# ПРИЛОЖЕНИЕ 7

к условиям проведения городского этапа открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

**(10 класс, в команде 1 участник, 1 команда от района)**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Графический дизайнер специализируется на оформлении окружающей среды средствами графики. Он работает с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, а также заботится об удобочитаемости необходимой информации, такой как интернет-сайты, журналы, газеты, листовки, обложки книг и дисков, меню в ресторане, каталоги товаров и др. К направлениям графического дизайна относятся: фирменный стиль и брендинг, разработка шрифтов, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, дизайн для Интернета.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение двух заданий, связанных общей темой. Тема заданий определяется членами жюри. На выполнение конкурсных заданий отводится до 4 часов.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Acrobat, Adobe Photoshop, Corel DRAW, Adobe Illustrator CC;
* USB-флеш-накопитель;
* графический планшет (по необходимости).
1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося». В этой папке должны быть сохранены итоговые работы двух заданий и все исходные материалы.

**При выполнении конкурсных заданий использование интернет-ресурсов запрещено.**

4.1 ЗАДАНИЕ 1

* создать макет логотипа в программе векторной графики в цветовой модели CMYK (желательно с наличием модульной сетки), имя файла logo;
* подготовить итоговый макет логотипа, содержащий цветной, черно-белый и монохромный варианты логотипа на формате А4;
* текстовые элементы логотипа перевести в кривые;
* перевести макет логотипа в формат PDF, не изменяя имени файла;
* подготовить к выводу на печать итоговый файл макета логотипа (установить припуски под обрез – 2 мм);
* написать текстовую аннотацию логотипа, имя файла logo\_text.

4.2 ЗАДАНИЕ 2

В соответствии с заданием разработать дизайн информационного плаката мероприятия:

* разработать дизайн оформления плаката, используя созданный логотип;
* выбрать итоговую идею и выполнить макет оформления в программе растровой или векторной графики, имя файла PLAKAT (оригиналы сохраняются);
* перевести макет оформления в формат PDF, не меняя названия;
* подготовить к выводу на печать итоговые файлы.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

|  |  |
| --- | --- |
| Показатели и критерии оценок конкурса«Графический дизайн»Максимальное количество баллов | 100 |
| Из них:задание 1 «Фирменный стиль и продукты брендбука» | 40 |
| задание 2 «Информационный дизайн» | 60 |

Критерии оценки **задания 1** «Фирменный стиль и продукты брендбука»

|  |  |
| --- | --- |
| Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1. | Уникальность, современность логотипаОригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных) | 5 |
| 2. | Беглость – количество и разнообразие (гибкость) идей. Оцениваются эскизы логотипа Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи  | 2 |
| 3. | Соответствие цели задания. Логотип.Универсальность логотипа (возможность размещения эмблемы на сайте, на форменной одежде и т.д.) | 2 |
| 4. | Простота восприятия логотипа Легкость запоминания логотипа | 3 |
| 5. | Гармоничность цветового решения логотипа | 5 |
| 6. | Оригинальность графического решения | 5 |
| 7. | Уравновешенность композиции логотипа  | 4 |
| 8. | Владение программными средствами (программы для работы с растровой или векторной графикой) | 3 |
| 9. | Текстовые элементы переведены в кривые | 1 |
| 10. | Цветовая модель CMYK | 1 |
| 11. | Наличие модульной сетки для логотипа | 1 |
| 12. | Наличие эскизов (минимум два эскиза) в папке | 1 |
| 13. | Наличие текстового описания (в файле или в папке) | 2 |
| 14. | Наличие итогового файла в векторном формате | 1 |
| 15. | Наличие итогового файла в PDF-формате | 1 |
| 16. | Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя) | 3 |
| **Максимальная сумма баллов:** | 40 |

Критерии оценки **задания 2** «Информационный дизайн»

|  |  |
| --- | --- |
| Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1. | Уникальность, современность афиши Оригинальность (идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердоустановленных) | 10 |
| 2. | Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи | 10 |
| 3. | Гармоничность цветового решения афиши Оригинальность графического решения Выразительность композиционного решения оформления | 10 |
| 4. | Креативность текстовой информации (слоган, рекламный текст) | 5 |
| 5. | Гармоничность применения шрифтов | 5 |
| 6. | Качество прорисовки проекта Технический уровень выполнения всех компонентов комплексного проекта | 5 |
| 7. | Владение программными средствами (программы для работы с растровой и векторной графикой) | 5 |
| 8. | Текстовые элементы переведены в кривые Цветовая модель CMYK | 1 |
| 9. | Наличие текстового описания (в файле или в папке) | 2 |
| 10. | Наличие итогового файла в векторном формате Наличие итогового файла в PDF-формате | 1 |
| 11. | Соответствие финальной электронной версии проекта поставленным требованиям (формат файла, технические характеристики носителя) | 3 |
| 12. | Минимальное время выполнения задания | 3 |
| **Максимальная сумма баллов:** | 60 |

1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 8

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

WEB - ТЕХНОЛОГИИ (8 класс)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Работа с веб-технологиями – это ключевой навык в мире, который все чаще ставит Интернет в центр современной цифровой платформы. Это также один из самых сложных и разнообразных навыков. Сильные дизайнерские и коммуникативные навыки в сочетании с пониманием целевой аудитории, рынков и тенденций – все это очень важно. В процессе разработки веб-дизайнеры и разработчики создают базы данных, создают программы, а также тестируют и отлаживают веб-сайты.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник может использовать:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания;
* USB-флеш-накопитель (емкостью не менее 4 ГБ) ;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м.
1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ

В течение конкурса участники разрабатывают сайт с дизайном, соответствующим принципу единообразия в структуре страницы: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, одинаковое оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, одинаковое оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта. Ставится задача сверстать САЙТ.

Верстка сайта может производится ТОЛЬКО в редакторе кода.

**При выполнении конкурсного задания использование интернет-ресурсов запрещено. Нельзя использовать внешние библиотеки.**

Вводные данные: предоставляются готовые скриншоты, показывающие как страницы выглядят при ширинах экрана 1920px и 768px Контрольная точка различий между узким и широким экраном составляет 800px.

Предоставляются файлы шрифтов и изображений страниц. Выходные данные: файлы index.html, p1.html, p2.html, p3.html, style.css, а также набор других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов.

 4.1 ТРЕБОВАНИЯ К ВЁРСТКЕ

* вёрстка валидная. Для проверки валидности верстки используйте сервис https://validator.w3.org
* вёрстка семантическая
* при написании кода рекомендуется следовать гайдлайну https://codeguide.academy/html-css.html
* контент размещается в блоке, который горизонтально центрируется на странице
* страница сайта должна корректно отображаться в браузере Google Chrome, Firefox и Safari последней версии;
* в footer необходимо, год создания сайта.
1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

5.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Максимальный балл за задание +130

* верстка валидная +10

Для проверки валидности вёрстки используйте сервис https://validator.w3.org. Валидной вёрстке соответствует надпись "Document checking completed. No errors or warnings to show." В таком случае баллы за пункт требований выставляем полностью. Если есть предупреждения - warnings, но нет ошибок - errors, выставляем половину баллов за пункт требований

* верстка семантическая +20

В коде странице присутствуют и используются по назначению следующие элементы:

Под «используются по назначению» имеется в виду, что у элементов есть какое-то содержание, соответствующее типу элемента, а не добавлены пустые теги для получения баллов. Правильность использования элементов не проверяется и на балл не влияет.

* header, main, footer +5
* элемент nav +5
* только один заголовок h1 +5
* заголовки h2 +5
* footer со знаком авторского права - ©, с годом создания и его автором. +5
* для оформления сайта используются css-стили +10
* при уменьшении масштаба страницы браузера верстка размещается по центру по горизонтали, а не сдвигается в сторону +10
* на странице сайта есть изображение, пропорции изображения не искажены, у изображения есть атрибут alt +10
* навигация, контакты для связи и перечень навыков оформлены в виде списка ul > li или ul > li > a +10

Также допускается использование нумерованного списка ol > li или ol > li > a

Соответствие CSS-оформления:

* самостоятельно нарисованное в векторном редакторе изображение +10
* обязательные элементы +10
* функциональные возможности при наведении, при нажатии +5
* при переходе страница открывается в новой вкладке +5
* анимация + 5
1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение одного конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 9

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

WEB- ТЕХНОЛОГИИ (9 класс)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Работа с веб-технологиями – это ключевой навык в мире, который все чаще ставит Интернет в центр современной цифровой платформы. Это также один из самых сложных и разнообразных навыков. Сильные дизайнерские и коммуникативные навыки в сочетании с пониманием целевой аудитории, рынков и тенденций – все это очень важно. В процессе разработки веб-дизайнеры и разработчики создают базы данных, создают программы, а также тестируют и отлаживают веб-сайты.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник может использовать:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания;
* USB-флеш-накопитель (емкостью не менее 4 ГБ);
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м.
1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ

В течение конкурса участники разрабатывают сайт с дизайном, соответствующим принципу единообразия в структуре страницы: единый размер элементов, одинаковая высота навигационных кнопок, одинаковое оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, одинаковое оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта. Ставится задача сверстать САЙТ.

Верстка сайта может производится ТОЛЬКО в редакторе кода.

**При выполнении конкурсного задания использование интернет-ресурсов запрещено. Нельзя использовать внешние библиотеки.**

Вводные данные: предоставляются готовые скриншоты, показывающие как страницы выглядят при ширинах экрана 1920px и 768px Контрольная точка различий между узким и широким экраном составляет 800px.

Предоставляются файлы шрифтов и изображений страниц. Выходные данные: файлы index.html, p1.html, p2.html, p3.html, style.css, а также набор других необходимых для корректного отображения страницы в браузерах файлов.

4.1 ТРЕБОВАНИЯ К ВЁРСТКЕ

* вёрстка валидная. Для проверки валидности верстки используйте сервис https://validator.w3.org
* вёрстка семантическая
* при написании кода рекомендуется следовать гайдлайну https://codeguide.academy/html-css.html
* контент размещается в блоке, который горизонтально центрируется на странице
* страница сайта должна корректно отображаться в браузере Google Chrome, Firefox, Safari и Edge последней версии;
* в footer необходимо, год создания сайта.
1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

5.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Максимальный балл за задание +130

* верстка валидная +10

Для проверки валидности вёрстки используйте сервис https://validator.w3.org. Валидной вёрстке соответствует надпись "Document checking completed. No errors or warnings to show." В таком случае баллы за пункт требований выставляем полностью. Если есть предупреждения - warnings, но нет ошибок - errors, выставляем половину баллов за пункт требований

* верстка семантическая +20

В коде странице присутствуют и используются по назначению следующие элементы:

Под «используются по назначению» имеется в виду, что у элементов есть какое-то содержание, соответствующее типу элемента, а не добавлены пустые теги для получения баллов. Правильность использования элементов не проверяется и на балл не влияет.

* header, main, footer +5
* элемент nav +5
* только один заголовок h1 +5
* заголовки h2 +5
* footer со знаком авторского права - ©, с годом создания и его автором. +5
* для оформления сайта используются css-стили +10
* при уменьшении масштаба страницы браузера верстка размещается по центру по горизонтали, а не сдвигается в сторону +10
* на странице сайта есть изображение, пропорции изображения не искажены, у изображения есть атрибут alt +10
* навигация, контакты для связи и перечень навыков оформлены в виде списка ul > li или ul > li > a +10

Также допускается использование нумерованного списка ol > li или ol > li > a

Соответствие CSS-оформления:

* самостоятельно нарисованное в векторном редакторе изображение +10
* обязательные элементы +10
* функциональные возможности при наведении, при нажатии +5
* при переходе страница открывается в новой вкладке +5
* анимация + 5
1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 12

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Интерактивность — способность программы или файла реагировать на действия пользователя. Интерактивные презентации имеют широкое применение, в особенности там, где необходимо увлечь пользователя, чтобы он эффективно ознакомился с информацией и лучше её запомнил. Наиболее очевидно применение интерактивных презентаций в таких областях как образование, музейное дело и др.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник может использовать:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Microsoft Office PowerPoint, OpenOffice.org Impress или любое ПО для создания презентации, не требующее доступа в интернет;
* USB-флеш-накопитель;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м.
1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося».

4.1 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Создать интерактивную презентацию из представленных материалов. Презентация может быть в виде теста, викторины, квиза и т.д. на выбор членов жюри.

Входные данные: Текст в файле .docx. Набор фото в формате .jpg. Видео и звуковые файлы.

Выходные данные: презентация в формате для редактирования.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

4.2 ТРЕБОВАНИЯ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Дизайн презентации, цветовые схемы и шрифты выбирается участником самостоятельно.

Презентация обязательно должна содержать: текст, картинки, элементы встроенной графики, гиперссылки, кнопки, звук, видео, анимацию, переходы.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

5.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1. | Оригинальность идеи | 10 |
| 2. | Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи | 5 |
| 3. | Гармоничность цветового решения | 10 |
| 4. | Оригинальность графического решения | 10 |
| 5. | Уравновешенность композиции | 10 |
| 6. | Вставка видео и звука | 10 |
| 7. | Вставка готовых изображений | 5 |
| 8. | Вставка графических элементов | 10 |
| 9. | Вставка гиперссылок, кнопок | 10 |
| 10. | Настройка анимации | 10 |
| 11. | Настройка переходов | 10 |
|  | Максимальная сумма баллов: | 100 |

1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задания за наименьшее время. В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 13

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

МУЛЬТИМЕДИА

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Мультимедиа — современные цифровые технологии, дающие возможность совмещать достижения аудиовизуальной техники (тексты, звуки, видеоизображения, графика и т. п.) и обеспечивающие интерактивное взаимодействие пользователя с компьютером.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Тематика видеоролика освещение главных мероприятий открытого республиканского IT-чемпионата «РобИн-2025».

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник может использовать:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: любое ПО для видеомонтажа, не требующее доступа в интернет;
* USB-флеш-накопитель;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м.
1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

Выполнить монтаж видеоролика в выбранном участником программном обеспечении.

4.1 ТРЕБОВАНИЯ К ВИДЕОРОЛИКУ

Продолжительность от 5 до 6 минут.

Видеоролик может быть исполнен в любой технике.

Права на аудио-, видео- и фотоматериалы, использованные в видеоролике, должны быть свободны от претензий третьих лиц.

Содержание ролика не должно разжигать расовую, межнациональную или религиозную рознь, нарушать законы Республики Беларусь, включать нецензурные выражения, оскорбления.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Члены судейской комиссии оценивают работы по следующим критериям:

* информативность;
* сила взаимодействия;
* качество исполнения работ;
* оригинальность содержания исполнения.

Каждый критерий оценивается от 0 до 5 баллов, общая максимальная сумма баллов 20.

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 14

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

WEB-ДИЗАЙН

* 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Веб-дизайн — вид [графического дизайна](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD), направленный на разработку и оформление объектов информационной среды [Интернета](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82), призванный обеспечить им высокие потребительские свойства и [эстетические](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) качества. Подобная трактовка отделяет веб-дизайн от [веб-программирования](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), подчеркивает специфику предметной деятельности веб-дизайнера, позиционирует веб-дизайн как вид графического дизайна. Немаловажной частью проектирования ресурса в последнее время стало приведение ресурса в соответствие стандартам [W3C](https://ru.wikipedia.org/wiki/W3C), что обеспечивает доступность содержания для [инвалидов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B4) и пользователей портативных устройств.

* 1. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

* 1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник может использовать:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Photoshop или Figma (на выбор участника);
* USB-флеш-накопитель;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м.
	1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название
папки – «Имя и фамилия учащегося».

4.1 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Создать макет страницы сайта по схеме.

Макет необходимо отрисовать в 3-х разрешениях desktop – 1920px, tablet – 800px, mobile – 360px. Текст в схеме можно изменять и дополнять, не меняя основной смысл.

Допускается использование не более 3-х готовых изображений (фото). Все иконки должны быть отрисованы самостоятельно, кроме лого соц.сетей. Кнопки и ссылки обязательно отрисовываются в отдельной монтажной области в 3-х состояниях (styleguide): normal, hover, down.

Входные данные: Лого.png, Схема.docx, Логотипы соц.сетей в png

Выходные данные: Файл в формате fig (все макеты размещаются в одном файле в разных монтажных областях)

или набор файлов psd (каждый макет в отдельном файле)

в зависимости от используемого графического редактора.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

* 1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

5.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1. | Оригинальность идеи | 10 |
| 2. | Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи | 10 |
| 3. | Гармоничность цветового решения | 10 |
| 4. | Оригинальность графического решения | 10 |
| 5. | Уравновешенность композиции | 10 |
| 6. | Наличие 3 вариантов разрешений (каждое 5 баллов) | 15 |
| 7. | Вставка готовых изображений | 5 |
| 8. | Вставка самостоятельно нарисованных изображений | 10 |
| 9. | Отдельный блок styleguide | 10 |
| 10. | Наличие всех необходимых файлов (монтажных областей) | 10 |
|  | Максимальная сумма баллов: | 100 |

* 1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задания за наименьшее время. В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 15

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Системное администрирование включает в себя широкий спектр знаний и навыков. Это быстроразвивающаяся отрасль компьютерных технологий, требующая от специалистов постоянного профессионального роста.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурс является демонстрацией профессиональных навыков. Тестовые испытания состоят только из практических заданий и проводится в 2 дня.

Участники конкурса должны уметь:

* использовать широкий набор операционных систем и серверного ПО;
* устанавливать и настраивать устройства беспроводной сети, коммутаторы, маршрутизаторы и средства защиты информации;
* обеспечивать безопасность информации и предоставление доступа к ней нужным группам пользователей;
* устанавливать и настраивать IPv4, основные службы IPv6 и туннели;
* устанавливать, настраивать и поддерживать виртуальные среды.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Каждому участнику предоставляется следующее оборудование:

* компьютер – 1 шт;
* принтер для сетевой печати – 1 шт;
* беспроводной интегрированный маршрутизатор – 1 шт;
* wi-Fi адаптер – 1 шт;
* сетевой фильтр (3 м 5 роз.) – 2 шт;
* стол – 2 шт;
* стул – 2 шт;
* USB накопитель с необходимым ПО – 1 шт.

Участник может использовать:

* набор инструментов для оконцовки 2-х и 4-х парного медного кабеля: обжимное устройство, разделочный нож для кабеля UTP;
* кабель UTP (витая пара) не менее 1 м;
* разъемы RJ45 2 шт;
* USB накопитель (флешка) объемом не менее 8 Гб;
* антистатические браслеты.

К проносу запрещаются такие электронные устройства как мобильные телефоны, плееры, наушники, диктофоны и камеры.

4. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

Конкурсное задание включает:

* сборка персонального компьютера;
* подготовка персональных компьютеров к работе;
* настройка сети;
* дополнительная настройка ПК.

Максимальное количество баллов за конкурсное задание – 100 баллов.

4.1 Подготовка компьютера к работе:

* сборка компьютера из представленных компонентов. (собранный компьютер предъявить для осмотра и оценивания экспертам);
* установка и настройка операционной системы Windows на собранный Вами компьютер;
* разбивка и форматирование жесткого диска. Все пользовательские файлы должны храниться на диске D;
* настройка пользователей (пароли, права доступа);
* установка дополнительного ПО: WinRar / 7Zip; Sublime Text с плагином Emmet; Microsoft Office (устанавливаются Word, Excel, PowerPoint, Word, Visio, конвертеры и фильтры, организатор клипов, средства проверки правописания для английского и русского языков, темы Microsoft Office, дополнительные шрифты, преобразованию единиц измерений, редактор формул); Notepad++; Foxit Reader; ACDSee; CorelDRAW Graphics Suite; Adobe Photoshop.

4.2Настройка сети.

* обжим кабеля витая пара по стандарту TIA/EIA-568B для объединения компьютеров в сеть.
* выполнить подключение компьютера к сети Интернет с применением беспроводного интегрированного маршрутизатора и обеспечить возможность подключения беспроводных устройств Wi-Fi.
* настройка безопасности беспроводной точки доступа.
* создание общей папки и настройка доступов к ней.
* подключение сетевого принтера.

4.3 Дополнительная настройка ПК

* установка менеджера виртуальных машин Oracle VirtualBox
* установка виртуальной операционной системы Linux.
* настройка доступа к сети Интернет в операционной системе Linux.
* настройка доступа внешнего USB-накопителя к виртуальной машине.
* создание общей папки и подключение сетевого принтера в операционной системе Linux.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке. Несоблюдение требований безопасности ведет к дисквалификации.

Работа на соревновании должна выполняться в соответствии с требованиями по охране труда и технике безопасности.

При работе с разобранным ПК кабель питания должен быть отсоединен.

При работе с разобранным ПК участники должны пользоваться средствами антистатической защиты (антистатические браслеты и т.п.)

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

6. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 16

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Программирование – это процесс создания компьютерных программ.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Задачи можно решать с помощью любого языка программирования: Python, Java, C#, C++, C и др.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

Для выполнения задания участники должны владеть знаниями и навыками:

- владеть одним из языков программирования: C/C#, Python, Java и др.

- уметь пользоваться соответствующими редакторами кода: Visual Studio, Intellij IDEA, PyCharm и др.

- уметь пользоваться графическими библиотеками/модулями соответствующих редакторов (WF/WPF, JavaFX и прочие);

- уметь пользоваться основными принципами ООП;

- обладать достаточными знаниями для работы с основными рабочими единицами кода (переменными, включая типы и ссылки, классами, массивами).

Во время выполнения задания участника запрещено:

- использовать интернет;

- мобильное устройство;

- просить помощь у руководителей в момент выполнения заданий.

Программное обеспечение, которое должно быть установлено на ноутбуке участников:

- редактор кода (Visual Studio, Intellij IDEA, PyCharm и др.);

- соответствующие моду.

4. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

В данном задании участнику необходимо создать приложение, которое будет составлять календарь турниров.

В республику проводится турнир по робофутболу, в котором каждая команда встречается в одно круговом турнире с каждой 1 раз. За победу начисляется 3 очка, за ничью – 1 очко, за проигрыш 0 очков. По итогам турнира определяются 4 лучшие команды, которые разыгрывают между собой 1 место по следующей схеме: команда, ставшая победителем кругового турнира, встречается с командой, занявшей 4 место, команда, занявшая 2 место, встречается с командой, занявший 3 место. Победители матчей встречаются между собой в матче за первое место.

Необходимо составить программу, которая будет:

1) автоматически составлять календарь игр;

2) вести учет результатов матчей календаря (будет позволять вводить счет каждой игры вручную);

3) выводить итоговую турнирную таблицу (количество очков, побед, ничьих, проигрышей, разница забитых и пропущенных мячей);

4) определять по итогам всего турнира 4 лучшие команды;

5) определять команду, занявшую первое место.

Входные данные:

● n (n<=10) – количество команд;

● названия команд (n – слов).

 Выходные данные:

● название победившей команды;

● рейтинг турнира.

Приложение должно быть с графическим интерфейсом.

Разработка приложения для Windows не ниже 7.

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Максимальное количество баллов | 100 | Примечания |
| Из них: |   |   |
| Работоспособность (правильные ответы при проверке на входных тестах) | 30 | Если программа в целом написано верно, но имеются быстро исправимые очевидные опечатки, препятствующие запуску, то при проверке возможна минимальная коррекция текста, а оценка будет снижена |
| Оптимальность алгоритма (выбор способа реализации улучшающих время работы или использование памяти) | 20 |   |
| Оптимальные языковые конструкции (уместное использование сложных или, напротив простых «читабельных» синтаксических конструкций, учет побочных эффектов) | 10 |   |
| Полнота и уместность проверки входных данных (корректность условий проверки) | 10 | Оценивается только при ненулевой работоспособности |
| Стиль кода (наличие стиля и структурирования, качество комментариев) | 15 | Оценивается только при ненулевой работоспособности |
| Интерфейс и грамотность (удобство ввода данных, правильность формулировок приглашений ко вводу и пояснение при выводе) | 15 | Оценивается только при ненулевой работоспособности |

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

7. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает главный судья.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 17

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

ДОПОЛНЕННАЯ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Виртуальная реальность (VR) – созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и т.д. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени.

Дополненная реальность (AR) – воспринимаемая смешанная реальность, создаваемая с помощью компьютера с использованием «дополненных» элементов воспринимаемой реальности, когда реальные объекты монтируются в поле восприятия.

2. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

Участник может использовать:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: любое ПО для виртуальной и дополненной реальности, не требующее доступа в интернет (программы для программирования (VISUAL STUDIO или аналог), программы для реализации задания (Unity, Blender и др.));
* USB-флеш-накопитель;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м;
* виртуальные очки с контроллерами.

4. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Необходимо разработать интерактивную виртуальную игру для путешествия по вашему родному городу с использованием VR-очков и контроллеров. В игре надо воссоздать ключевые объекты культурного наследия (архитектурные сооружения, памятники, музеи, исторические площади) и добавить краткую информацию о них. Количество объектов не менее 2.

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1. | Реалистичность и детализация 3D-моделей | 40 |
| 2. | Оптимизация | 20 |
| 3. | Сборка | 15 |
| 4. | Логичность структуры | 15 |
| 5. | Грамотное использование VR-технологий | 10 |
|  | Максимальная сумма баллов: | 100 |

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает главный судья.

7. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение двух конкурсных заданий, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсные задания за наименьшее время.

В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает главный судья.