

4. Комплект оценочной документации паспорт КОД 1.3-2022-2024

Паспорт комплекта оценочной документации

Описание

Комплект оценочной документации (КОД) разработан в целях организации и проведения демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс Россия.

В данном разделе указаны основные характеристики КОД и должны использоваться при планировании, проведении и оценки результатов демонстрационного экзамена образовательными организациями, ЦПДЭ и Агентством.

Таблица 1. Паспорт комплекта оценочной документации (КОД)

| № п/п | Наименование | Информация о разработанном КОД |
|------------------|--|---------------------------------------|
| 1 | 2 | 3 |
| 1 | Номер компетенции | 17 |
| 2 | Название компетенции | Веб-технологии |
| 3 | КОД является однодневным или двухдневным: | Однодневный |
| 4 | Номер КОД | КОД 1.3 |
| 4.1 | Год(ы) действия КОД | 2022-2024 (3 года) |
| 5 | Уровень ДЭ | ФГОС СПО |
| 6 | Общее максимально возможное количество баллов задания по всем критериям оценки | 24,00 |
| 7 | Длительность выполнения экзаменационного задания данного КОД | 3:00:00 |

| | | |
|--------|---|--|
| 8 | КОД разработан на основе | ФНЧ Молодые профессионалы 2021 |
| 9 | КОД подходит для проведения демонстрационного экзамена в качестве процедуры Независимой оценки квалификации (НОК) | НЕТ |
| 10 | Вид аттестации, для которой подходит данный КОД | Промежуточная |
| 11 | Формат проведения ДЭ | X |
| 11.1 | КОД разработан для проведения ДЭ в очном формате, (участники и эксперты находятся в ЦПДЭ) | Да |
| 11.2 | КОД разработан для проведения ДЭ в дистанционном формате, (участники и эксперты работают удаленно) | Да |
| 11.3 | КОД разработан для проведения ДЭ в распределенном формате, (детализация в п.11.3.1) | Да |
| 11.3.1 | Формат работы в распределенном формате | Участники находятся в ЦПДЭ, эксперты работают удаленно |
| 12 | Форма участия (индивидуальная, парная, групповая) | Индивидуальная |
| 12.1 | Количество человек в группе, (т.е. задание ДЭ выполняется индивидуально или в группе/ команде из нескольких экзаменуемых) | 1 |
| 12.2 | Организация работы при невозможности разбить экзаменуемых на указанное в п. 12.1 количество человек в группе | |
| 13 | Минимальное количество линейных экспертов, участвующих в оценке демонстрационного экзамена по компетенции | 3 |
| 16 | Автоматизированная оценка результатов заданий | Автоматизация неприменима |

16.1

Что автоматизировано:
заполняется при выборе вариантов в п.16: возможна
частичная или полная автоматизация

Перечень знаний, умений, навыков в соответствии со Спецификацией стандарта

Перечень знаний, умений, навыков в соответствии со Спецификацией стандарта, (WorldSkills Standards Specifications, WSSS), проверяемый в рамках комплекта оценочной документации, (Таблица 2).

