

СОГЛАСОВАНО:
Заместитель руководителя РКЦ


И.П. Попов

«05» мая 2017 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГПОУ ПКгН


Т.А. Кучерявенко

«05» мая 2017 г.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

Для проведения демонстрационного экзамена
с применением методик Worldskills по компетенции

Веб-дизайн



ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ

КОМПЕТЕНЦИЯ «ВЕБ-ДИЗАЙН»

Организация WorldSkills Russia (WSR) с согласия технического комитета в соответствии с уставом организации и правилами проведения конкурсов установила нижеизложенные минимально необходимые требования владения этим профессиональным навыком для участия в конкурсе.

Техническое описание включает в себя следующие разделы:

1. ВВЕДЕНИЕ
2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ
3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
4. УПРАВЛЕНИЕ НАВЫКАМИ И КОММУНИКАЦИЯ
5. ОЦЕНКА
6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ
7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ
8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО НАВЫКА ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ
9. ПРИЛОЖЕНИЕ

Дата вступления в силу:

_____ Тымчиков Алексей, Технический директор WSR

_____ ФИО, эксперт WSR

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Название и описание компетенции

1.1.1 Вебдизайн

1.1.2 Описание компетенции

Вебдизайн является динамичной, постоянно меняющейся профессией, сферой деятельности которой является создание и поддержание работы веб-страниц. Вебдизайнеры используют для производства вебстраниц программы, которые включают ссылки на другие страницы, графические элементы, текст и фото. Расположение этих элементов может быть представлено в виде кода или чертежа на бумаге. Компьютерные программы, заготовки и открытые электронные библиотеки используются в качестве технической базы. В своей работе дизайнеры и разработчики сайтов обязаны обращать внимание на закон об авторском праве и этические вопросы.

В наши дни каждый может попробовать свои силы в вебдизайне, оказывая все большее давление на дизайнеров-профессионалов. Чтобы пробудить интерес у посетителей сайта, дизайнеры обязаны изучать новые техники выполнения сайтов и использовать их при поиске оригинальных решений. Если профессионально сделанные сайты привлекают больше посетителей, чем любительские, интернет легко сможет стать пространством, где соединяются коммуникации, маркетинг и торговля.

Вебдизайнер осведомлен как в области технологий, так и в художественной отрасли. На сайтах технология используется для автоматизации функций и помощи в управлении контентом. Творческие способности нужны дизайнерам при подборе цветов, шрифтов и графики, а так же при разработке структуры сайта. Хорошо спланированный пользовательский интерфейс (ПИ) гарантирует хороший поток посетителей (ПП). Вебдизайнер так же обязан знать основы проектной работы, продукцию, которой посвящен контент сайта, и основы управления сайтом. Совместимость конечного продукта со стандартными браузерами, программами и устройствами обязательно.

1.2. Область применения

1.2.1 Каждый Эксперт и Участник обязаны ознакомиться с данным Техническим описанием.

1.3. Сопроводительная документация

1.3.1 Поскольку данное Техническое описание содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- «WorldSkills Russia», Правила проведения конкурса;
- «WorldSkills International», «WorldSkills Russia»: онлайн-ресурсы, указанные в данном документе;
- Правила техники безопасности и санитарные нормы.

2. КВАЛИФИКАЦИЯ И ОБЪЕМ РАБОТ

Конкурс проводится для демонстрации и оценки квалификации в данном виде мастерства. Конкурсное задание состоит только из практических заданий.

2.1. **Требования к квалификации**

В ходе выполнения одного или нескольких модулей задания, перечисленных ниже, будут подвергаться проверке следующие навыки:

Организация работы и управление

Участник должен знать и понимать:

- Принципы и практики, которые позволяют продуктивно работать в команде;
- Аспекты систем, которые позволяют повысить продуктивность и выработать оптимальную стратегию;
- Как проявить инициативу и предприимчивость в целях выявления, анализа и оценивания информации из различных источников;

Участник должен уметь:

- Решать распространенные проблемы веб-дизайна и разработки кода;
- Учитывать временные ограничения и сроки;
- Производить отладку кода программ и находить ошибки;
- Использовать компьютер или устройство и целый ряд программных пакетов;
- Применять исследовательские приемы и навыки, чтобы быть в курсе последних отраслевых решений;
- Планировать график рабочего дня с учетом требований;
- Включать ссылки на изображения, шрифты и др. файлы при архивации данных;

Коммуникационные и межличностные навыки

Участник должен знать и понимать:

- Как решить проблемы в общении, в том числе выявление проблемы, ее исследование, анализ, решение, макетирование, пользовательское тестирование и оценка результатов;
- Принципы, лежащие в основе сбора и представления информации;
- Дизайн-концепции и техники, в том числе черновое макетирование страниц (wireframing), объектно-событийное моделирование (storyboarding) и создание блок-схем;

Участник должен уметь:

- Представить продукт, который отвечает требованиям клиента и спецификации;
- Собирать, анализировать и оценивать информацию;
- Использовать навыки грамотности для толкования стандартов и требований;
- Планировать и организовывать общение с клиентом;
- Критиковать свои проекты и идеи.

