КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Специалисты»

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:

2.5. Критерии оценки выполнения задания

Категория участников	Наименование и описание модуля	Тип критерия (оценочный/ измеримый)	Макс. балл
Школьники	Реализован экран Launch Screen	И	2
	Launch Screen соответствует макету	О	1
	Launch Screen отображается только один раз	И	3
	Экран «Вход и регистрация» соответствует макету	О	2
	Экран «Создание пароля» соответствует макету	О	2
	Реализована возможность пропуска этапов создания пароля и создания личного кабинета	И	3
	Реализован блок «Акции и новости»	И	5
	Реализован блок «Каталог»	И	4
	Нижнее меню навигации соответствует макету	О	2
	На неиспользуемых экранах должна быть заглушка в виде иконки приложения по центру экрана	И	2
	Реализована возможность вызова личного кабинета из пункта «Профиль» нижнего меню	И	3
	Экран «Редактирование личного кабинета» соответствует макету	О	2
	Если ни одно поле не заполнено, то отображается экран «Создание личного кабинета», иначе «Редактирование личного кабинета»	И	5
	Экран «Поиск» соответствует макету	О	2
	Экран «Карточка товара» соответствует макету	О	2
	Реализовано добавление, удаление товаров из корзины	И	4
	Сумма заказа в корзине соответствует итоговой сумме выбранных товаров	И	4
	Экран «Корзина» соответствует макету	О	2
	Корзину можно очистить полностью при нажатии на кнопку «Очистить»	И	4
	Реализована возможность изменения количества товаров для каждого из добавленных в корзину с шагом 1	И	5
	Экран «Оформление заказа» соответствует макету	О	2
	Осуществляется проверка заполнения обязательных полей	И	5
	Графические ресурсы корректно импортированы в проект (Android - drawable).	И	1
	Иконка приложения соответствует Конкурсному Заданию.	И	1
	Графические элементы адаптируются без искажения	О	2
	Создана презентация	И	2
	Презентация содержит описание реализацию приложения	И	3

	Презентация содержит схему классов	И	2
	Презентация содержит описание Производительности	И	2
	Презентация содержит используемые архитектурные решения	И	2
	Презентация содержит используемые библиотеки	И	2
	Слайды презентации удовлетворяют стандартам	О	2
	Диаграммы выполнены корректно	О	2
	Названием приложения является первая буква в фамилии латиницей	И	1
	Загружена иконка приложения для магазина	И	1
	Добавлено “Название для пользователя”	И	1
	Добавлен Тип	И	1
	Выбрана Категория	И	1
	Указана возрастную категорию	И	1
	Добавлено краткое описание	И	2
	Добавлено основное описание	И	2
	Добавлены Скриншоты приложения	И	1
	Отображается фото товара	И	2
		ОБЩЕЕ:	**100**
Студенты	Реализован экран Launch Screen	И	1
	Launch Screen соответствует макету	О	1
	Launch Screen отображается только один раз	И	2
	Экран «Вход и регистрация» соответствует макету	О	1
	Экран «Создание пароля» соответствует макету	О	1
	Реализована возможность пропуска этапов создания пароля и создания личного кабинета	И	2
	Реализован блок «Акции и новости»	И	2
	Реализован блок «Каталог»	И	2
	Нижнее меню навигации соответствует макету	О	1
	На неиспользуемых экранах должна быть заглушка в виде иконки приложения по центру экрана	И	2
	Реализована возможность вызова личного кабинета из пункта «Профиль» нижнего меню	И	1
	Экран «Редактирование личного кабинета» соответствует макету	О	1
	Если ни одно поле не заполнено, то отображается экран «Создание личного кабинета», иначе «Редактирование личного кабинета»	И	3

	Экран «Поиск» соответствует макету	О	1
	Экран «Карточка товара» соответствует макету	О	1
	Реализовано добавление, удаление товаров из корзины	И	3
	Сумма заказа в корзине соответствует итоговой сумме выбранных товаров	И	3
	Экран «Корзина» соответствует макету	О	1
	Корзину можно очистить полностью при нажатии на кнопку «Очистить»	И	2
	Реализована возможность изменения количества товаров для каждого из добавленных в корзину с шагом 1	И	2
	Экран «Оформление заказа» соответствует макету	О	1
	Осуществляется проверка заполнения обязательных полей	И	2
	Графические ресурсы корректно импортированы в проект (Android - drawable).	И	1
	Иконка приложения соответствует Конкурсному Заданию.	И	1
	Графические элементы адаптируются без искажения	О	2
	Email проверяется на удовлетворение шаблону из Конкурсного Задания.	И	2
	В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки в диалоговом окне	О	4
	Данные акций и новостей берутся с сервера	И	4
	Данные каталога берутся с сервера	И	5
	При вертикальном свайпе вниз из крайнего верхнего положения происходит обновление данных об акциях и новостях, а также товарах, сопровождаемое стандартным элементом индикации загрузки	О	4
	В процессе обмена данными с сервера осуществляется индикация	О	4
	Реализовано получение данных карты с сервера	И	4
	Реализована отправка данных карты на сервер	И	4
	Реализован вывод результатов поиска при вводе символов	И	4
	Запросы должны отправляться при наличии 3 и более символов	И	3
	Адрес формируется на основе геокодирования данных местоположения устройства	И	4
	При нажатии на кнопку «Подтвердить», в случае заполнения всех обязательных полей, осуществляется отправка запроса на сервер	И	4
	Сведения о заказах берутся с сервера	И	4

