КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
категория «Студенты»

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.

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: [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 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