Таблица 2. WSSS

| Номер раздела WSSS | Наименование раздела WSSS | Содержание раздела WSSS: Специалист должен знать | Важность раздела WSSS (%) |
|-----------------------|---------------------------------|--|---------------------------------|
| 1 | 2 | <p>Специалист должен знать и понимать:</p> <p>принципы и практики, которые позволяют продуктивно работать, в том числе в команде;</p> <p>аспекты систем, которые позволяют повысить продуктивность и выработать оптимальную стратегию;</p> <p>основные принципы выбора технологий и инструментария для решения поставленных задач (проектов);</p> <p>основные подходы к планированию и документированию проекта.</p> <p>Специалист должен уметь:</p> <p>формировать архитектуру проекта (программного продукта) в соответствии с последними отраслевыми решениями;</p> <p>выбирать технологии и инструменты для решения поставленных задач;</p> <p>планировать график рабочего дня с учетом требований;</p> <p>планировать задачи, учитывать временные ограничения и сроки;</p> <p>решать распространенные задачи веб-дизайна и разработки кода;</p> <p>формировать тестовые наборы, применять инструменты</p> | 3 |
| 1 | Организация работы и управление | <p>Специалист должен уметь:</p> <p>формировать архитектуру проекта (программного продукта) в соответствии с последними отраслевыми решениями;</p> <p>выбирать технологии и инструменты для решения поставленных задач;</p> <p>планировать график рабочего дня с учетом требований;</p> <p>планировать задачи, учитывать временные ограничения и сроки;</p> <p>решать распространенные задачи веб-дизайна и разработки кода;</p> <p>формировать тестовые наборы, применять инструменты</p> | 4 |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>автоматического тестирования;</p> <p>производить отладку кода программ и находить ошибки;</p> <p>оптимально использовать компьютерное оборудование и программное обеспечение для повышения эффективности своей работы;</p> <p>использовать менеджеры пакетов при разработке проекта;</p> <p>использовать систему контроля версий.</p> | |
| 2 | <p>Специалист должен знать и понимать:</p> <p>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;</p> <p>принципы, лежащие в основе сбора и представления информации;</p> <p>дизайн-концепции и техники, в том числе черновое макетирование страниц (wireframing), объективно-событийное моделирование (storyboarding) и создание блок-схем;</p> <p>английский язык в рамках чтения и понимания официальной технической документации по используемым технологиям и языкам программирования.</p> <p>Специалист должен уметь:</p> <p>использовать осмысленные наименования переменных, классов, методов и функций;</p> <p>создавать структурированный и комментируемый код;</p> <p>представить свой продукт, который отвечает требованиям клиента и спецификации;</p> <p>собирать, анализировать и оценивать информацию;</p> <p>использовать навыки грамотности для толкования стандартов и требований;</p> <p>анализировать и применять современные отраслевые стандарты;</p> <p>планировать и организовывать общение с клиентом;</p> <p>критиковать свои проекты и идеи.</p> | 2 |

| | | | |
|---|-------------------------------------|---|----|
| | | <p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> основные принципы паттернной разработки веб-приложений; ECMAScript (JavaScript); принципы, особенности и способы использования открытых фреймворков; принципы разработки кода с использованием открытых библиотек; как взаимодействовать с объектной моделью документа (DOM). <p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> создавать и модифицировать JavaScript код для улучшения функциональности и интерактивности сайта; манipулировать элементами страницы веб-приложения; разрабатывать анимацию для повышения доступности и визуальной привлекательности веб-приложения; применять открытые библиотеки и фреймворки; тестировать веб-приложение. | 10 |
| 5 | Программирование на стороне клиента | <p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> разрабатывать процедурный и объектно-ориентированный | 10 |
| 6 | Программирование на стороне сервера | <p>Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> разрабатывать процедурный и объектно-ориентированный | 10 |

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 SQL подобным базам данных;
создавать SQL (Structured Query Language) запросы и конструкции;
обеспечивать безопасность (устойчивость веб-приложения к атакам и взлому);
интегрировать существующий и создавать новый программный код с API (Application Programming Interfaces);
использовать открытые библиотеки и фреймворки.

*Таблица соответствия знаний, умений и практических навыков, оцениваемых в рамках демонстрационного экзамена професиональным компетенциям, основным видам деятельности, предусмотренным ФГОС СПО и уровням квалификаций в соответствии с профессиональными стандартами доступна в Приложении 2.

Количество экспертов, участвующих в оценке выполнения задания, и минимальное количество рабочих мест на площадке

| | |
|---|---|
| Минимальное количество линейных экспертов, участвующих в оценке демонстрационного экзамена по компетенции | 3 |
|---|---|

Соотношение количества экспертов в зависимости от количества экзаменуемых и количества рабочих мест.

Таблица 3. Расчет количества экспертов исходя из количества рабочих мест и участников.

| Количество постов-рабочих мест на экзаменационной площадке | Количество участников <u>на одно пост-рабочее место на одной экзаменационной площадке (по умолчанию 1 участник)</u> | Максимальное количество участников в одной экзаменационной группе одной экзаменационной площадки | Количество экспертов на одну экзаменационную группу одной экзаменационной площадки |
|---|--|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 1 | 1 | 3 |
| 2 | 1 | 2 | 3 |
| 3 | 1 | 3 | 3 |
| 4 | 1 | 4 | 3 |
| 5 | 1 | 5 | 3 |
| 6 | 1 | 6 | 3 |
| 7 | 1 | 7 | 3 |

| | | | |
|----|---|----|---|
| 8 | 1 | 8 | 3 |
| 9 | 1 | 9 | 3 |
| 10 | 1 | 10 | 3 |
| 11 | 1 | 11 | 3 |
| 12 | 1 | 12 | 3 |
| 13 | 1 | 13 | 3 |
| 14 | 1 | 14 | 3 |
| 15 | 1 | 15 | 3 |
| 16 | 1 | 16 | 4 |
| 17 | 1 | 17 | 4 |
| 18 | 1 | 18 | 4 |
| 19 | 1 | 19 | 4 |
| 20 | 1 | 20 | 4 |
| 21 | 1 | 21 | 5 |
| 22 | 1 | 22 | 5 |

| | | | |
|----|---|----|---|
| 23 | 1 | 23 | 5 |
| 24 | 1 | 24 | 5 |
| 25 | 1 | 25 | 5 |

