**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

***ДЛЯ РЕГИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА***

***ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ***

***2021/2022***

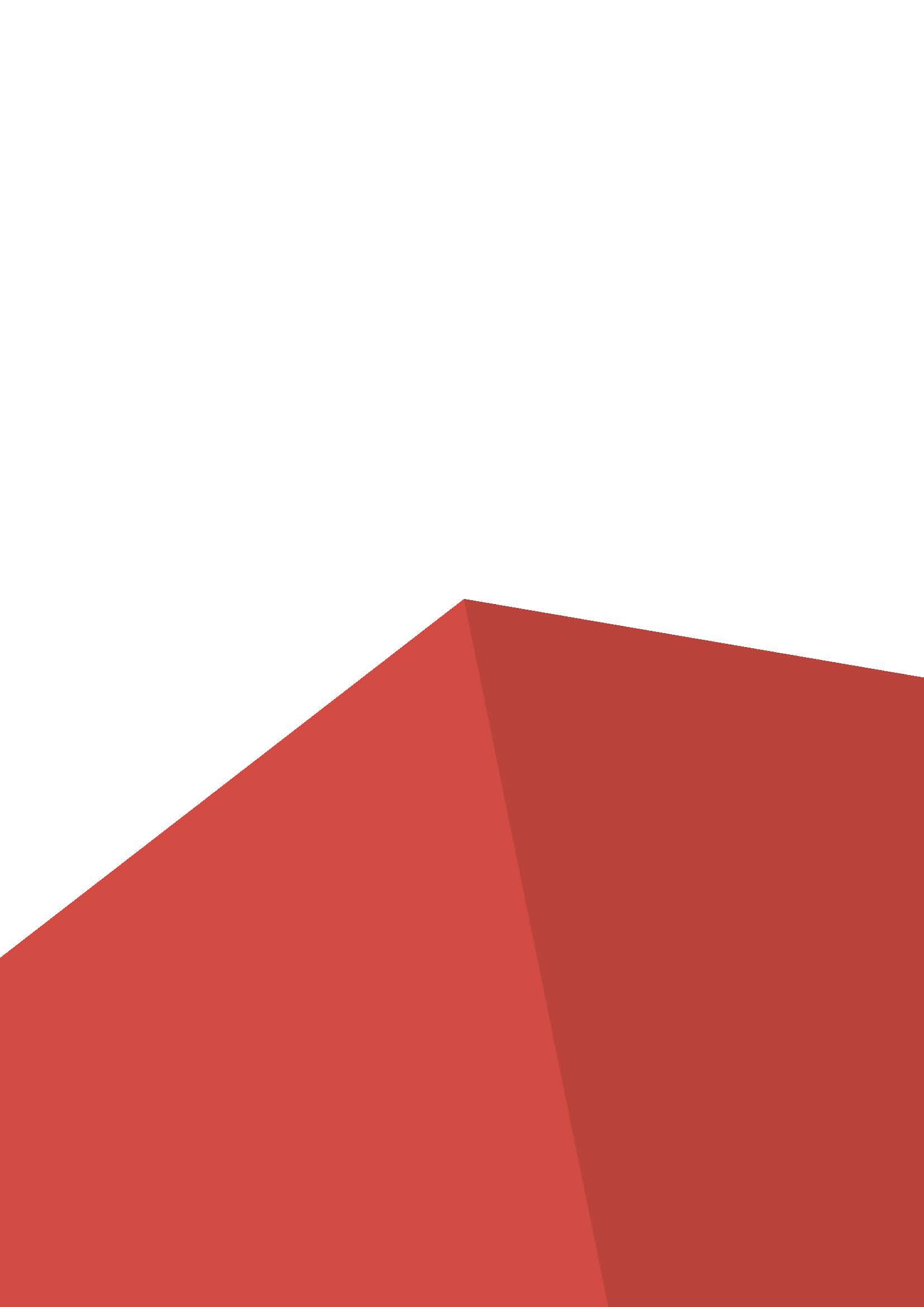
**компетенции**

**«ВЕБ-ТЕХНОЛОГИИ»**

**для возрастной категории (юниоры)**

**14-16 лет**

*Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:*

1. Формы участия в конкурсе
2. Задание для конкурса
3. Модули задания и необходимое время
4. Критерии оценки
5. Необходимые приложения

**ОБЩЕЕ ВРЕМЯ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ: 12 ч.**

**1.ФОРМЫ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ**

Индивидуальный конкурс.

