

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Веб-технологии»

*Юниоры*

Региональный этап Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в 2025 г

2025 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 3](#_Toc126846644)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 3](#_Toc126846645)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ВЕБ-ТЕХНОЛОГИИ» 3](#_Toc126846646)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 10](#_Toc126846647)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 12](#_Toc126846648)

[1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ 12](#_Toc126846649)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания (https://disk.yandex.ru/i/XJfQr1jBmZ2rew) 12](#_Toc126846650)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив) 13](#_Toc126846651)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 24](#_Toc126846656)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 24](#_Toc126846657)

[2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке 24](#_Toc126846658)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 25](#_Toc126846659)

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ**

*1. ИР – Информационный ресурс*

*2. SSH - SSH (от англ. secure shell ― безопасная оболочка) — это защищённый сетевой протокол для удалённого управления сервером через интернет.*

*3. FTP - File Transfer Protocol», или «протокол передачи файлов» — это набор процедур или правил, позволяющих электронным устройствам взаимодействовать между собой.*

*4. CMS - Content Management System) — это система создания и управления сайтом. Это визуально удобный интерфейс, с помощью которого можно добавлять и редактировать содержимое сайта.*

## 1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

### 1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Веб-технологии» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

### 1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «ВЕБ-ТЕХНОЛОГИИ»

*Таблица №1*

**Перечень профессиональных задач специалиста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| 1 | **Тестирование информационных ресурсов** | 7 |
| Специалист должен знать и понимать:  − способы решения возникающих проблем, анализ проблемной ситуации, возникшей в ходе решения профессиональных задач, пути их решения с учетом этических норм и правил, опираясь на профессиональную этику;  − принципы, лежащие в основе сбора и представления информации;  − основные приемы и методы визуального представления информации (черновое макетирование страниц, объектно-событийное моделирование, создание блок-схем и др.);  − английский язык в рамках чтения и понимания официальной технической документации по используемым технологиями и языкам программирования. |
| Специалист должен уметь:  − собирать, анализировать и оценивать информацию;  − использовать навыки грамотности для толкования стандартов и требований;  − составлять тестовую документации для тестирования новых функциональностей продукта  − проводить ручное тестирование новых функциональностей  − проводить регрессионное ручное тестирование  − вести баг-репорты  − составлять отчеты по итогам тестирования  − автоматизировать регрессионное тестирование  − общаться с заказчиком, командой разработки и тестирования |
| 2 | **Техническая поддержка и администрирование информационных ресурсов** | 7 |
| Специалист должен знать и понимать:  − принципы и практики, которые позволяют продуктивно работать, в том числе в команде;  − аспекты систем, которые позволяют повысить продуктивность и выработать оптимальную стратегию;  − основные принципы выбора технологий и инструментария для решения поставленных задач (проектов);  - основные подходы к планированию и документированию проекта. |
| Специалист должен уметь:  − формировать архитектуру проекта (программного продукта) в соответствии с последними отраслевыми решениями;  − выбирать технологии и инструменты для решения поставленных задач;  − планировать график рабочего дня с учетом требований;  − планировать задачи, учитывать временные ограничения и сроки;  − решать распространенные задачи веб-дизайна и разработки кода;  − формировать тестовые наборы, применять инструменты автоматического тестирования;  − производить отладку кода программ и находить ошибки;  − оптимально использовать компьютерное оборудование и программное обеспечение для повышения эффективности своей работы;  − использовать менеджеры пакетов при разработке проекта;  - использовать систему контроля версий. |
| 3 | **Разработка интерфейса пользователя** | 26 |
| Специалист должен знать и понимать:  − структуру и общепринятые элементы веб-страниц различных видов и назначений;  − основные принципы организации контента веб-приложения;  − основные правила выбора цвета, работы с типографикой и композицией;  − принципы и методы создания и адаптации графики для использования ее на веб-сайтах;  − ограничения, которые накладывают мобильные устройства и разрешения экранов при использовании их для просмотра веб-сайтов;  − принципы построения эстетичного и креативного дизайна;  − методы обеспечения доступа к страницам веб-сайтов аудитории с ограниченными возможностями;  − World Wide Web Consortium (W3C) стандарты HTML и CSS;  − методы верстки веб-сайтов и их стандартную структуру;  − Web accessibility initiative (WAI) стандарт доступности активных Интернет-приложений для людей с ограниченными возможностями;  − основные принципы применения соответствующих CSS правил и селекторов для получения ожидаемого результата;  − лучшие практики для Search Engine Optimization (SEO) и интернет-маркетинга; |