Графический дизайн веб-страниц

Участник должен знать и понимать:

- Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна;

- Как создавать и обрабатывать графику для сети Интернет;
- Как создавать дизайн по предоставляемым инструкциям и спецификациям;
- Какие умения и навыки необходимы для выбора цвета, типографии и композиции;
- Принципы и методы адаптации графики для использования ее на веб-сайтах;
- Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций;
- Ограничения, которые накладывают мобильные устройства и разрешения экранов при использовании их для просмотра веб-сайтов;
- Принципы построения эстетичного и креативного дизайна;
- Современные тенденции дизайна;

Участник должен уметь:

- Создавать и анализировать разработанные визуальные ответы на поставленные вопросы, в том числе об иерархии, типографики, эстетики и композиции;
- Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-сайтов;
- Анализировать целевой рынок и продукцию, которую продвигает, используя дизайн;
- Выбирать дизайнерское решение, которое будет наиболее подходящим для целевого рынка;
- Принимать во внимание влияние каждого элемента, который добавляется в проект во время разработки дизайна;
- Использовать все требуемые элементы при разработке дизайна;
- Учитывать существующие правила корпоративного стиля;
- Создавать «отзывчивый» дизайн, который будет отображаться корректно на различных устройствах и при разных разрешениях;
- Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность;
- Превращать идею в эстетичный и креативный дизайн;

Верстка страниц

Участник должен знать и понимать:

- Методы обеспечения доступа к страницам веб-сайтов аудитории с ограниченными возможностями;
- World Wide Web Consortium (W3C) стандарты HTML и CSS;
- Методы верстки веб-сайтов и их стандартную структуру;
- Web accessibility initiative (WAI)
- Как применять соответствующие CSS правила и селекторы для получения ожидаемого результата;
- Лучшие практики для Search Engine Optimization (SEO);
- Как встраивать и интегрировать анимацию, аудио и видео;

Участник должен уметь:

- Использовать готовые методики для обеспечения доступа пользователей с ограниченными возможностями;
- Использовать CSS наиболее эффективно для обеспечения единого дизайна в разных браузерах;
- Создавать веб-страницы, которые способны оставаться функциональными на различных устройствах при разных разрешениях;

- Создавать веб-сайты полностью соответствующие текущим стандартам W3C (<http://www.w3.org>);
- Создавать и модифицировать сайты с учетом Search Engine Optimization;

Программирование на стороне клиента

Участник должен знать и понимать:

- Как интегрируется JavaScript;
- Как разрабатывать код с использованием открытых библиотек;

Участник должен уметь:

- Как разрабатывать анимацию для веб-сайта для повышения его доступности и визуальной привлекательности;
- Как создавать и модифицировать JavaScript код для улучшения функциональности сайта;
- Как сделать сайт более интерактивным;

Программирование на стороне сервера

Участник должен знать и понимать:

- Как разрабатывать PHP (Hypertext Pre-processor) код;
- Как использовать открытые библиотеки и Фреймворки;
- Распространенные модели организации и хранения данных и реализацию их с применением MySQL;
- FTP (File Transfer Protocol), особенности использования его на стороне сервера и клиента, а так же необходимое для этого программное обеспечение.
- Как разрабатывать веб-сервисы с применением PHP, XML (Extensible Markup Language) и JSON;
- Объектно-ориентированное программирование;
- Как разрабатывать программный код в соответствии с паттернами (например, MVC (Model View Controller));
- Как разрабатывать безопасное веб-приложение;

Участник должен уметь:

- Разрабатывать веб-приложения с доступом к базе данных и веб-сервисы по требованиям клиента;
- Интерпретировать ER (Entity-Relationship) диаграммы в функционирующую базу данных;
- Создавать SQL (Structured Query Language) запросы, используя корректный синтаксис;
- Обеспечивать устойчивость веб-приложения к взлому;
- Интегрировать существующий программный код с API (Application Programming Interfaces), библиотеками и Фреймворками;
- Разрабатывать объектно-ориентированный программный код;

2.2 Теоретические знания

2.2.1 Теоретические знания необходимы, но они не подвергаются явной проверке.

2.2.2 Знание правил и постановлений не проверяется.

2.3 Практическая работа

Создание сайта часто делится на следующие этапы:

- планирование;
- создание элементов;
- кодирование на стороне клиентов;
- программирование на стороне сервера.

Процесс развития может отличаться от описанного. Вебдизайнер может начать с выполнения отдельных элементов. После выполнения всех фаз работы происходит тестирование.

3 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

3.1 Формат и структура Конкурсного задания

Конкурсное задание представляет собой серию из независимых модулей или связанных между собой результатами из предыдущего.

Каждый из модулей имеет цель проверки умений использования определенных технологий из раздела 2.1.

3.2 Требования к проекту Конкурсного задания

Каждый модуль должен выполняться до или после обеда без перерыва и доработок.

Каждый день не более двух модулей, т.е. для проверки всех навыков необходимо выполнение восьми модулей в течении четырех дней.

3.3 Разработка конкурсного задания

Конкурсное задание необходимо составлять по образцам, представленным «WorldSkills Russia». Используйте для текстовых документов шаблон формата Word, а для чертежей – шаблон формата DWG.