**2.ЗАДАНИЕ ДЛЯ КОНКУРСА**

Конкурсное задание содержит 4 модуля: Разработка дизайна; Серверное программирование блога; Клиентское программирование игры; CMS WordPress.

В Конкурсном задании могут использоваться различные PHP и JavaScript фреймворки которые предусмотрены для каждого модуля. Так же могут быть включены дополнительные библиотеки, которые могут быть включены в модули для реализации отдельного функционала.

Продолжительность Конкурсного задания должна быть 12 часов. Возрастной ценз участников для выполнения Конкурсного задания от 14 до 16 лет. Вне зависимости от количества модулей, Конкурсного задания включает оценку по каждому из разделов WSSS и не должно выходить за пределы WSSS. Оценка знаний участника проводится исключительно через практическое выполнение Конкурсного задания. При выполнении Конкурсного задания не оценивается знание правил и норм WSR.

Оценка производится как в отношении работы модулей.

Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, такой участник может быть отстранен от конкурса.

Детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

Конкурсное задание должно выполняться помодульно. Оценка также происходит от модуля к модулю.

**3. МОДУЛИ ЗАДАНИЯ И НЕОБХОДИМОЕ ВРЕМЯ**

Модули и время сведены в таблице 1

Таблица 1.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование модуля | Соревновательный день (С1, С2, С3) | Максимальный балл | Время на выполнение |
| A | Разработка дизайн | С1 | 32,10 | 4 часов |
| B | Разработка блога | С2 | 14,90 | 2 часа |
| C | Разработка игры | С2 | 20,70 | 2 часа |
| D | CMS WordPress | С3 | 11,50 | 4 часа |

**Модули с описанием работ**

**МОДУЛЬ A. РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН**

**Технологии этого модуля:** HTML5, CSS3, граф. дизайн

**Время на выполнение:** 4 часов

В современном мире с каждым днём появляется всё больше и больше новых технологий. В настоящее время сложно представить организацию, у которой нет веб-сайта.

К вам обратилась компания «FlightPool» - новая и энергичная авиакомпания, предоставляющая услуги пассажирских авиаперевозок небольшими малогабаритными самолетами. Главная цель компании - развить связность между городами России путем организации авиасообщений на непостоянной основе по мере накопления запросов на перелет.

Основные принципы работы сервиса:

1. Выбрать удобную дату перелета.
2. Накопить больше 50% бронирований на рейс.
3. Получить снижение стоимости.

Призыв: Мы сближаем города, вы - живете там, где хотите.

Вам необходимо использовать все имеющиеся навыки в дизайне и верстке чтобы сверстать Landing Page, а также все остальные страницы. Используйте анимацию для привлечения внимания посетителя к акцентам и основным объектам сервиса.

Заказчик хочет, чтобы сайт был современный и энергичный, а также удобный, простой и не менял свои качества при различных разрешениях экрана.

Заказчик отметил, что услугами авиакомпании, в основном, пользуются люди в возрасте от 17 до 40 лет.

Компания не хочет разбираться со сторонними авторскими правами на материалы, поэтому вы можете использовать только то, что предоставляет заказчик в медиафайлах или ваши личные дизайнерские разработки.

|  |
| --- |
| **ВНИМАНИЕ! Проверяться будут только работы, загруженные на сервер!**  **Работы будут проверяться с применением автоматической оценки  (см. пункт инструкция для конкурсанта)** |

Вам необходимо использовать все имеющиеся навыки в дизайне и верстке чтобы сверстать Landing Page, а также все остальные страницы. Используйте анимацию для привлечения внимания посетителя к акцентам и основным объектам сервиса.

Ваша задача – сверстать следующие страницы веб-сайта:

* Главная страница - Landing Page
* Страница с результатами поиска
* Страница бронирования
* Страница управления бронированием
* Страница выбора мест в салоне воздушного судна

Сверстанный веб-сайт должен быть доступен по адресу http://xxxxxx-m1.wsr.ru/, где xxxxxx - логин участника (указан на индивидуальной карточке).