Рекомендуемая схема перевода результатов демонстрационного экзамена из стобалльной шкалы в пятибалльную

По результатам выполнения заданий демонстрационного экзамена может быть применена схема перевода баллов из стобалльной шкалы в оценки по пятибалльной шкале.

Таблица 4. Рекомендуемая схема перевода результатов демонстрационного экзамена из стобалльной шкалы в пятибалльную

| Оценка | «2» | «3» | «4» | «5» |
|--|----------------|-----------------|-----------------|------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Отношение полученного количества баллов к максимально возможному (в процентах) | 0,00% - 19,99% | 20,00% - 39,99% | 40,00% - 69,99% | 70,00% - 100,00% |

Список оборудования и материалов, запрещенных на площадке (при наличии)

Таблица 5. Список оборудования и материалов, запрещенных на площадке, (при наличии)

| № п/п | Наименование запрещенного оборудования |
|-------|--|
| | |

| 1 | 2 |
|---|-------------------------|
| 1 | Мобильные телефоны |
| 2 | Смартфоны |
| 3 | Планшеты |
| 4 | Умные часы |
| 5 | Беспроводные наушники |
| 6 | Беспроводная клавиатура |
| 7 | Беспроводная мышь |
| 8 | Флеш-накопители |

Детальная информация о распределении баллов и формате оценки.

Таблица 6. Обобщенная оценочная ведомость.

| № п/п | Модуль задания, где проверяется критерий | Критерий | Длительность модуля | Разделы WSSS | Судейские баллы | Объективные баллы | Общие баллы |
|-------------|--|-------------------------------------|---------------------|--------------|-----------------|-------------------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | Модуль 1. Разработка API | Программирование на стороне сервера | 1:30 | 1, 2, 5 | 1,80 | 10,20 | 12,00 |
| 2 | Модуль 2. Разработка SPA | Программирование на стороне клиента | 1:30 | 1, 2, 6 | 1,70 | 10,30 | 12,00 |
| Итог | - | - | 3:00:00 | - | 3,50 | 20,50 | 24,00 |

Примерный план работы Центра проведения демонстрационного экзамена³.

Таблица 7. Примерный план работы Центра проведения демонстрационного экзамена.

| День (выберите из выпадающего списка) | Начало мероприятия (укажите в формате ЧЧ:ММ) | Окончание мероприятия (укажите в формате ЧЧ:ММ) | Длительность мероприятия (расчет производится автоматически) | Мероприятие | Действия экспертизы при распределении группы при выборе формата ДЭ (Заполняется при выборе формата ДЭ) | Действия экспертизы при распределении группы при выборе формата ДЭ (Заполняется при выборе формата ДЭ) | Действия экспертизы при распределении группы при выборе формата ДЭ (Заполняется при выборе формата ДЭ) |
|---------------------------------------|--|---|--|--|--|--|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 6 | 7 |
| Подготовительный (С-1) | 07:50:00 | 08:00:00 | 0:10:00 | Получение главным экспертом задания демонстрационного экзамена | | Проверка готовности проведения | 8 |
| Подготовительный (С-1) | 08:00:00 | 08:20:00 | 0:20:00 | | | | 9 |

³ Если планируется проведение демонстрационного экзамена для двух и более экзаменационных групп (ЭГ) из одной учебной группы одновременно на одной площадке, то это также должно быть отражено в плане. Примерный план рекомендуется составить таким образом, чтобы продолжительность работы экспертов на площадке не превышала нормы, установленные действующим законодательством. В случае необходимости превышения установленной продолжительности по объективным причинам, требуется согласование с экспертами, задействованными для работы на соответствующей площадке.