Время до конкурса	Действие
4 месяца	Эксперты делятся на команды разработчиков конкурсных заданий. Каждая группа экспертов должна разработать особый модуль на закрытом заседании.
3 месяца	Обнародование первых набросков модулей.
2 месяца	Обнародование полной версии тестового задания в переводе на другие языки при необходимости
1 день	Каждая группа экспертов изменит задание на 30%. В каждой группе должен быть разработан текстовый документ, в котором указаны изменения. Каждая группа должна предоставить документацию по проекту конкурсанту либо переводчику. Вся документация должна находиться в свободном доступе в зоне пребывания экспертов на конкурсе.

конкурс	Обнародование измененных заданий перед конкурсантами/переводчиками, внесение последних уточнений.
---------	---

3.4 Схема выставления оценок за конкурсное задание

Каждое конкурсное задание должно сопровождаться проектом схемы выставления оценок, основанным на критериях оценки, определяемой в Разделе 5.

3.4.1 Проект схемы выставления оценок разрабатывает лицо (лица), занимающееся разработкой конкурсного задания. Подробная окончательная схема выставления оценок разрабатывается и утверждается всеми Экспертами на конкурсе.

3.4.2 Схемы выставления оценок необходимо подать в АСУС (Автоматизированная система управления соревнованиями) до начала конкурса.

3.5 Утверждение конкурсного задания

На конкурсе все Эксперты разбиваются на 4 группы. Каждой группе поручается проверка выполнимости одного из отобранных для конкурса заданий. От группы потребуется:

- Проверить наличие всех документов
- Проверить соответствие конкурсного задания проектным критериям
- Убедиться в выполнимости конкурсного задания за отведенное время
- Убедиться в адекватности предложенной системы начисления баллов
- Если в результате конкурсное задание будет сочтено неполным или невыполнимым, оно отменяется и заменяется запасным заданием.

3.6 Выбор конкурсного задания

Выбор конкурсного задания происходит следующим образом:

К отбору допускаются только модули, соответствующие требованиям.

Конкурсное задание выбирается путем голосования уполномоченных Экспертов WSR в каждой из закрытых групп на Дискуссионном форуме, за 2 месяца до начала конкурса. Технический директор WSR определяет, какие Эксперты WSR уполномочены голосовать.

Технический директор наблюдает за голосованием Экспертов WSR и размещает выбранные модули на открытом форуме для ознакомления с ними всех Экспертов WSR.

3.7 *Обнародование конкурсного задания*

Конкурсное задание публикуется за два месяца до конкурса.

3.8 *Согласование конкурсного задания (подготовка к конкурсу)*

Согласованием конкурсного задания занимаются: Главный эксперт и Технический директор.

3.9 *Изменение конкурсного задания во время конкурса*

Не применимо.

3.10 *Материалы или инструкции производителя*

Не применимо.

4. УПРАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

4.1 *Дискуссионный форум*

До начала конкурса все обсуждения, обмен сообщениями, сотрудничество и процесс принятия решений по компетенции происходят на дискуссионном форуме, посвященном соответствующей специальности (<http://forum.worldskills.ru>). Все решения, принимаемые в отношении какого-либо навыка, имеют силу лишь будучи принятыми на таком форуме. Модератором форума является Главный эксперт WSR (или Эксперт WSR, назначенный на этот пост Главным экспертом WSR). Временные рамки для обмена сообщениями и требования к разработке конкурса устанавливаются Правилами конкурса.

4.2 *Информация для участников конкурса*

Всю информацию для зарегистрированных участников конкурса можно получить в Центре для участников (<http://www.worldskills.ru>).

Такая информация включает в себя:

- Правила конкурса
- Технические описания
- Конкурсные задания
- Другую информацию, относящуюся к конкурсу.

4.3 *Конкурсные задания*

Обнародованные конкурсные задания можно получить на сайте worldskills.ru.

4.4 Текущее руководство

Текущее руководство компетенцией производится Главным экспертом по данной компетенции. Группа управления компетенцией состоит из Председателя жюри, Главного эксперта и Заместителя Главного эксперта. План управления компетенцией разрабатывается за 1 месяц до начала чемпионата, а затем окончательно дорабатывается во время чемпионата совместным решением Экспертов.

5. ОЦЕНКА

В данном разделе описан процесс оценки конкурсного задания / модулей Экспертами. Здесь также указаны характеристики оценок, процедуры и требования к выставлению оценок.

5.1 *Критерии оценки*

В данном разделе приведен пример назначения критериев оценки и количества выставяемых баллов (субъективные и объективные). Общее количество баллов по всем критериям оценки составляет 100.

День	№	Критерий	Объект	Субъект	Сумма
1	A	Графический дизайн страниц	5	20	25
2	B	Верстка страниц	20	5	25
3	C	Программирование на стороне сервера	20	5	25
4	D	Программирование на стороне клиента	15	10	25
Итого			60	40	100

5.2 *Субъективные оценки*

Баллы начисляются по шкале от 1 до 10.

5.3 *Критерии оценки мастерства*

5.4 *Регламент оценки мастерства*

Главный эксперт разделяет Экспертов на 4 группы, так, чтобы в каждой группе присутствовали как опытные участники мероприятий «WorldSkills», так и новички.

Каждая группа отвечает за проставление оценок по каждому аспекту одного из четырех модулей конкурсного задания.

