КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Школьники»

Компетенция: veb-dizayn

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»:

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.

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.