| Специалист должен уметь:  − создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-сайтов;  − выбирать дизайнерское решение, которое будет наиболее подходящим для целевого рынка;  − принимать во внимание влияние каждого элемента, который добавляется в проект во время разработки дизайна;  − использовать все требуемые элементы при разработке дизайна;  − создавать «отзывчивый» дизайн, который будет отображаться корректно на различных устройствах и при разных разрешениях;  − создавать html-страницы сайта на основе предоставленных графических макетов их дизайна;  − корректно использовать CSS для обеспечения единого дизайна в разных браузерах;  − создавать адаптивные веб-страницы, которые способны оставаться функциональными на различных устройствах при разных разрешениях;  − создавать веб-сайты, полностью соответствующие текущим стандартам W3C (http://www.w3.org);  − создавать и модифицировать веб-интерфейсы с учетом принципов Search Engine Optimization;  − использовать препроцессоры. |
| 4 | **Разработка на стороне клиента** | 25 |
| Специалист должен знать и понимать:  − основные принципы паттерновой разработки веб-приложений;  − ECMAScript (JavaScript);  − принципы, особенности и способы использования открытых фреймворков;  − принципы разработка кода с использованием открытых библиотек;  − различные интерфейсы взаимодействия с объектами браузера |
| Специалист должен уметь:  − создавать и модифицировать JavaScript код для улучшения функциональности и интерактивности сайта;  − манипулировать элементами страницы веб-приложения;  − разрабатывать анимацию для повышения доступности и визуальной привлекательности веб-приложения;  − применять открытые библиотеки и фреймворки;  − тестировать веб-приложение. |
| 5 | **Разработка веб приложения на стороне сервера** | 25 |
| Специалист должен знать и понимать:  − процедурные и объектно-ориентированные языки PHP, Python, Node.js;  − основные принципы и правила использования открытых библиотек и фреймворков;  − распространенные модели организации и хранения данных;  − основные принципы создания баз данных;  − основные принципы обмена данными между клиентом и сервером;  − методы работы с протоколами SSH/(s)FTP при подключении к серверам;  − способы разработки программного кода в соответствии с паттернами проектирования;  − основные принципы обеспечения безопасности веб-приложения. |
| Специалист должен уметь:  − разрабатывать процедурный и объектно-ориентированный программный код;  − разрабатывать веб-сервисы с применением PHP, Python, Node.js в соответствии с техническим заданием;  − создавать библиотеки и модули для выполнения повторяющихся задач;  − разрабатывать веб-приложения с доступом к различным базам данных;  − создавать SQL (Structured Query Language) запросы и конструкции;  − обеспечивать безопасность (устойчивость веб-приложения к атакам и взломам);  − интегрировать существующий и создавать новый программный код с API (Application Programming Interfaces);  − использовать открытые библиотеки и фреймворки; |
| 6 | **Разработка информационных ресурсов с использованием готовых решений** | 10 |
| Специалист должен знать и понимать:  − преимущества и ограничения системы управления контентом с открытым исходным кодом;  − методы работы с плагинами/модулями;  − способы реализации функциональных возможностей CMS;  − основные принципы организации контента веб-приложения;  − понимать необходимость поддержания и обновления для плагинов CMS и соответствующих модулей для безопасности системы;  основные принципы интеграции с внешними веб-приложениями. |
| Специалист должен уметь:  − устанавливать, настраивать и модифицировать систему управления контентом;  − устанавливать, настраивать и обновлять плагины/модули CMS;  − создать пользовательские темы/шаблоны для системы управления контентом;  − создавать пользовательские плагины/модули и шаблоны/темы;  − использовать встроенные методы и средства CMS при разработке веб-приложения. |

**1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ**

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

*Таблица №2*

**Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерий/Модуль** | | | | | | **Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |
| **Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |  | **A** | **Б** | **В** | **Г** |  |
| **1** | 2 | 2 | 1 | 2 | **7** |
| **2** | 2 | 2 | 1,5 | 1,5 | **7** |
| **3** | 20,5 |  | 2 | 3,5 | **26** |
| **4** |  |  | 25 |  | **25** |
| **5** |  | 25 |  |  | **25** |
| **6** |  |  |  | 10 | **10** |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | | **24,5** | **29** | **29,5** | **17** | **100** |

### 

### 1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

*Таблица №3*

**Оценка конкурсного задания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Критерий** | | **Методика проверки навыков в критерии** |
| **А** | **Разработка интерфейса пользователя** | Проверка результата выполнения модуля после его завершения |
| **Б** | **Разработка Веб-приложения на стороне клиента** | Проверка результата выполнения модуля после его завершения |
| **В** | **Разработка Веб-приложения на стороне сервера** | Проверка результата выполнения модуля после его завершения |
| **Г** | **Разработка ИР с использованием готовых решений** | Проверка результата выполнения модуля после его завершения |

### 1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 12 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний конкурсанта должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

#### 1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания (https://disk.yandex.ru/i/XJfQr1jBmZ2rew)

Конкурсное задание состоит из 4 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) - 3 модуля, и вариативную часть - 1 модуль. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

Количество модулей из вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от материальных возможностей площадки соревнований и потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный (е) модуль (и) формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом, время на выполнение модуля (ей) и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются.