Каждый Эксперт проставляет ровно 25% от общей суммы баллов.

В конце каждого дня баллы передаются в АСУС (Автоматизированная система управления соревнованиями).

В тех случаях, когда это возможно, применяется система начисления баллов «вслепую».

Какие-либо особые регламенты начисления баллов отсутствуют.

6. ОТРАСЛЕВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

См. документацию по технике безопасности и охране труда конкурса.

Отраслевые требования отсутствуют.

7. МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

7.1 *Инфраструктурный лист*

В Инфраструктурном листе перечислено все оборудование, материалы и устройства, которые предоставляет Организатор конкурса.

С Инфраструктурным листом можно ознакомиться на веб-сайте организации: <http://www.worldskills.ru>

В Инфраструктурном листе указаны наименования и количество материалов и единиц оборудования, запрошенные Экспертами для следующего конкурса. Организатор конкурса обновляет Инфраструктурный лист, указывая необходимое количество, тип, марку/модель предметов. Предметы, предоставляемые Организатором конкурса, указаны в отдельной колонке.

В ходе каждого конкурса, Эксперты рассматривают и уточняют Инфраструктурный лист для подготовки к следующему конкурсу. Эксперты дают Техническому директору рекомендации по расширению площадей или изменению списков оборудования.

В ходе каждого конкурса, Технический директор WSR проверяет Инфраструктурный лист, использовавшийся на предыдущем конкурсе.

В Инфраструктурный лист не входят предметы, которые участники и/или Эксперты WSR должны приносить с собой, а также предметы, которые участникам приносить запрещается. Эти предметы перечислены ниже.

7.2 *Материалы, оборудование и инструменты, которые участники имеют при себе в своем инструментальном ящике*

Конкурсанту разрешается использовать собственные:

- чертежи
- клавиатуру на любом языке. Если конкурсант пользуется своей клавиатурой и она выходит из строя, организатор предоставляет ему замену;
- языковые файлы для клавиатуры;
- мышь;
- графический планшет;
- наушники;
- музыку.

Все материалы, принесенные конкурсантами, могут быть проверены экспертами и супервайзерами на наличие внутренних запоминающих устройств. В случае обнаружения материалы будут изыматься.

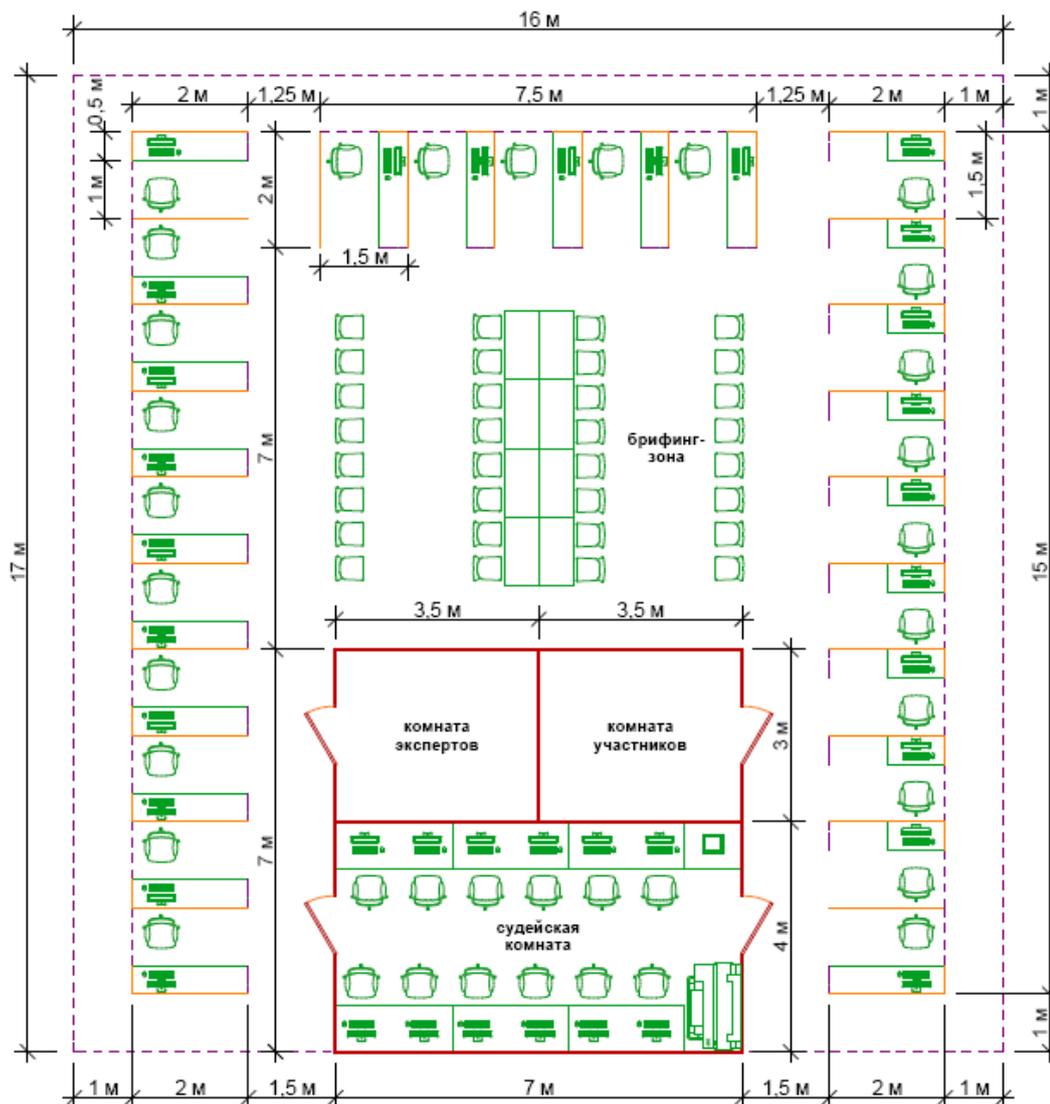
7.3 *Материалы, оборудование и инструменты, предоставляемые Экспертами*

