; использовать шрифты согласно макету.

Модуль Б. «Презентация продукта»

В ходе выполнения конкурсного задания участник создает презентацию о реализации приложения и возможности его дальнейшего развития, нацеленную на разработчиков.

2.3.2. Категория участников «СТУДЕНТЫ»:

Модуль А. *«*Верстка приложения»

В ходе выполнения конкурсного задания участник выполняет верстку мобильного приложения по макету. Она должна быть адаптивной под разные размеры экранов. Необходимо избегать появления большого пустого пространства; следить за отсутствием искажения элементов; все элементы должны полностью находится в границах и на месте, указанном в макете; учитывать расстояние между элементами; использовать шрифты согласно макету.

Модуль Б. «Клиент-серверное взаимодействие приложения»

В ходе выполнения конкурсного задания участник обеспечивает корректную обработку запросов к серверу. Участник реализует проверку заполнения полей на корректность, отправку и получение данных от сервера.

2.3.3. Категория участников «СПЕЦИАЛИСТЫ»:

Модуль А. *«*Верстка приложения»

В ходе выполнения конкурсного задания участник выполняет верстку мобильного приложения по макету. Она должна быть адаптивной под разные размеры экранов. Необходимо избегать появления большого пустого пространства; следить за отсутствием искажения элементов; все элементы должны полностью находится в границах и на месте, указанном в макете; учитывать расстояние между элементами; использовать шрифты согласно макету.

Модуль Б. «Клиент-серверное взаимодействие приложения»

В ходе выполнения конкурсного задания участник обеспечивает корректную обработку запросов к серверу. Участник реализует проверку заполнения полей на корректность, отправку и получение данных от сервера.

Модуль В. «Презентация продукта»

В ходе выполнения конкурсного задания участник создает презентацию о реализации приложения и возможности его дальнейшего развития, нацеленную на разработчиков.

Особые указания по компетенции:

Что можно! Каждый участник может принести на площадку данной компетенции, предметы, согласно своей нозологии, облегчающую работу на площадке и сменную обувь.

Например, для тех, у кого плохое зрение могут принести свое увеличительное стекло.

Что нельзя! Больше ничего приносить участникам на площадку соревнований нельзя. Всем необходимым обеспечит организатор конкурса.

2.4. Региональный (вариативный):

1. Замена одного из модулей (не более одного) - по категориям (студенты и специалисты) в **Чемпионате** заменяется **модуль А**.

2. Изменение/сокращение времени выполнения заданий, с согласия организаторов площадки (но не более 5 часов на выполнение всех модулей);

В конкурсном задании должны быть указаны все модули задания, примерное описание модулей, время выполнения, а также в приложении должны быть чертежи, фото, видео или любые материалы, дающие четкое описание задания Чемпионата, данное задание может быть изменено только на 30% в присутствии всех экспертов накануне дня соревнований.

Внесенные 30% изменения в Конкурсное задание в обязательном порядке согласуются с Председателем по компетенции, не менее чем за 2 недели до начала соревнований.

При внесении 30% изменений к конкурсному заданию должны руководствоваться принципами объективности и беспристрастности. Изменения не должны влиять на сложность задания, не должны относиться к иным профессиональным областям, не описанным в компетенции по «Разработка мобильных приложений». Также внесённые изменения должны быть исполнимы при помощи утверждённого для соревнований Инфраструктурного листа. 30% изменения конкурного задания является - изменения одного задания. Кроме того, может быть изменено время выполнения конкурсного задания, с согласия организаторов площадки (но не более 5 часов на выполнение всех модулей). 30% изменения в конкурсном задании оформляются соответствующим протоколом.

Примеры изменений для регионального (вариативного) модуля: