# ПРИЛОЖЕНИЕ 9

к условиям проведения открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2024»

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), подчёркивает 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 привозит самостоятельно:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Adobe Photoshop или Figma (на выбор участника) – 1 шт.
* USB-флеш-накопитель (емкостью не менее 4 ГБ) – 1 шт;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м – 1 шт.

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 – «Первые буквы ФИО + код региона», в папке содержатся «Задание», в которой содержатся «Рабочая» и «Итоговая» папки.

5. 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 главного судьи для окончательной оценки работ.

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 | 5 |
| 4. | Оригинальность графического решения | 5 |
| 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 |
| 11. | Работа со слоями | 10 |
|  | Максимальная сумма баллов: | 100 |

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.

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 главный судья.