Не используются.

7.4 *Материалы и оборудование, запрещенные на площадке*

- дополнительные программы;
- мобильные телефоны;
- фото/видео устройства;
- карты памяти и другие носители информации;
- внутренние устройства памяти в собственном оборудовании

7.5 Примерная схема площадки соревнований в рамках компетенции



Условные обозначения:

- — — — — стеновые панели высотой 2,5 м
- - - - - ограждение конкурсной площадки высотой 1 м
- — — — — ограждение высотой 1,5 м

8. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСЕТИТЕЛЯМ И ЖУРНАЛИСТАМ

8.1 *Максимальное вовлечение посетителей и журналистов*

Площадка проведения конкурса компетенции Инженерная должна максимизировать вовлечение посетителей и журналистов в процесс:

- Предложение попробовать себя в профессии: участок, где зрители и представители прессы могут попробовать себя в компьютерном моделировании
- Демонстрационные экраны, показывающие ход работ и информацию об участнике, рекламирующие карьерные перспективы
- Текстовые описания конкурсных заданий: размещение чертежа конкурсного задания на всеобщее обозрение
- Демонстрация законченных модулей: Результат выполнения каждого из модулей может быть опубликован по завершении оценки.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Модуль 1 «Построение структуры портала»

Время выполнения 60 минут

В папке обмена, соответствующей вашему номеру (логину), создайте папки Модуль 1, Модуль 2, Модуль 3. Ярлык доступа к папке находится на рабочем столе. Для доступа к папке необходимо ввести логин и пароль, полученный при жеребьёвке.

Все выходные файлы Модуля 1 сохранить в папку Модуль 1, расположенные в папке обмена.

Задание: спроектировать структуру портала (список необходимых страниц) «Афиша 42» и граф перехода между страницами.

Выходной файл: Struktura.jpg (или несколько файлов)

Известная IT-компания получила заказ на создание веб-ориентированной системы – сайта для известной сети кинотеатров - «Афиша 42» в различных городах Кемеровской области.

Информационная система должна содержать следующие сущности:

1. Актеры

1.1. ФИО

1.2. Год рождения, Страна

1.3. В каких фильмах снимался и когда

2. Режиссеры

2.1. ФИО

2.2. Какие фильмы снял и снимает

3. Кинотеатры

3.1. Город

3.2. Название

3.3. Залы

4. Фильмы

4.1. Название

4.2. Год выпуска, Страна производства, Жанр

4.3. Описание

4.4. Продолжительность

4.5. Дата премьеры

5. Сеансы

5.1. Фильм

5.2. Кинотеатр

5.3. Зал

5.4. Время сеанса

Информационная система должна поддерживать следующие операции:

1. Получение списков актеров по фильмам и стране;

2. Получение списка залов, свободных в определенном интервале времени;

3. Получение расписания сеансов на заданный интервал времени для фильма, кинотеатра, зала кинотеатра;
4. Создание расписания сеансов для фильма на неделю;
5. Добавление и удаление фильмов, чтение и редактирование данных о них.

Порядок выполнения задания

1. Подготовка рабочего места.
2. Изучение конкурсного задания.
3. Декомпозиция сущностей.
4. Проектирование структуры портала.
5. Передача готовой структуры на оценку экспертам.
6. Уборка рабочего места.

Лист критериев оценки

Критерии	Начисляемые баллы
Выбор подходящего инструмента для проектирования	5
Соответствие представленной структуры портала техническому заданию: - наличие всех сущностей в структуре (штраф за каждую отсутствующую сущность - 1 балл) - спроектированная система поддерживает все требуемые операции (штраф за каждую отсутствующую операцию - 2 балла)	5 10
Уровень исполнения	5
Итого:	25

Модуль 2 «Верстка главной страницы портала «Афиша 42»

Время выполнения 120 минут

Все выходные файлы Модуля 2 сохранить в папку Модуль 3, расположенную в папке обмена.

Задание: Сверстать главную страницу портала «Афиша 42», расположив на ней следующие информационные блоки: шапка с логотипом и названием, новости, меню, подвал.

Файлы, необходимые для выполнения модуля, расположены по адресу: Справочники\медиа.

В папке «Медиа» содержатся: логотип, текстовые описания новостей (фильмы), изображения для новостей.

Выходные файлы: Index.html, style.css

Порядок выполнения задания

1. Подготовка рабочего места.
2. Изучение конкурсного задания.
3. Верстка страницы в соответствии с заданием.
4. Передача готовой страницы на оценку экспертам.
5. Уборка рабочего места.

Лист критериев оценки

Критерии	Начисляемые баллы
Соответствие верстки стандартам W3C HTML5	10
Соответствие верстки стандартам W3C CSS3	10
Адаптивная верстка под основные разрешения экранов устройств или Резиновая верстка	10
Наличие всех информационных блоков (штраф за каждый отсутствующий блок - 1 балл)	4
Наличие иконки у новости	1
Общее впечатление от дизайна	5
Итого:	40

Модуль 3 «Верстка информационных блоков»

Время выполнения 120 минут

Задание: Сверстать расписание сеансов фильмов для портала «Афиша 42», в соответствии с представленным мокапом (дополнительный документ к заданию).

Все выходные файлы Модуля 3 сохранить в папку Модуль 4, расположенную в папке обмена.

Выходной файл: seans.html

Порядок выполнения задания

1. Подготовка рабочего места.
2. Изучение конкурсного задания.
3. Верстка информационных блоков в соответствии с заданием.
4. Передача сверстанных информационных блоков на оценку экспертам.
5. Уборка рабочего места.

Лист критериев оценки

Критерии	Начисляемые баллы
Расположение заголовка «Кинотеатр» соответствует макету	7
Расположение блока «Описание» соответствует макету	7
Расположение блока «Сеансы» соответствует макету	6
Расположение миниатюр фильмов соответствует макету	5
Общее впечатление от макета	10
Итого:	35

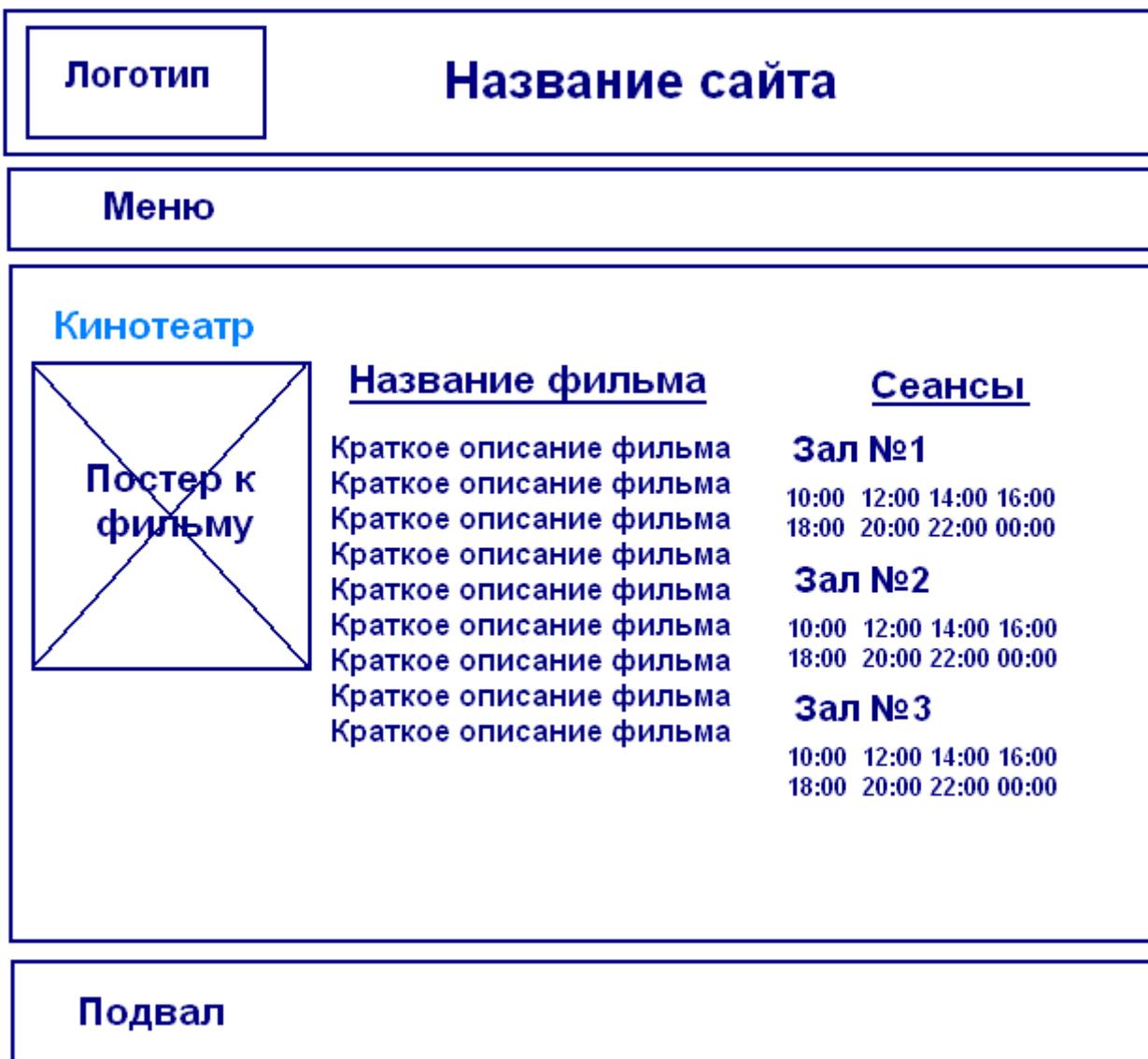


Рисунок 1 – Структура главной страницы сайта

Инфраструктурный лист

Программное обеспечение, предоставляемое организатором

1. Microsoft Windows
2. Microsoft Office (Microsoft.com)
3. Adobe Acrobat Reader (adobe.com)
4. Mozilla Firefox (mozilla.org/ru/firefox/new/)
5. Google Chrome (google.ru/chrome/browser/desktop/index.html)
6. NotePad++ (notepad-plus-plus.org)
7. Pencil (pencil.evolus.vn)

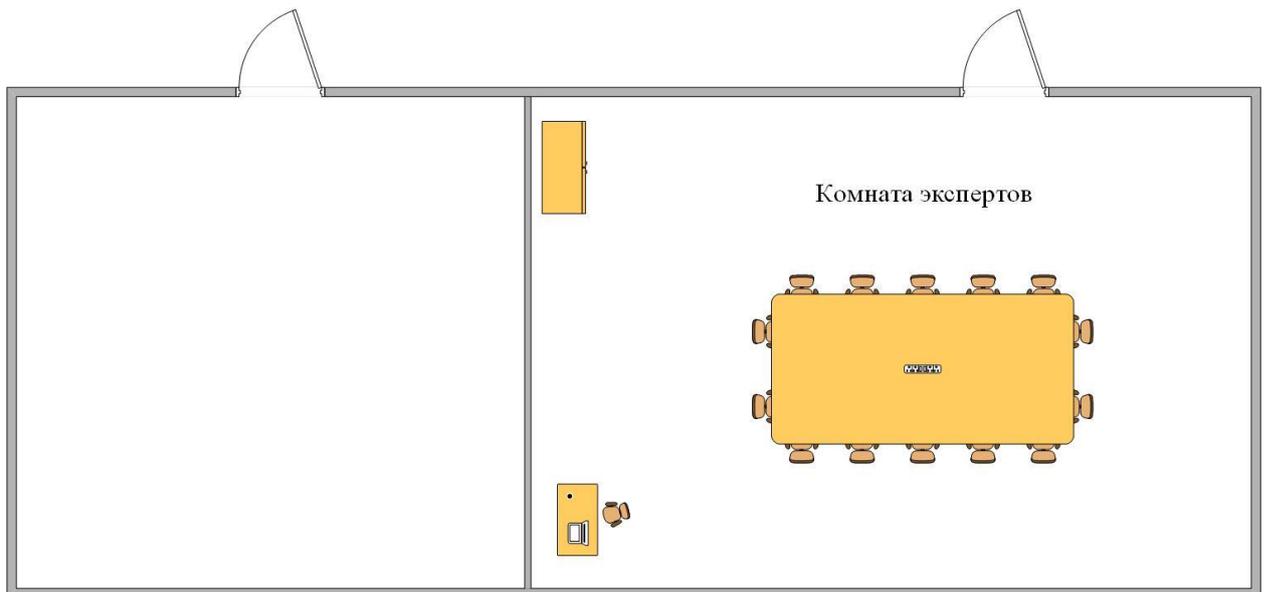
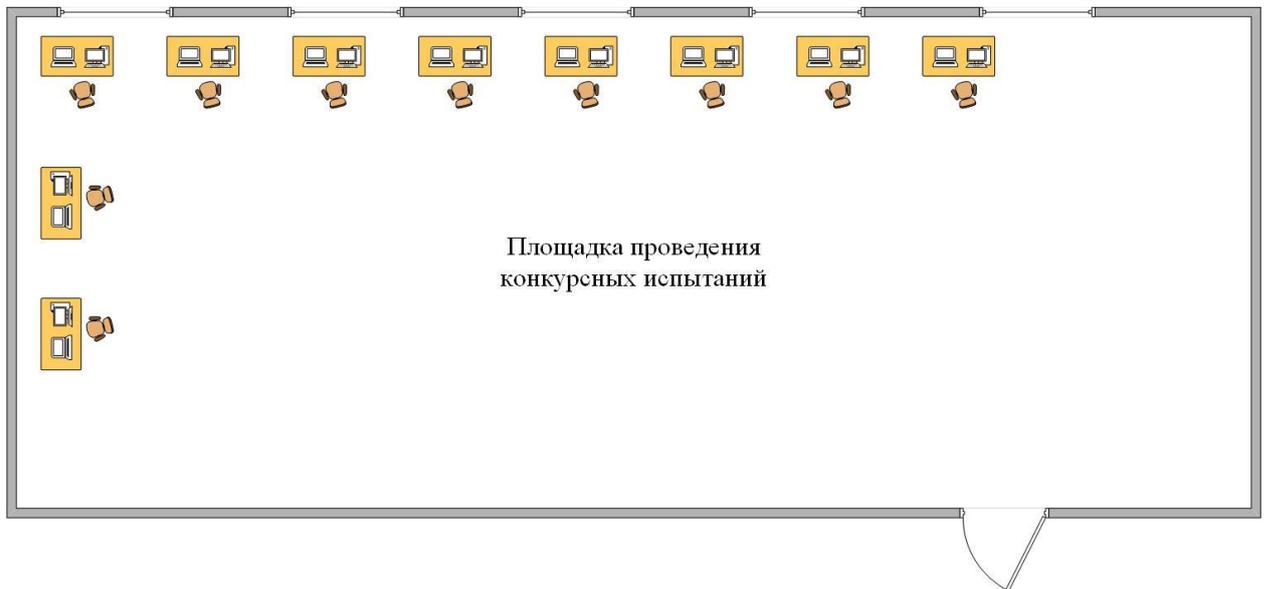
Оборудование, предоставляемое организатором