| | | | |
|------------------------|----------|----------|---|
| | | | |
| Подготовительный (С-1) | 08:20:00 | 08:30:00 | Распределение обязанностей по проведению экзамена между членами Экспертной группы, заполнение Протокола о распределении |
| Подготовительный (С-1) | 08:30:00 | 08:40:00 | Инструктаж Экспертной группы по охране труда и технике безопасности, сбор подписей в Протоколе обознакомлении |
| Подготовительный (С-1) | 08:40:00 | 09:00:00 | Регистрация участников демонстрационного экзамена |

| | | | |
|------------------------|----------|----------|--|
| | | | |
| Подготовительный (С-1) | 09:00:00 | 09:30:00 | 0:30:00 Инструктаж участников по охране труда и технике безопасности, сбор подписей в Протоколе об ознакомлении |
| Подготовительный (С-1) | 09:30:00 | 11:00:00 | 1:30:00 Распределение рабочих мест (Жеребьевка) и ознакомление участников с рабочими местами, оборудованием, графиком работы, иной документацией и заполнение Протокола |
| День ДЭ | 09:00:00 | 09:30:00 | 0:30:00 Ознакомление с заданием и правилами |
| День ДЭ | 09:30:00 | 10:00:00 | 0:30:00 Брифинг экспертов |

| | | | | |
|---------|----------|----------|---------|---|
| День ДЭ | 10:00:00 | 11:30:00 | 1:30:00 | Выполнение модуля 1 |
| День ДЭ | 11:30:00 | 12:00:00 | 0:30:00 | Брифинг |
| День ДЭ | 12:00:00 | 13:30:00 | 1:30:00 | Выполнение модуля 2 |
| День ДЭ | 13:30:00 | 14:30:00 | 1:00:00 | Обед |
| День ДЭ | 14:30:00 | 16:00:00 | 1:30:00 | Работа экспертов, заполнение форм и оценочных ведомостей |
| День ДЭ | 16:00:00 | 17:00:00 | 1:00:00 | Подведение итогов, внесение главным экспертом баллов в CIS, блокировка, сверка баллов, заполнение итогового протокола |

Необходимые приложения

Приложение 2. Соответствия знаний, умений и практических навыков, оцениваемых в рамках демонстрационного экзамена профессиональным компетенциям, основным видам деятельности, предусмотренным ФГОС СПО и уровням квалификаций в соответствии с профессиональными стандартами.

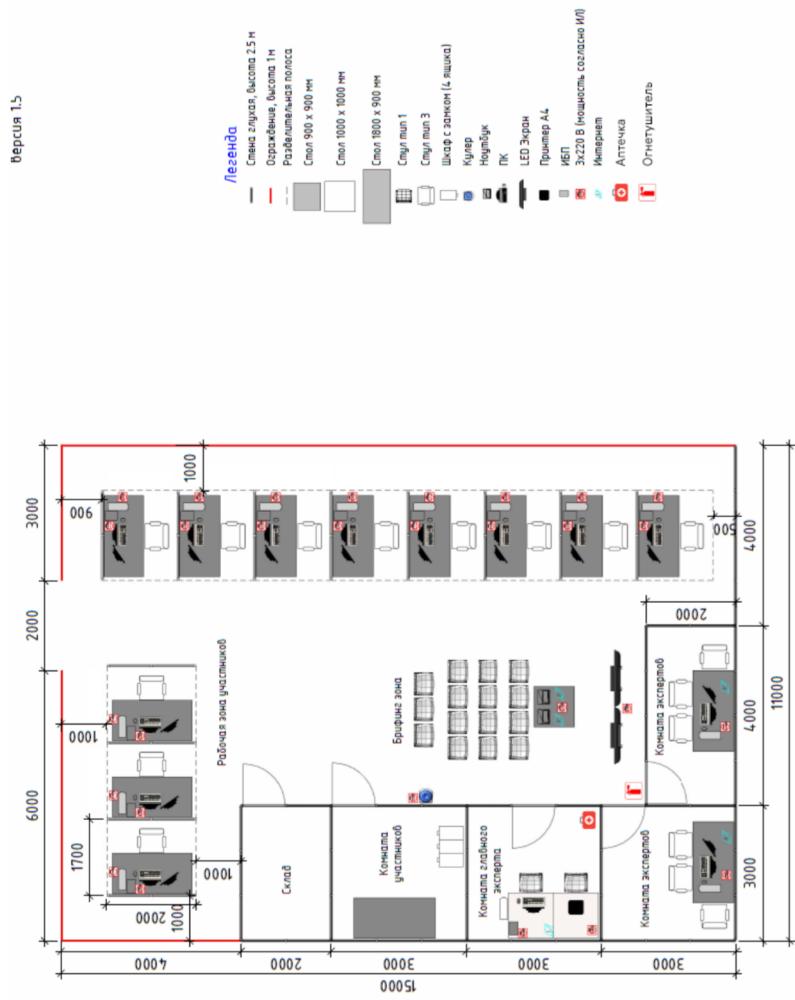
Приложение 5. План застройки площадки для проведения демонстрационного экзамена.

Приложение 6. Инфраструктурный(-ые) лист(-ы).

План застройки площадки центра проведения демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскилс Россия (очный / распределенный)

Формат проведения ДЭ: очный / распределенный

Общая площадь площадки: 120 м²



Формат проведения ДЭ: дистанционный

Общая площадь площадки: 5 м²



Образец задания

Образец задания для демонстрационного экзамена по комплекту оценочной документации.

Описание задания

Модуль 1: Разработка на стороне сервера

Содержание

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

3. WSR_DE_2021_TP_MODULE_1.docx – Задание (или аналоги)
4. WSR_DE_2021_TP_MODULE_1_MEDIA.zip – Медиа файлы (или аналоги)

Введение

Ваша задача разработать небольшой сервис для видеохостинга.

Вам предоставляются заранее сверстанные макеты всех страниц сервиса. Вам необходимо реализовать следующий функционал:

- Регистрация, авторизация и выход пользователей
- Разграничение пользователей по ролям (гость, пользователь и администратор)
- Загрузка видеороликов.
- Лайки и дизлайки видеороликов
- Комментарии к видеороликам
- Возможность просматривать список видеороликов (для администратора)
- Возможность накладывать ограничения на видеоролики (для администратора)

Время на выполнение: 1,5ч.

Описание проекта и задач

Регистрация

Гости должны иметь возможность зарегистрироваться в сервисе.

Для этого им требуется ввести следующие данные на странице регистрации:

- Никнейм – обязательное поле, уникальное
- Email – обязательное поле, уникальное, email
- Пароль – обязательное поле
- Повтор пароля – обязательное поле, должно совпадать с паролем

Данные с формы должны валидироваться на стороне сервера и в случае ошибки валидации необходимо отобразить соответствующие ошибки на форме. Все зарегистрировавшиеся пользователи должны автоматически получать роль пользователя.

Авторизация

Пользователи должны иметь возможность авторизоваться в сервисе используя email и пароль. Все ошибки валидации должны отображаться.

Выход

Авторизовавшиеся пользователи должны иметь возможность выйти из сервиса нажав на кнопку выхода в меню навигации.

Просмотр своих видеороликов

Пользователь должен иметь возможность просмотреть свои видеоролики. Для этого ему необходимо перейти в раздел «Мои видео».

На этой странице пользователь должен видеть все загруженные им ранее видеоролики.

Видеоролики должны быть отсортированы по сумме лайков и дизлайков (по убыванию).

Каждый видеоролик должен включать в себя:

- Название ролика
- Описание ролика
- Количество лайков
- Количество дизлайков
- Дату и время загрузки ролика дд-мм-гггг чч:мм
- Категорию ролика
- Ограничения

Загрузка видеоролика

Пользователь должен иметь возможность загрузить новый видеоролик (нажав на кнопку «+»).

На странице загрузки видеоролика необходимо заполнить следующую форму:

- Название ролика – обязательное поле
- Описание ролика – не обязательное поле
- Категория ролика – необходимо обязательно выбрать одну из категорий, которые есть в выпадающем списке на странице
- Видеофайл – обязательное поле, файл в формате mp4

В случае ошибок валидации необходимо отобразить сообщения об ошибках.

Загруженный видеоролик должен иметь дату и время создания.

По умолчанию у видеоролика не должно быть ограничений.

Главная страница

На главной странице должны выводиться последние 10 загруженных видеороликов, которые не имеют ограничений.

Каждый видеоролик должен содержать:

- Название
- Видео
- Дату загрузки

Просмотр видеоролика

Пользователи должны иметь возможность перейти на страницу с видеороликом.

На данной странице должна отображаться следующая информация:

- Название ролика
- Описание ролика
- Кол-во лайков
- Кол-во дизлайков
- Дата и время загрузки в формате дд.мм.гггг чч:мм
- Комментарии, где каждый комментарий имеет:
- Текст комментария

- Имя автора
- Дату и время в формате дд.мм.гггг чч:мм

Авторизованный пользователь должен иметь возможность оставлять комментарии под видеороликом. Комментарии должны быть отсортированы по новизне (сначала новые).