#### 1.5.2. Структура модулей конкурсного задания (инвариант/вариатив)

**Модуль А. Разработка интерфейса пользователя**

*Время на выполнение модуля:* 4 часа

**Задания:**

2025 год объявлен Годом детского отдыха в системе образования в связи с юбилеем Международного детского центра «Артек», ему исполнилось 100 лет. В связи с этим необходимо разработать информационный портал по обеспечению информации о различных мероприятиях, связанных с проведением досуговых мероприятий детей в Алтайском крае.

Вам необходимо разработать дизайн и сверстать страницы веб-сайта, который будет информировать жителей Алтайского края о доступных мероприятиях. Ниже приведены основные требования к внешнему виду страниц.

Потенциальные пользователи сайта предпочитают использовать мобильные устройства для доступа к интернету и поиска информации. Поэтому страницы должны корректно отображаться как на мобильных устройствах, так и на десктопных.

В дизайне сверстанных страниц следует использовать и применять элементы, концепции и приемы, позволяющие привлечь внимание, создать положительный образ ресурса, реализовать современные концепции дизайна веб-страниц. Заказчик просит, чтобы на сайте использовался цвет, указанный в файле media/img/ColorScheme.png.

Также при верстке страниц вам следует учитывать существующие практики UI/UX, чтобы использование веб-ресурса было максимально удобным и продуктивным, а также творчески применять предоставленные или созданные медиаданные. Текстовый и графический контент должны быть согласованы между собой.

Используйте анимацию, чтобы пользователи могли понять, что элементы являются интерактивным. Используемая анимация должна быть гармоничной, чтобы создать приятный визуальный эффект и не отвлекать пользователей.

**Использование любых фреймворков и библиотек (Bootstrap, Tailwind, например) запрещено!**

|  |
| --- |
| **ВНИМАНИЕ! Проверяться будут только работы, загруженные на сервер!**  **В ходе разработки необходимо использовать систему контроля версий GIT. Должно быть не менее 4 коммитов с осмысленными комментариями!** |

**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ**

Ваша задача – разработать дизайн и сверстать следующие страницы веб-сайта:

1. Главная - index.html, index.png (темная тема); index-light.html, index-light.png (светлая тема)
2. Страница регистрации на сайте – registration.html, registration.png
3. Страница с расписанием мероприятий – schedule.html, schedule.png
4. Личный кабинет – account.html, account.png
5. Страница с описанием мероприятия – event.html, event.png
6. Страница не найдена - 404.html, 404.png

**Внимание!**

Все страницы должны быть сверстаны в темной теме. Однако для главной страницы также должен быть разработан дизайн и сверстана версия со светлой темой.

Сверстанный веб-сайт должен быть доступен по адресу <http://xxxxxx-m1.profi.ru>, адрес указан в личном кабинете конкурсанта соревнований.

Страницы должны быть адаптивны. При переходе от десктопной версии главной страницы (ширина экрана 1920px) к мобильной версии (ширина экрана 796px) должно быть реализовано не менее четырех структурных изменений контента (например, скрываются/добавляются, увеличиваются/уменьшаются элементы и др.).

На остальных разрешениях контент должен отображаться корректно.

1. **Главная - Landing Page**

Главная страница, так же, как и остальные страницы, разрабатывается в темной теме. Однако вам необходимо также создать дизайн-макет и сверстать вариант главной страницы в светлой теме. Имена соответствующих html и png файлов указаны в задании.

Главная страница должна содержать следующие блоки (вы также можете добавить дополнительные блоки/секции, если считаете, что это усилит работу) – порядок блоков/секций может быть произвольным:

1. Шапка сайта.
   1. Логотип.

Вам необходимо создать логотип, с учетом следующих пожеланий заказчика:

Логотип должен быть уникальным и легко узнаваемым. Он должен быть достаточно простым, чтобы визуально ассоциироваться с тематикой сайта. Логотип должен быть представлен на сайте в виде векторного или растрового графического файла.