1. Компьютер (Core i3, 8GB ОЗУ, 500ГВ HDD, Монитор, мышь, клавиатура)
2. Стол компьютерный
3. Стул

Материалы, предоставляемые организатором

1. Карандаш
2. Блокнот или 10 листов бумаги

ПЛАН ЗАСТРОЙКИ ПЛОЩАДКИ



ИНСТРУКЦИЯ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

1. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА

1.1. Настоящая инструкция определяет требования охраны труда для конкурсантов и экспертов (далее участники) регионального чемпионата WORLDSKILLS Россия в Кемеровской области.

1.2. К работе в качестве участников допускаются лица, не имеющие медицинских противопоказаний.

1.3. Участники допускаются к самостоятельной работе только после прохождения вводного инструктажа по охране труда.

1.5. Во время работы на участника могут действовать следующие опасные и вредные производственные факторы:

- повышенный уровень статического электричества;
- повышенный уровень пульсации светового потока;
- повышенное значение напряжения в электрической цепи, замыкание которой может пройти через тело человека;
- напряжение зрения, внимания;
- интеллектуальные, эмоциональные нагрузки;
- монотонность труда, длительные статические нагрузки;
- большой объем информации, обрабатываемой в единицу времени.

1.6. Участник обязан:

- соблюдать правила личной гигиены;
- выполнять требования настоящей инструкции по охране труда и других инструкций, знание которых обязательно в соответствии с должностными обязанностями;
- соблюдать противопожарный режим учреждения.

1.7. О любом происшествии и (или) несчастном случае на рабочем месте необходимо сообщить эксперту находящемуся на площадке проведения соревнований.

2. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ

2.1. Перед началом работы необходимо подготовить рабочую зону для безопасной работы:

- проверить оснащенность рабочего места, убрать лишние предметы;
- проверить, путем внешнего осмотра, достаточность освещенности.

2.2. Перед включением персонального компьютера (ноутбука) сухой тряпкой (салфеткой) очистить его экран и клавиатуру от пыли.

2.3. При обнаружении каких-либо недостатков и неисправностей сообщить об этом непосредственному руководителю и не приступать к работе до их устранения.

3. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ

3.1. Участник должен выполнять только ту работу, по которой прошел обучение и инструктаж по охране труда.

3.2. Во время работы необходимо содержать в чистоте и порядке рабочую зону, не захламлять ее.

3.3. На рабочем месте запрещается:

- качаться на кресле (стуле);
- вставать ногами на офисные кресла и любую другую подвижную мебель;
- использовать не по назначению канцелярские принадлежности, оргтехнику и другие приборы;
- прикасаться мокрыми руками к оргтехнике и другим электроприборам;
- натягивать и перегибать питающие кабели электроприборов и техники;
- разбирать оргтехнику и другие приборы, заниматься их ремонтом;
- закрывать вентиляционные отверстия оргтехники бумагой и другими предметами.

3.4. При перерывах в подаче электроэнергии необходимо отключать от электросети все электрооборудование.

3.5. При работе с персональным компьютером руководствоваться требованиями «Инструкции по охране труда для пользователей персональных компьютеров и видеодисплейных терминалов. И 014-2014».

3.6. При передвижении в здании Учреждения, пользоваться установленными проходами, не спешить, смотреть под ноги.

3.7. При передвижении пешком по улице – пользоваться, по возможности тротуарами, соблюдать требования Правил дорожного движения для пешеходов.

3.8. Во время движения на служебном транспорте – пристегиваться ремнями безопасности, не отвлекать водителя.

4. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА В АВАРИЙНЫХ СИТУАЦИЯХ

4.1. Во всех случаях обнаружения обрыва проводов питания, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления несвойственных звуков (шума), запаха гари немедленно отключить питание и сообщить об аварийной ситуации эксперту.

4.2. При травмировании, отравлении или внезапном заболевании прекратить работу, немедленно известить эксперта, организовать первую доврачебную помощь или вызвать скорую медицинскую помощь.

4.3. При возгорании оборудования отключить питание и принять меры к тушению очага пожара имеющимися средствами пожаротушения, сообщить о происшествии эксперту, при необходимости, вызвать пожарную команду по телефону – 01.

5. ТРЕБОВАНИЯ ОХРАНЫ ТРУДА ПО ОКОНЧАНИИ РАБОТ

5.1. Привести в порядок рабочее место.

5.2. Выключить оргтехнику и другое электрооборудование.

5.3. Обо всех неисправностях и недостатках во время работы – сообщить эксперту.