	Авторизация происходит на основании данных, взятых с сервера	И	4
	При регистрации данные клиенты отправляются на сервер	И	4
	Отображается фото товара	И	2
		ОБЩЕЕ:	**100**
Специалисты	Реализован экран Launch Screen	И	1
	Launch Screen соответствует макету	О	1
	Launch Screen отображается только один раз	И	2
	Экран «Вход и регистрация» соответствует макету	О	1
	Экран «Создание пароля» соответствует макету	О	1
	Реализована возможность пропуска этапов создания пароля и создания личного кабинета	И	2
	Реализован блок «Акции и новости»	И	1
	Реализован блок «Каталог»	И	1
	Нижнее меню навигации соответствует макету	О	1
	На неиспользуемых экранах должна быть заглушка в виде иконки приложения по центру экрана	И	1
	Реализована возможность вызова личного кабинета из пункта «Профиль» нижнего меню	И	1
	Экран «Редактирование личного кабинета» соответствует макету	О	1
	Если ни одно поле не заполнено, то отображается экран «Создание личного кабинета», иначе «Редактирование личного кабинета»	И	2
	Экран «Поиск» соответствует макету	О	1
	Экран «Карточка товара» соответствует макету	О	1
	Реализовано добавление, удаление товаров из корзины	И	2
	Сумма заказа в корзине соответствует итоговой сумме выбранных товаров	И	1
	Экран «Корзина» соответствует макету	О	1
	Корзину можно очистить полностью при нажатии на кнопку «Очистить»	И	1
	Реализована возможность изменения количества товаров для каждого из добавленных в корзину с шагом 1	И	2
	Экран «Оформление заказа» соответствует макету	О	1
	Осуществляется проверка заполнения обязательных полей	И	2
	Графические ресурсы корректно импортированы в проект (Android - drawable).	И	1
	Иконка приложения соответствует Конкурсному Заданию.	И	1

	Графические элементы адаптируются без искажения	О	1
	Отображается фото товара	И	1
	Email проверяется на удовлетворение шаблону из Конкурсного Задания.	И	2
	В случае получения ошибки от сервера или отсутствия соединения с сетью Интернет необходимо отобразить соответствующий текст ошибки в диалоговом окне	О	3
	Данные акций и новостей берутся с сервера	И	3
	Данные каталога берутся с сервера	И	4
	При вертикальном свайпе вниз из крайнего верхнего положения происходит обновление данных об акциях и новостях, а также товарах, сопровождаемое стандартным элементом индикации загрузки	О	3
	В процессе обмена данными с сервера осуществляется индикация	О	3
	Реализовано получение данных карты с сервера	И	3
	Реализована отправка данных карты на сервер	И	3
	Реализован вывод результатов поиска при вводе символов	И	4
	Запросы должны отправляться при наличии 3 и более символов	И	2
	Адрес формируется на основе геокодирования данных местоположения устройства	И	3
	При нажатии на кнопку «Подтвердить», в случае заполнения всех обязательных полей, осуществляется отправка запроса на сервер	И	3
	Сведения о заказах берутся с сервера	И	3
	Авторизация происходит на основании данных, взятых с сервера	И	3
	При регистрации данные клиенты отправляются на сервер	И	3
	Создана презентация	И	1
	Презентация содержит описание реализацию приложения	И	1
	Презентация содержит схему классов	И	1
	Презентация содержит описание Производительности	И	1
	Презентация содержит используемые архитектурные решения	И	2
	Презентация содержит используемые библиотеки	И	2
	Слайды презентации удовлетворяют стандартам	О	1
	Диаграммы выполнены корректно	О	2

	Названием приложения является первая буква в фамилии латиницей	И	1
	Загружена иконка приложения для магазина	И	1
	Добавлено “Название для пользователя”	И	1
	Добавлен Тип	И	1
	Выбрана Категория	И	1
	Указана возрастную категорию	И	1
	Добавлено краткое описание	И	1
	Добавлено основное описание	И	1
	Добавлены Скриншоты приложения	И	1
		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	

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	

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