* 1. Меню навигации
     1. Регистрация – ссылка на отдельную страницу
     2. Авторизация – ссылка к секции/блоку на странице
     3. Личный кабинет – ссылка на отдельную страницу
     4. О нас – ссылка к секции/блоку на странице
     5. Мероприятия - ссылка к секции/блоку на странице
     6. Поиск - ссылка к секции/блоку на странице
     7. Контакты - ссылка к секции/блоку на странице – футеру/подвалу
     8. Элемент переключения между темной и светлой темами.

1. Вывод наиболее популярных мероприятий в виде слайдера с индикацией активного слайда (работа слайдера не проверяется, только дизайн и верстка!). Слайд должен содержать следующую информацию:
   1. Изображение.
   2. Краткое описание.
   3. Элементы, позволяющие пользователю перейти к следующему слайду.
   4. Рейтинг мероприятия (с обязательным использованием графики)
   5. Кнопка “Подробнее” для перехода на страницу с описанием мероприятия.
2. Секция/блок для авторизации

Форма входа должна предоставлять поле для ввода адреса электронной почты и пароля для аутентификации, кнопка/ссылка для входа, а также кнопка/ссылка для восстановления забытого пароля.

1. Секция/блок «О нас»

Описание предоставлено в media/text/about.txt – необходимо использовать всю предоставленную текстовую информацию! Также в этой секции необходимо разместить хотя бы 1 изображение.

1. Секция/блок с приветствием от организаторов

В секции представлен видеоролик с приветствием посетителей веб-ресура (media/video/hello.mp4)

1. Секция/блок «Мероприятия»

Перечень с карточками конкурсов (названия предоставлены в файле media/text/events.txt). В каждой карточке отображается название мероприятия, фото, описание, количество записей на мероприятие, рейтинг, кнопка/ссылка, позволяющая перейти к записи на мероприятие. Общее количество карточек с мероприятиями – 5. Карточки должны быть представлены в табличной форме с тремя столбцами. В мобильной версии страницы вид перечня карточек - на ваше усмотрение.

1. Поле быстрого поиска мероприятий по названию или описанию мероприятия, а также кнопка «Поиск». Поле поиска содержит подсказки.
2. Секция/блок «Отзывы»

Представлены отзывы жителей (media/text/feedback.txt), ранее участвовавших в схожих мероприятиях – в виде слайдсета (должны отображаться фрагменты других слайдов). Реализация JS не требуется, но визуально должно быть понятно, что подразумевается поочередная смена отзывов.

* 1. Имя автора отзыва
  2. Фотография автора
  3. Ссылка/кнопка на страницу с описанием мероприятия
  4. Текст отзыва
  5. Дата отзыва

Порядок полей может быть любым.

1. Форма для подписки на новости мероприятия

Дизайн этой формы вам уже предоставлен - вам необходимо сверстать его максимально соответствующим предоставленному дизайн-макету (media/design/SubscribeForm.png) – с сохранением элементов оформления, стилей, размеров, цветов, используемых шрифтов и т.д. Для упрощения работы некоторые инструкции представлены в файле media/design/form-description.txt.

1. Подвал сайта
   1. Телефон “+7 (4842) 23-45-67” (кликабельная ссылка)
   2. e-mail: [childrest@22rest.ru](mailto:childrest@22rest.ru) (кликабельная ссылка)
   3. Навигация по сайту:
      1. Главная
      2. Главная-светлая
      3. Регистрация
      4. Мероприятия
      5. Расписание
      6. Личный кабинет
      7. Страница не найдена

Порядок и вид секций/блоков может быть произвольный (кроме вида формы подписки на новости).

**(2) Страница регистрации на сайте**

На этой странице необходимо представить форму со следующими полями, обязательными для заполнения (поля должны иметь соответствующий тип):

* e-mail
* Имя
* Фамилия
* Возраст – с возможностью указания значения не менее, чем двумя способами
* Пол – элемент с возможностью выбора одного из двух значений – «мужской» или «женский»
* Пароль
* Повтор пароля
* Оформленная область для загрузки фотографии
* Элемент, подтверждающий согласие на обработку персональных данных
* Кнопка/ссылка для регистрации

Все поля обязательны для заполнения. Отобразите варианты сообщений, если пользователь указал корректные данные, некорректные данные, не заполнил обязательные поля.

**(3) Страница с расписанием мероприятий**

На странице представлена информация с расписанием мероприятий в табличной форме (технология создания табличной формы – на ваше усмотрение):

Столбцы таблицы – даты текущая неделя (понедельник, вторник, среда и т.д)

Строки таблицы – названия мероприятий (предоставлены в файле media/text/events.txt), необходимо использовать все названия мероприятий.

Требования к таблице:

* Для каждого мероприятия в таблице должно быть указано количество свободных мест,
* Ячейки таблицы с указанием свободных мест – квадратной формы (ширина и высота одинаковые),
* В таблице визуально должны быть видны слоты, на которые регистрация завершена (нет доступных мест),
* Страница должна корректно отображаться как на мобильных устройствах, так и на десктопных.

**(4) Личный кабинет**

В меню должна быть представлена кнопка/ссылка для выхода из профиля, а ссылка «Регистрация» должна отсутствовать.

На странице должна быть представлена форма, с помощью которой пользователь мог бы записаться на мероприятия с указанием соответствующей информации:

* Дата – с возможностью указания/выбора даты через специализированный тип элемента/поля. Диапазон выбора дат ограничен текущей неделей.
* Мероприятие – элемент, позволяющий выбрать одно мероприятие из списка/перечня.
* Количество человек, которые будут участвовать
* Кнопка/ссылка для записи на конкурс

**(5) Страница с описанием мероприятия**

На этой странице пользователи могут ознакомиться с названием мероприятия, его описанием, соответствующим изображением. В качестве контента для страницы вы можете использовать предоставленные медиаданные по любому мероприятию.

Также на странице присутствуют графические элементы, отображающие рейтинг мероприятия, количество посетителей, которые на него записались.

**(6) Страница не найдена – 404.html**

Отображается сообщение, что страница не найдена.

Оформление страницы соответствует дизайн-решениям других страниц.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

Ваш HTML-код должен быть валидным. Используйте лучшие практики верстки в соответствии с заданием.

Страницы должны быть согласованы между собой. Ссылки максимально должны быть кликабельными с навигацией по страницам.

Вам нужно использовать не менее одного из представленных шрифтов (media/fonts/). Рекомендуется выбирать шрифты, которые отражают стиль сайта.

Вы можете использовать и изменять предоставленные медиаданные для реализации поставленных задач, а также создавать новые.

Оценка будет производиться в браузере Google Chrome.

Сверстанный веб-сайт должен быть доступен по адресу <http://xxxxxx-m1.profi.ru>. Адрес указан в личном кабинете конкурсанта соревнований.

Сохраните сверстанные страницы и созданные дизайн-макеты со следующими именами:

1. Главная - index.html, index.png (темная тема); index-light.html, index-light.png (светлая тема)
2. Страница регистрации на сайте – registration.html, registration.png
3. Страница с расписанием мероприятий – schedule.html, schedule.png
4. Личный кабинет – account.html, account.png
5. Страница с описанием конкурса – event.html, event.png
6. Страница не найдена - 404.html, 404.png

Макеты должны быть расположены в отдельной папке (/creative).

Все страницы указанные выше должны быть доступны к просмотру по соответствующим адресам: http://xxxxxx-m1.profi.ru/index.html, http://xxxxxx-m1.profi.ru/registration.html и т.д.

Процесс работы нужно организовать с использованием системы контроля версий. Не забудьте создать репозиторий и фиксировать в нем изменения по мере выполнения работы (не менее 4 коммитов, описание коммитов отражает вносимые изменения).

**Проверяются только работы, загруженные на сервер! Страницы, расположенные в других местах или с ошибками в названии проверяться не будут!**

**Работы, выполненные с использованием CSS-фреймворков, проверяться не будут!**

**Модуль Б. Разработка Веб-приложения на стороне клиента**

**Технологии этого модуля:** Javascript

**Время на выполнение**: 2 часа

### Задания: Введение

Ваша задача — реализовать веб-приложение "VR Квиз", которое позволяет пользователям пройти тест на знание космоса и получить результат с пояснениями. Приложение будет состоять из трех основных экранов: ввод имени пользователя, сам квиз и вывод результатов с объяснениями правильных ответов. Каждый вопрос квиза содержит только один правильный ответ.

|  |
| --- |
| **Работы, не загруженные на сервер, проверяться не будут** |

### Описание модуля

Вам предоставляется готовый шаблон, который вам необходимо использовать. Вы можете его дополнять своей разметкой.

**Экран ввода имени**

Страница должна содержать поле для ввода имени пользователя и кнопку начала квиза. Кнопка должна быть визуально и функционально неактивна, если поле ввода имени пустое. Если пользователь заполнил имя, то кнопка меняет визуальный вид на активный, и при нажатии экран меняется.

**Экран тестирования**

При переходе на экран тестирования пользователю сразу отображается вопрос. Экран должен содержать:

* название
* 4 варианта ответа
* изображение
* кнопку перехода на следующий вопрос или кнопку завершения тестирования (если вопрос последний)

Кнопка перехода должна быть визуально и функционально неактивна, если пользователь не выбрал вариант ответа.

Все 5 вопросов вы должны взять из медиаданных.

При каждом прохождении тестирования вопросы должны выводиться случайным образом. После нажатии на кнопку завершения пользователя, происходит переход на экран результатов.

Варианты ответов в вопросе также должны перемешиваться в рамках одного вопроса.

**Экран результатов**

На экране результатов отображается имя пользователя и его результат (количество правильных ответов и неправильных ответов).

Под каждым вопросом выводится правильный ответ с пояснением почему он правильный.

Правильные варианты ответов подсвечиваются зеленым цветом. Если пользователь ответил неверно, то его ответ должен быть выделен красным цветом.

Все вопросы должны выводиться в том же порядке, как и при прохождении тестирования. Все ответы на вопросы также должны соответствовать тому порядку, как было при прохождении тестирования.

На экране результатов должна присутствовать кнопка повторного прохождения тестирования, которая перезапускает тест заново (с экрана ввода имени)

### Инструкция для конкурсанта

Квиз должен быть доступен по адресу http://xxxxx-m2.profi.ru, где xxxxx - идентификатор сайта конкурсанта.

Вам разрешено использовать только JavaScript с библиотекой jQuery. JavaScript-фреймворки в данном модуле запрещены.

##### Модуль В. Разработка Веб-приложения на стороне сервера

**Технологии этого модуля:** PHP

**Время на выполнение**: 2 часа

Вам необходимо разработать веб-сервис для ведения списка задач. Заказчик предоставляет вам полностью готовую верстку со всеми страницами.

Для реализации функционала веб-сервиса вам необходимо самостоятельно разработать базу данных с применением форм нормализации.

**Общее**

Вам необходимо реализовать следующий функционал:

1. Регистрация
2. Авторизация
3. Создание задач
4. Вывод всех задач
5. Редактирование задач
6. Удаление задач

|  |
| --- |
| **ВНИМАНИЕ! Проверке подлежат приложения, загруженные на сервер** |

**У неавторизированного пользователя присутствуют ссылки на экраны**

* Регистрация
* Авторизация

**У авторизированного пользователя присутствуют ссылки на экраны**

* Список задач
* Редактирование задачи

**Также у авторизированного пользователя есть ссылка на выход из аккаунта.**

Функциональные требования

|  |
| --- |
| **ВНИМАНИЕ! Вся информация (задачи, данные пользователей, пути к файлам) должны храниться в базе данных. Валидация и проверка данных должны быть на стороне сервера.** |

Регистрация

На данном экране представлена форма для регистрации нового пользователя. При вводе некорректных значений отображаются тексты ошибок.

* first\_name – обязательное поле
* last\_name – обязательное поле
* patronymic – обязательное поле
* email – обязательное и уникальное поле, валидация e-mail адреса
* password – пароль пользователя, обязательное поле, состоит минимум из 3 символов
* birth\_date – обязательное поле

По щелчку на кнопку регистрации происходит попытка зарегистрировать нового пользователя.

При успешной регистрации происходит переход на экран входа в систему.

Вход в систему

На данном экране представлена форма для входа пользователя в систему. При вводе некорректных значений отображаются тексты ошибок.

* email – обязательное поле, валидация e-mail адреса
* password – пароль пользователя, обязательное поле

При вводе неверных данных для авторизации, необходимо отобразить ошибку.

При успешной аутентификации происходит переход на экран «Список задач».

Список задач

На данном экране отображается поле для добавления новых задач, сам список задач (изначально он пустой), к которым имеет доступ авторизированный пользователь, а также список завершенных задач. У каждой задачи можно поменять статус (завершена/не завершена), при этом, задача должна перемещаться в соответствующую секцию, удалить задачу или отредактировать.

Задача с пустым именем не должна создаваться.

Интерактивные элементы экрана

* По щелчку на кнопку "Добавить" происходит добавление задачи;
* По щелчку на кнопку "Завершить" задача перемещается в секцию завершенных задач;
* По щелчку на кнопку "Восстановить" задача перемещается в секцию активных задач;
* По щелчку на кнопку "Удалить" происходит удаление задачи;
* По щелчку на кнопку "Редактировать" происходит переход на страницу редактирования задачи;

Редактирование задачи

На данном экране пользователь может отредактировать уже созданную задачу.

* Название задачи – обязательное поле
* Описание задачи – обязательное поле

Интерактивные элементы экрана

* По щелчку на кнопку "Изменить" происходит попытка сохранения задачи;

Инструкция для конкурсанта

Разработанное приложение должно быть доступно по адресу {{xxxxxx}}-m3.profi.ru.

где xxxxxx - логин конкурсанта.

Вам предоставляются следующие конфигурации фреймворков и библиотек:

* Laravel 10.x
* Laravel 11.x
* Yii Basic 2.0.x

В качестве БД используется MySQL и СУБД phpMyAdmin. СУБД доступна по ссылке - {{xxxxxx}}-m3.profi.ru/phpmyadmin

##### Модуль Г. Спидтаски

**Технологии модуля:** HTML5, CSS3, CMS WordPress, JavaScript, граф. дизайн

**Время на выполнение**: 4 часа

**Задания:** Ваша задача - решить максимальное количество небольших задач.

|  |  |
| --- | --- |
| **№** | **Задача** |
| **Разработка интерфейса пользователя** | |
| 1 | Дано изображение, сделайте его в оттенках серого, наложите эффект размытия. *Задачу можно выполнить как с помощью HTML+CSS так и с помощью графического редактора*  *Результат должен быть представлен в файле: task1.html или task.jpg/png* |
| 2 | Создайте UI-комплект из следующих элементов: текстовое поле, кнопка, выпадающий список, чекбокс, радиокнопка, метка с чекбоксом, метка с радиокнопкой, выпадающий календарь ввода, диапазон, прогресс-бар.  *Результат должен быть представлен в папке task2 с именем task2.html или task.jpg/png/svg* |
| 3 | С помощью CSS/HTML сделать 3D-куб, который медленно бесконечно вращается. Каждая грань куба должна дополнительно поделена на 9 частей.  (нельзя использовать изображения)  *Результат должен быть представлен в файле*: task3.html |
| 4 | Вам предоставляется спрайт таблица (sprite sheet) с персонажем ее необходимо анимировать. Персонаж должен бежать слева направо  *Результат должен быть представлен в файле*: task4.html |
| 5 | Сделать адаптивный макет (только секции) для блога: шапка, основная (в основной секции необходимо реализовать блоки для постов. Ширина постов составляет ⅓ ширины контейнера), боковая панель, футер. Макет должен корректно отображаться в следующих значениях ширины: ≥576px, ≥768px, ≥992px.  *Результат должен быть представлен в файле*: task5.html |
| 6 | Создайте тумблер с использованием только HTML и CSS. Посмотрите видео, чтобы узнать подробности анимации и детали.  *Результат должен быть представлен в файле*: task6.html |
| **Разработка на стороне клиента** | |
| 7 | Создать генератор цветов RGB. При перемещении соответствующих ползунков должен изменяться цвет и выводится RGB код  *Результат должен быть представлен в файле*: task7.html |
| 8 | Создайте экранную клавиатуру. При клике по кнопке в поле ввода должен записаться соответствующий символ. Shift переключает регистр.  *Результат должен быть представлен в файле*: task8.html |
| 9 | Создайте арифметическую функцию, которая при вводе строки выражения возвращает вычисленный результат. Эта функция должна включать следующие операторы, перечисленные в порядке по приоритету:  1. Круглые скобки: ()  2. Знак минус: -  3. Экспоненция: ^  4. Умножение, деление, модуль: \* / %  5. Сложение, вычитание: + -  Пример 1:  Ввод функции: 1+2\*3  Выход функции: 7  Пример 2:  Вход функции: 3^2%5  Выход функции: 4  Пример 3:  Вход функции: (-1-2)  *Результат должен быть представлен в файле*: task9.html |
| 10 | Вам необходимо реализовать часы, показывающие текущее местное системное время. Фон должен выглядеть так, как показано в медиафайле «clock.png», содержащем границы часов и тики для часов и минут. Также стрелки часов должны выглядеть так, как показано на изображении. Секундная стрелка часов обновляется каждую секунду, минутная стрелка обновляется каждую минуту, часовая стрелка обновляется каждую минуту.  Изображение «clock.png» можно использовать по своему усмотрению.  *Результат должен быть представлен в файле*: task10.html |
| 11 | Попробуйте использовать холст, чтобы создать блокнот для рисования со следующими возможностями:  - Рисование с помощью нажатия и перемещения мыши  - Переключение 3 цветов  *Результат должен быть представлен в файле*: task11.html |
| **Разработка на стороне сервера** | |
| 12 | С помощью PHP создайте изображение проверочного кода (captcha), которое должно соответствовать следующим правилам:  a. Случайным образом генерировать четыре символа, состоящих из английского алфавита (A-Z) или цифр  цифр (0-9).  b. Четыре символа должны быть слегка повернуты.  c. Четыре символа не должны располагаться в одном ряду.  d. Изображение содержит не менее 3 случайных линий.  e. Не менее 3 точек смешанного шума.  *Результат должен быть представлен в папке*: task12 |
| 13 | Создайте базу данных для информационной системы автопредприятия.  Автопредприятие описывается данными, которые могут быть сгруппированы следующим образом:   * автобусы (таблица buses) (бортовой номер автобуса, гос. номер автобуса, марка, год выпуска, пробег); * маршруты (таблица routes) (номер маршрута, маршрут, протяженность маршрута в км, среднее время одного рейса, плановое количество рейсов за смену); * учетные данные водителя (таблица drivers) (табельный номер, Ф.И.О. сотрудника, категория, дата приема на работу, номер автобуса); * маршрутные листы (таблица lists) (водитель, номер маршрута, бортовой номер автобуса, дата, количество выполненных рейсов).   Все таблицы базы данных должны быть приведены к 3-й нормальной форме. Заполнение данными таблиц базы данных не требуется.  Результат должен быть представлен в папке: task13 в виде файла с расширением sql. |
| 14 | Реализуйте загрузку файлов с автоматической сортировкой по папкам в зависимости от типа файла (images, videos, documents (docx, pdf, xls) audio, fonts). Файлы должны быть названы датой и временем его загрузки. Например: 2024\_05\_28\_15\_13.png  *Результат должен быть представлен в папке*: task14 |
| 15 | Вам предоставляется несколько массивов в медиафайлах, реализуйте PHP-функцию, которая сравнивает два заданных массива и возвращает новый массив, содержащий общие элементы из обоих заданных массивов (без учета регистра).  *Результат должен быть представлен в папке*: task15 |
| **Разработка информационных ресурсов с использованием готовых решений** *Каждая задача может быть выполнена как в в составе одного проекта WordPress, так и в отдельном проекте.* | |
| 16 | Установите wordpress. Данные для авторизации администратора: Логин: admin2024  Пароль: profmaster404  Установите и активируйте тему BlankSlate |
| 17 | Создайте плагин, который показывает время, оставшееся до 1 сентября.  При активации плагина создается виджет. При добавлении виджета в сайдбар должно отображаться оставшееся время в левом нижнем углу на каждой странице. Дата не должна быть статичной. Формат даты (ДД: ЧЧ: ММ: СС)  Название плагина: «Обратный отсчет» |
| 18 | Сделайте плагин, который позволит загружать несколько медиафайлов в галерею wordpress с помощью пункта меню (в шаблоне) под названием «Загрузка галереи» |
| 19 | Создайте плагин, который выводит на Dashboard кнопку «Статус технических работ», на странице должна быть возможность переключить сайт в статус «технические работы» при этом у клиентской части сайта должна отображаться страница «Идут технические работы». При отключении технических работ, сайт должен быть снова доступен |