Сохраните сверстанные страницы со следующими именами:

* Главная страница - Landing Page – index.html
* Страница входа в личный кабинет – login.html
* Страница регистрации в личном кабинете – register.html
* Страница личного кабинета – profile.html
* Страница с результатами поиска – search.html
* Страница бронирования – booking.html
* Страница управления бронированием – booking\_management.html
* Страница выбора мест в салоне воздушного судна – seat.html

**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ**

Ваша задача – сверстать следующие страницы веб-сайта:

* Главная страница - Landing Page
* Страница с результатами поиска
* Страница бронирования
* Страница управления бронированием
* Страница выбора мест в салоне воздушного судна

**Главная страница (landing page)**

Главная страница должна содержать следующие блоки:

* Шапка сайта
  + Логотип авиакомпании < .*test-0-logo >*
  + Меню навигации
    - Акции < .*test-0-nav-1 >*,
    - Поиск < .*test-0-nav-2 >*,
    - Регистрация на рейс < .test-*0-*nav-3 >,
* Секция(и) описания принципа накопления бронирований для осуществления перелета с целью снижения его стоимости. Три принципа необходимо визуализировать при помощи анимированной инфографики на основе вводимых демо данных посетителем. Например, выбор условной даты, ввод числа бронирований и демонстрация изменения стоимости и вероятности вылета.
* Секция о доверии компании.
* Форма поиска. Должна содержать следующие поля ввода:
  + Откуда – город или аэропорт отправления < .test-*0-*fd >
  + Куда – город или аэропорт назначения < .test-*0-*fa >
  + Туда – дата вылета туда < .test-*0-*fdt- >
  + Обратно – дата вылета обратно < .test-*0-*fat >
  + Количество пассажиров (от 1 до 8 включительно) < .test-0-fnp >
  + Кнопка для поиска билетов < .test-*0-*fbs >
* Акции (список акций доступен в медиафайлах). Каждая акция должна содержать следующую информацию:
  + Изображение < .test-*0-*ai >
  + Название акции < .test-*0-*an >
  + Краткое описание акции < .test-*0-*ad >
  + Кнопка для просмотра акции < .test-*0-*abm >
* Форма для подписки на закрытые акции. Должна содержать следующие поля:
  + Поле для ввода Email < .test-*0-*sie >
  + Кнопка для подписки < .test-*0-*sbs >
* Подвал сайта
  + Телефон “8 (800) 100-10-10” < .test-*0-*phone >
  + Навигация по сайту (список ссылок для навигации будет предоставлен в медиафайлах)  
      
    Пример списка из медиафайлов (формат может отличаться):

|  |
| --- |
| Возврат : http://xxxxxx-m1.wsr.ru/return Обратная связь : http://xxxxxx-m1.wsr.ru/feedback |

Это значит, что в вашей верстке должны быть следующие ссылки:

|  |
| --- |
| <a href=”http://xxxxxx-m1.wsr.ru/return”>Возврат</a> <a href=”http://xxxxxx-m1.wsr.ru/feedback”>Обратная связь</a> |

где xxxxxx - ваш логин.

**Страница с результатами поиска**

Попасть на эту страницу можно с главной (из формы поиска рейсов). На этой странице необходимо отобразить все найденные рейсы (туда и обратно), а именно:

* Номер рейса < .test-4-fn >
* Воздушное судно < .test-4-at >
* Дата вылета < .test-4-dd >
* Время вылета < .test-4-dt >
* Время прилета < .test-4-at >
* Время в пути < .test-4-ft >
* Стоимость < .test-4-fp >
* Вероятность вылета < .test-4-fh >

Вероятность вылета - это визуальное отображение зависящие от заполненности рейса в указанную дату. Если самолет заполнен на половину (30 из 60 пассажиров), то вероятность вылета - 100%. Если самолет заполнен на четверть (15 из 60 пассажиров), то вероятность вылета - 50% и т.д.

Предусмотрите способ для выбора понравившихся рейсов (один рейс “туда” и один рейс “обратно”) и кнопку для перехода к бронированию < .test-4-bsb >.