Функционал администратора

Просмотр видеороликов

На данной странице должны выводиться все видеоролики, которые присутствуют в системе. Видеоролики должны быть отсортированы по новизне (сначала новые).

Администратор может наложить следующие ограничения на ролик:

- Нет ограничений – ролик выводится на главной, доступен на странице ролика, доступен для автора на его странице с роликами
- Нарушение – ролик не выводится на главной, не доступен на странице ролика, доступен для автора на его странице с роликами
- Теневой бан – ролик не выводится на главной, доступен на странице ролика, доступен для автора на его странице с роликами
- Бан – ролик не отображается нигде кроме панели администратора.

Инструкции для участника

Ваша работа должна быть доступна по адресу: <http://xxxxxx-m1.wsr.ru>, где xxxxxx – ваш логин

Создайте учетную запись администратора со следующими учетными данными:

- Логин: admin
- Пароль: oISD\$83s4Fda23d_S23

Вам предоставляются следующие конфигурации PHP Фреймворков:

- Laravel 8.16.1
- Yii 2.0.39

Вы можете использовать любой из предоставленных Фреймворков.

Модуль 2: Разработка на стороне клиента

Содержание

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

5. WSR_DE_2021_TP_MODULE_2.docx – Задание
6. WSR_DE_2021_TP_MODULE_2_MEDIA.zip – Медиа файлы

Введение

К вам обратилась компания по разработке игр для веб-сайтов. Компания просит помочь в разработке веб-игры. Вам предоставляется вся необходимая верстка. Ваша задача – только клиентское программирование.

Время на выполнение: 1,5ч.

Описание проекта и задач

Экран входа

При переходе на сайт с игрой должен быть отображен экран входа.

На данном экране отображаются карты, на которых можно играть. Пользователю нужно выбрать карту, на которой будет происходить игра. Карты должны браться из json файла с помощью запроса.

После выбора карты пользователь должен ввести свое имя и нажать на кнопку для начала игры.

Поле для ввода имени и кнопка не должны отображаться до выбора карты.

При клике на кнопку экран должен смениться на игровой.

Игровой экран

На игровом экране должна отображаться следующая информация:

- Имя, введенное пользователем
- Текущее время в системе в формате чч:мм:сс
- Время прошедшее с начала игры в формате мм:сс
- Счетчик жизней – при старте у игрока 5 жизней

Игровое поле представляет собой карту (вид сверху), по которой игрок должен пройти, используя стрелки на клавиатуре.

Игрок должен двигаться в 4 направлениях.

В процессе игры, каждые 3 секунды на карте должны появляться монстры (10 шт) и ловушки (2 шт).

Монстры должны двигаться в случайном направлении и пропадать за границей игрового поля.

Ловушки должны находиться на месте и иметь видимую зону поражения.

Если игрок сталкивается с монстром или попадает в ловушку, то теряет 1 жизнь.

После столкновения игрока с монстром/ловушкой они должны пропасть.

Задача игрока дойти до конца карты.

Должна быть возможность поставить игру на паузу нажав кнопку ESC. Повторное нажатие должно продолжить игру. Во время паузы все интерактивные действия (анимация, секундомер, фрукты, корзина) должны быть приостановлены.

Когда жизни будут равны нулю, то игра должна закончиться и должен отобразиться экран с результатами.

Экран с результатами

На экране с результатами необходимо отобразить статистику игры:

- Время, которое игрок продержался в игре
- Количество монстров, с которыми игрок столкнулся
- Количество ловушек, в которые игрок попал
- Сколько жизней осталось у игрока

На экране с результатами есть кнопка «Играть сначала» при клике, на которую игра должна сразу перезапуститься.

Инструкции для участника

Ваша работа должна быть доступна по адресу: <http://xxxxxx-m2.wsr.ru>, где xxxxxx – ваш логин

Вы можете использовать библиотеку jQuery.

5. Комплект оценочной документации паспорт КОД 1.4-2022-2024

Паспорт комплекта оценочной документации

Описание

Комплект оценочной документации (КОД) разработан в целях организации и проведения демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс Россия.

В данном разделе указаны основные характеристики КОД и должны использоваться при планировании, проведении и оценки результатов