## Инструкция для конкурсанта

Для выполнения заданий по технологии “Разработка информационных ресурсов с использованием готовых *решений*” вам предоставляется CMS Wordpress 6.7.x. Остальные задачи необходимо решить без использования фреймворков и сторонних библиотек.

Разработанные задания должен быть размещены по адресу http://xxxxxx-m4.profi.ru/y/, где xxxxxx - логин конкурсанта (указан на индивидуальной карточке), y — номер задачи. Медиафайлы задач должны быть скопированы в соответствующую папку задачи. Также в медиа возможны уточняющие требования, специфичные для конкретной задачи.

## 

## 2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ[[2]](#footnote-2)

### 2.1. Личный инструмент конкурсанта

Конкурсанту разрешается использовать собственные:

● клавиатуру на любом языке. Если конкурсант пользуется своей

клавиатурой, и она выходит из строя, организатор предоставляет ему замену.;

● языковые файлы для клавиатуры;

● мышь;

● графический планшет;

● наушники;

● аудиофайлы с музыкальными композициями (не более 30 файлов в

формате mp3). Файлы предоставляются на флеш-носителях в день C-1

техническому эксперту на проверку.

Все оборудование не должно содержать встроенной памяти.

### 

### 2.2. Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Всё оборудование, принесенное конкурсантами, может быть проверено

экспертами на наличие внутренних запоминающих устройств. В случае обнаружения материалы будут изыматься.

Экспертам допускается использовать персональные компьютеры, но в

специальной зоне. В помещениях для проведения оценки использование любых

электронных устройств запрещено, кроме специально организованных для

оценки.

Также запрещено приносить:

● дополнительные программы и библиотеки, не предусмотренные

инфраструктурным листом;

● мобильные телефоны;

● фото/видео устройства;

● карты памяти и другие носители информации;

● внутренние устройства памяти в собственном оборудовании.

## 3. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

Приложение №3. Инструкция по охране труда по компетенции «Веб-технологии».

Приложение №4 Медиа файлы

1. *Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-2)