**Страница бронирования**

Данная страница отображается сразу после страницы с результатами поиска. На этой странице необходимо отобразить форму для сбора данных пассажиров, а именно:

* Данные о рейсах (для каждого рейса)
  + Номер рейса < .test-5-fc >
  + Название города вылета < .test-5-fcity >
  + Название аэропорта вылета < .test-5-from >
  + Дата вылета < .test-5-dd >
  + Время вылета < .test-5-dt >
  + Название города назначения < .test-5-tcity >
  + Название аэропорта назначения < .test-5-to >
  + Время прилета < .test-5-at >
  + Стоимость < .test-5-fp >
* Данные о пассажирах (для каждого пассажира)
  + Имя < .test-5-name >
  + Фамилия < .test-5-last >
  + Дата рождения < .test-5-dob >
  + Номер документа < .test-5-doc >
* Кнопка для добавления пассажира < .test-5-add > для добавления еще одного пассажира в бронирование
* Кнопка для удаление пассажира < .test-5-remove >
* Финальная стоимость < .test-5-price >
* Кнопка для оформления бронирования < .test-5-book >

**Страница управления бронированием**

На этой странице необходимо отобразить всю информацию о бронировании, а именно:

* Информация о бронировании
  + Код бронирования < .test-6-code >
  + Стоимость бронирования < .test-6-tp >
* Информация о перелете (для каждого рейса)
  + Номер рейса < .test-6-fc >
  + Воздушное судно < .test-6-ac >
  + Название города вылета < .test-6-fcity >
  + Название аэропорта вылета < .test-6-from >
  + Дата вылета < .test-6-dd >
  + Время вылета < .test-6-dt >
  + Название города назначения < .test-6-tcity >
  + Название аэропорта назначения < .test-6-to >
  + Время прибытия < .test-6-at >
  + Время в пути < .test-6-ft >
  + Вероятность вылета < .test-6-fh >
* Информация о пассажирах (для каждого пассажира)
  + Имя < .test-6-name >
  + Фамилия < .test-6-last >
  + Дата рождения < .test-6-dob >
  + Номер документа < .test-6-doc >
  + Место в салоне воздушного судна туда < .test-6-ts >
  + Место в салоне воздушного судна обратно < .test-6-bs >
* Кнопка для выбора места < .test-6-select >

**Страница выбора мест в салоне воздушного судна**

На этой странице необходимо отобразить схему воздушного судна с возможностью выбрать место. В авиакомпании используется Bombardier CRJ200, который имеет 12 рядов по 4 места в ряду (компоновка 2х2).

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

Сверстанный веб-сайт должен быть доступен по адресу http://xxxxxx-m1.wsr.ru/, где xxxxxx - логин участника (указан на индивидуальной карточке).

Сохраните сверстанные страницы со следующими именами:

* Главная страница - Landing Page – index.html
* Страница с результатами поиска – search.html
* Страница бронирования – booking.html
* Страница управления бронированием – booking\_management.html
* Страница выбора мест в салоне воздушного судна – seat.html

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

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

Ваш HTML/CSS должен быть валидным.

Оценка будет производиться в браузере Google Chrome.

Использование любых фреймворков и библиотек (bootstrap, например) запрещено.

**Автоматическая оценка**

Работы будут проверяться с применением автоматической оценки. Для этого вам необходимо указать требуемые по заданию селекторы для соответствующих элементов в вашей верстке.

В задании вы можете встретить следующую запись: Логотип < .test-logo > - это значит, что в вашей верстке вы должны указать для логотипа класс test-logo.

В таблице ниже продемонстрированы примеры того, как необходимо использовать селекторы.

|  |  |
| --- | --- |
| Формулировка в задании | Код |
| Логотип < .test-logo > | <img src=”...” class=”logo class1 class2 test-logo”> |
| Меню навигации  Акции < .*test-nav-1 >*,  Бронирование < .*test-nav-2 >*,  Регистрация на рейс < .test-nav-3 >, | <ul>  <li>  <a href=”#” class=”test-nav-1”>Акции</a>  </li>  <li>  <a href=”#” class=”test-nav-2”>Бронирование</a>  </li>  <li>  <a href=”#” class=”test-nav-3”>Регистрация на рейс</a>  </li>  </ul> |

**СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секция** | **Критерий** | **Сумма** |
| A | Организация работы и управление | 1,00 |
| B | Коммуникация и навыки межличностного общения | 1,25 |
| C | Графический дизайн | 13,80 |
| D | Верстка | 14,05 |
| E | Программирование на стороне клиента | 2,00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 0,00 |
| G | CMS | 0,00 |
| **Всего** |  | 32,10 |

**Модуль B. Разработка блога**

**Технологии этого модуля:** PHP

**Время на выполнение**: 2 часа

Клиент предоставил вам настраиваемый адаптивный шаблон блога. Вашей задачей будет реализовать весь функционал этого блога.

Вам предоставляются 4 HTML-страницы:

* index.html

Домашняя страница сайта. Содержит: блок с популярными постами, блок с рейтингом пользователей, список последних постов с разбивкой на страницы.

* single.html  
  Страница с постом. Содержит: сам пост, блокировку, комментарии.
* user.html

Страница с записями пользователей

* add.html

Добавление записи

**Возможности гостя:**

* авторизация
* регистрация
* просматривать посты
* ставить «мне нравится»

**Возможности авторизованного пользователя:**

* выход
* добавление поста
* добавление комментария к посту
* ставить «мне нравится»

**Возможности администратора:**

Администратору принадлежат все функции блоггера, плюс администратор может удалять сообщения.

Также необходимо реализовать для администратора возможность редактирования следующей информации на сайте:

* загрузка логотипа
* редактирование шапки сайта
* редактирование количества отображаемых постов на главной странице (пагинация)

Эти функции должны быть встроены в предоставленный шаблон и соответствовать шаблону.

**Описание функционала**

* Авторизация

Авторизация происходит по логину и паролю. Если логин и пароль недействительны, значит, пользователь не авторизован, и отображается соответствующее сообщение.

* Регистрация

При регистрации пользователь указывает: логин и пароль. Ни одно из полей не должно быть пустым, в противном случае отображается соответствующее сообщение.

Данные необходимо внести в базу данных.

* Добавление поста

Сообщение содержит: заголовок, подзаголовок, дату создания (устанавливается автоматически на сервере), резюме, текст сообщения и изображение (PNG или JPG). Все поля обязательны, соответствующее сообщение должно отображаться при отправке пустых или недействительных полей. Пост должен быть сохранен в базе и прикреплен к пользователю, добавившему его. Изображение добавленного поста загружается на сервер и прикрепляется к посту.

* Отображение постов на главной

На главной странице должны отображаться последние посты, добавленные в блог, с разбивкой по 3 страницы на страницу. Сообщение должно содержать заголовок, подзаголовок, дату (в формате [день.месяц.год]), изображение, резюме, логин пользователя.

* “Мне нравится”

Вроде любой пользователь может 1 раз поставить. Используйте файлы cookie браузера для этого ограничения.

* Страница с постом

На странице с постом должны отображаться следующие поля: заголовок, подзаголовок, дата (в формате [мм.дд.гггг]), изображение, содержимое сообщения, логин пользователя.

* Комментарии к постам

Комментарии к посту могут оставлять только авторизованные пользователи. Если вы отправляете пустой комментарий, он не добавляется. В выводе комментариев отображается текст комментария, логин пользователя, оставившего комментарий. Комментарий должен быть добавлен к конкретному посту и занесен в базу данных.

* Удаление поста

Администратор может удалять сообщения. Когда вы удаляете сообщение, лайки и лайки пользователя изменяются соответствующим образом, а изображение сообщения удаляется с сервера.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

* Ваш сайт должен быть доступен по адресу http://xxxxx-m2.wsr.ru, где xxxxx - ваш логин.
* Шаблон сайта не должен меняться.
* Учетная запись администратора должна быть создана с логином «admin» и паролем «WSR2021».
* **Вы не должны использовать фреймворки PHP.**

**СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секция** | **Критерий** | **Сумма** |
| A | Организация работы и управление | 0,40 |
| B | Коммуникация и навыки межличностного общения | 0,50 |
| C | Графический дизайн | 0,00 |
| D | Верстка | 0,00 |
| E | Программирование на стороне клиента | 0,00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 14,00 |
| G | CMS | 0,00 |
| **Всего** |  | 14,90 |

**Модуль C. Разработка игры**

**Технологии этого модуля:** JavaScript

**Время на выполнение**: 2 часа

Вам необходимо разработать игру под названием LifeSaver. Герой этой игры - доктор, который спасает жизни жертв землетрясения, собирая сердца. У него будут сердца, которые нужно собирать, и в то же время опасные камни, которые нужно держать подальше от них.

Вам предоставляется готовый шаблон с экранами:

1. Экран приветствия
2. Экран игрового поля
3. Экран рейтинга
4. Экран проигрыша

На экранах должны быть следующие элементы:

Username - имя пользователя

Time - время, прошедшее с начала игры в формате мм:сс

Hearts - Количество собранных сердец

Player - персонаж, управляемый пользователем.

Ground - блоки с землей, по которой игрок может перемещаться

Tunnel - пустые блоки, которые игрок уже прошел

Сердце - это элемент, который игрок должен собрать

Stone - элемент, через который игрок не может пройти

Экран рейтинга должен включать имя игрока, время и кнопку рестарта игры.

На экране проигрыша игрок должен увидеть текст, уведомляющий его о проигрыше, и кнопку рестарта.

**Описание функционала**

1. Когда вы открываете страницу игры в браузере, перед пользователем появляется экран приветствия.
2. Кнопка на экране приветствия не должна быть активной, пока пользователь не введет свое имя в поле.
3. После запуска игры, экран приветствия должен смениться экраном игрового поля.
4. Имя, введенное игроком, должно отображаться на экране.
5. Время, прошедшее с начала игры, должно начать увеличиваться.
6. Формат таймера: MM:СС.
7. Ширина игрового поля должна соответствовать ширине экрана браузера.
8. Игровое поле должно быть полностью заполнено ячейками с размером земли 64 пикселя в высоту и 64 пикселя в ширину.
9. 10 червей в случайном порядке должны быть разбросаны по игровому полю вместо нескольких ячеек с землей.
10. Количество собранных сердец изначально должно быть равно нулю.
11. Игрок появляется в верхнем левом углу игровой области.
12. Игрок может перемещаться по игровому полю с помощью клавиш WASD.
13. Игрок не может выйти за пределы игрового поля.
14. Блоки с землей, через которые прошел игрок, необходимо заменить пустыми блоками.
15. 10 камней в случайном порядке должны быть разбросаны на игровом поле вместо нескольких ячеек с землей.
16. Когда игрок проходит под элементами «камень» или «сердце», через одну секунду эти элементы начинают падать, пока не столкнутся с землей или концом игрового поля.
17. Если камень падает на игрока, игрок проигрывает.
18. Если игрок проиграл, появится экран проигрыша.
19. Игрок не может пройти сквозь камень.
20. Если игрок собрал все сердечки, он выиграл.
21. Когда вы нажимаете кнопку рестарта, игра должна начаться заново, а время и собранные сердечки должны быть 0.

Игра должна иметь хорошее удобство использования.

Все интерактивные действия должны сопровождаться красивой анимацией.

Полученное приложение должно быть доступно по адресу http://xxxxx-m3.wsr.ru, где xxxxx - ваш логин.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

Вы не можете использовать какие-либо фреймворки.

Вы можете использовать библиотеку jQuery, если считаете нужным.

**СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секция** | **Критерий** | **Сумма** |
| A | Организация работы и управление | 1,00 |
| B | Коммуникация и навыки межличностного общения | 0,50 |
| C | Графический дизайн | 4,20 |
| D | Верстка | 0,00 |
| E | Программирование на стороне клиента | 15,00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 0,00 |
| G | CMS | 0,00 |
| **Всего** |  | 20,70 |

**Модуль D. CMS WordPress**

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

**Время на выполнение**: 4 часа

Ваша задача – разработать сайт музея с использованием стандартной темы, указанной структурой и требуемого функционала. Также вам необходимо улучшить тему под целевую аудиторию.

К вам обратилась администрация Воронежской области. Сайт Воронежского областного краеведческого музея давно устарел и нуждается в обновлении. Вам необходимо использовать стандартную тему Twenty Seventeen.

|  |
| --- |
| **ВНИМАНИЕ! Проверяться будут только работы, загруженные на сервер!** |

**ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ**

Ваша задача – разработать сайт музея с использованием стандартной темы, указанной структурой и требуемого функционала. Также вам необходимо улучшить тему под целевую аудиторию.

**Структура главной страницы**

Главная страница должна содержать следующие секции/блоки последовательно:

* *Меню* (навигация по странице или к отдельной странице):
  + О музее (секция);
  + Экспонаты (отдельная страница);
  + Контакты (секция);
  + «Дом-музей А.Л. Дурова» (отдельная страница);
  + «История создания российского флота» (отдельная страница);
  + «Великая Отечественная война 1941-45 гг.» (отдельная страница);
* *Слайдер* (не менее трех слайдов с использованием стороннего плагина).
* *О музее* (краткая информация о музее из медиа).
* *Интересные экспонаты* (от 6 штук, с возможностью перехода на отдельную страницу экспоната). Решение о публикации экспоната принимает администратор сайта, путем изменения признака необходимости вывода экспоната на главную страницу. Секция должна иметь ссылку на страницу со всеми экспонатами. Элементы карточки экспоната:
  + Главное изображение;
  + Краткое название;
  + Год добавления в фонд;
* *Наши контакты* должна содержать:
  + Номер телефона;
  + Адрес музея;
  + Правила посещения;
  + Время работы;
* *Форма заявки* на посещение музея:
  + Дата посещения;
  + Время посещения;
  + Имя;
  + WhatsApp номер;
  + Кнопка отправки формы;
* *Карта (*заглушка в виде изображения из медиа).
* *Подвал сайта*:
  + Продублированное меню;
  + Адрес музея;
  + Ссылки на социальные сети (должно быть реализовано с использованием стороннего плагина);
  + Номер телефона;
  + Логотипы «Дома-музея А.Л. Дурова», «Истории создания российского флота» и «Великой Отечественной войны 1941-45 гг.» с ссылкой на соответствующие страницы сайта;

**Страница со всеми экспонатами**

На странице со всеми экспонатами отображаются все экспонаты с пагинацией и фильтрацией по категориям:

* Редкая книга;
* Промышленные и бытовые предметы;
* Памятники материальной культуры;
* Оружие;
* Нумизматика;
* Фарфор;
* Драгметаллы;
* Археология.

Карточка экспоната содержит:

* Главное изображение;
* Краткое название;
* Год добавления в фонд;

**Страница экспоната**

На странице экспоната отображается следующая информация (каждый элемент должен быть представлен и настраиваться как отдельное поле или свойство экспоната, порядок на ваше усмотрение):

* Главное изображение;
* Дополнительные изображения;
* Полное название;
* Категория;
* Краткое название;
* Год добавления в фонд;
* Ссылки на дополнительные материалы (http external links);
* Описание;

**«Дом-музей А.Л. Дурова»**

Информация о мероприятиях проводимых на территории Дома-музея

**«История создания российского флота»**

Информация о мероприятиях проводимых на территории корабля-музея «Гото Предестинация»

**Страница «Великая Отечественная война 1941-45 гг.»**

Информация о мероприятиях проводимых на территории здания бывшего Арсенала

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

Разработанный веб-сайт должен быть доступен по адресу http://xxxxxx-m4.wsr.ru/, где xxxxxx - логин участника (указан на индивидуальной карточке).

Вся информация (например, заголовки, текст, меню и т.д.) должна редактироваться в панели управления администратором сайта без знаний программирования, верстки или доступа к файловой системе сервера.

**СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секция** | **Критерий** | **Сумма** |
| A | Организация работы и управление | 1,50 |
| B | Коммуникация и навыки межличностного общения | 1,50 |
| C | Графический дизайн | 3,00 |
| D | Верстка | 0,00 |
| E | Программирование на стороне клиента | 0,00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 0,00 |
| G | CMS | 5,50 |
| **Всего** |  | 11,50 |

**3. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов (субъективные и объективные) в Таблице 2.

Общее количество баллов задания/модуля по всем критериям оценки составляет 100.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Раздел | Критерий | Оценки | | |
| Субъективная | Объективная | Общая |
| A | Организация работы и управление | 1,9 | 2 | 3,9 |
| B | Коммуникационные и межличностные навыки | 1,75 | 2 | 3,75 |
| C | Графический дизайн веб-страниц | 12 | 9 | 21 |
| D | Верстка страниц | 2 | 12,05 | 14,05 |
| E | Программирование на стороне клиента | 2 | 15 | 17 |
| F | Программирование на стороне сервера | 1 | 13 | 14 |
| G | Системы управления контентом | 1,5 | 4 | 5,5 |
| Итого | | 22.15 | 57.05 | 79,2 |

**Объективные аспекты оценивания работы участника:**

Cтепень решения проблем, стоящих перед веб-разработчиком, отсутствие ошибок, выполнение инструкций по организации рабочего места, структуры каталогов, имен папок и файлов в соответствии с конкурсным заданием;

Cоответствие сверстанных страниц предоставленным или разработанным ранее дизайн-макетам веб-страниц;

Качество реализации функциональной части, реализованной с помощью языков и технологий client-side программирования.

Качество реализации функциональной части, реализованной с помощью языков и технологий server-side программирования.

Результаты установки, настройки и обновления CMS и предоставленных плагинов/модулей, создание тем/шаблонов, создание структуры сайта согласно заданию, наполнение контентом и его оформление.