



ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ
ВЕБ-ДИЗАЙН

© WorldSkills International

TD17 v5.0 — WSC2015

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

WorldSkills International, приняла следующие минимальные требования для соревнований WorldSkills, по решению технического комитета и в соответствии с конституцией, уставом и правилами соревнований.

Техническое описание включает в себя следующее:

1 ВВЕДЕНИЕ.....	2
2 СТАНДАРТНАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ (WSSS).....	4
3 СТРАТЕГИЯ ОЦЕНИВАНИЯ И СПЕЦИФИКАЦИЯ.....	8
4 СХЕМА ОЦЕНИВАНИЯ.....	9
5 ТЕСТОВЫЙ ПРОЕКТ.....	13
6 УПРАВЛЕНИЯ НАВЫКАМИ И СРЕДСТВА СООБЩЕНИЯ.....	16
7 ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ.....	17
8 МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ	18
9 ПОСЕТИТЕЛИ И РАБОЧАЯ СРЕДА.....	21
10 РАЦИОНАЛЬНОСТЬ.....	22

Вступает в силу с 12.08.14



Стефан Прашл
Председатель технического комитета



Майкл Фанг
Вице-председатель технического комитета

© WorldSkills International (WSI) сохраняет все права на документы, разработанные в интересах и от имени WSI, включая переводы и документы в электронной форме. Этот материал можно копировать для некоммерческих профессиональных и образовательных целей, при условии сохранения логотипа и уведомления об авторском праве WorldSkills.

1 ВВЕДЕНИЕ

1.1 НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО КОНКУРСА

1.1.1 Название профессионального конкурса

Веб-дизайн

1.1.2 Описание соответствующих должностей и занятий.

Веб-дизайн включает в себя много различных навыков и дисциплин в области производства и обслуживания веб-сайтов. Разнообразие навыков, необходимых разработчикам веб-сайтов, очень огромное, зачастую веб-дизайнеру трудно преуспеть во всех аспектах. Таким образом, команда сможет охватить весь процесс веб-дизайна, если каждый член команды будет иметь свои сильные стороны, специальности и роль в процессе разработки.

Веб-дизайн включает в себя реализацию конкретных решений, которые отвечают бизнес-правилам и целям, изложенным клиентом. Веб-дизайнеры развивают профессиональные отношения со своими клиентами, взаимодействуя с ними в целях развития глубокого понимания требований и преобразования их в характеристику сайта. Развитые дизайнерские и коммуникационные навыки, в сочетании с методами исследования и пониманием целевой аудитории, рынков и тенденций, обеспечат первоначальное удовлетворение клиента и доверие к веб-дизайнеру.

После завершения планирования и дизайна веб-сайта веб-дизайнер интегрирует сайт инструментами и платформами третьих лиц. Во время процесса разработки веб-дизайнеры проектируют и разрабатывают базы данных, создают программы, тесты и дорабатывают веб-сайт. В настоящее время также наблюдается тенденция к интеграции веб-сайта социальными медиа и использованию средств, которые предлагают эти современные платформы.

Все эти навыки могут в равной степени относиться к реконструкции или модернизации существующего сайта.

Веб-дизайнер имеет много возможностей для трудоустройства: от внештатного сотрудника (фрилансера) до сотрудника информационных организаций и рекламных агентств. Профессия веб-дизайнера может быть широкой по охвату или специализироваться в такой области, как графический дизайн, управление клиентами, разработка средств предварительной обработки данных, разработка серверных приложений/сервера и конечных пользователей. Какие бы роли не выбрал веб-дизайнер, они должны будут иметь доступ к средствам ИКТ, общедоступным библиотекам и интегрированным системам.

Высококвалифицированные веб-дизайнеры могут иметь развитые или специальные навыки, необходимые для разработки сайтов. Тем не менее, чтобы отличаться, они должны иметь строгое понимание авторского права и хорошо развитый персональный кодекс этических норм. Они должны понимать профессиональные ценности и нести личную ответственность за то, что постоянно находятся на переднем плане тенденций и веб-технологий. Они также должны быстро реагировать на клиентов и иметь способность работать в структурированных и неструктурированных командах и группах. Эти качества позволяют веб-дизайнеру вносить свой вклад и использовать этот быстро развивающийся аспект современных коммуникационных технологий.

1.2 СМЫСЛ И ЗНАЧЕНИЕ ДАННОГО ДОКУМЕНТА

В этом документе содержится информация о стандартах, требуемых для участия в профессиональном конкурсе, а также принципы оценивания, методы и процедуры конкурса.

Каждый эксперт и конкурсант должен знать и понимать данное техническое описание.

Если возникают какие-либо разногласия между переводами технического описания, версия на английском языке имеет преимущественное значение.

1.3 СОПРОВОДИТЕЛЬНАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

Так как в этом техническом описании содержится информация, касающаяся навыков, оно используется вместе со следующими документами:

- WSI – Правила соревнований
- WSI – технические нормативы WorldSkills
- WSI – стратегия оценивания WorldSkills (если имеется)
- WSI – онлайн-ресурсы, как указано в этом документе
- Принимающая сторона – санитарные нормы

2 ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ WORLDSKILLS (WSSS)

2.1 ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ ПО WSSS

В WSSS указаны знания, понимание и особые навыки, которые лежат в основе международного передового опыта. В них указано мировое понимание того, что представляет работа и должности для промышленности и бизнеса (www.worldskills.org/WSSS).

Профессиональный конкурс должен отражать международный передовой опыт, как описано в WSSS. Поэтому в техническом описании указано требуемое обучение и подготовка к профессиональному конкурсу.

Во время профессионального конкурса оценка знаний и понимания производится при помощи оценки эффективности работы. Это не просто оценка знаний и понимания.

Техническое описание разделено на части с заголовками и номерами для ссылки.

Для каждого раздела указано процентное соотношение баллов для указания относительной значимости технического описания. Итоговая сумма всех баллов равна 100.

При помощи схемы оценок и тестового проекта можно оценить только те навыки, которые указаны в техническом описании. Они отражают техническое описание в рамках профессионального конкурса.

В схеме оценок и тестовом проекте баллы распределяются так же, как и в техническом описании. Отклонение в пять процентов допускается, при условии, что это не искажает данные, указанные в техническом описании.

2.2 ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ WORLDSKILLS

РАЗДЕЛ		ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ЗНАЧИМОСТЬ (%)
1	Организация работы и управление	6
	Человек должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">• Принципы и практики, которые позволяют продуктивно работать в команде• Принципы и поведение систем• Аспекты систем, которые способствуют устойчивому развитию продуктов, стратегий и практик• Как брать на себя инициативу и быть предприимчивым, чтобы определять, анализировать и оценивать информацию из различных источников	
	Человек должен уметь: <ul style="list-style-type: none">• устранять общие проблемы веб-дизайна и разработки• Принимать во внимание временные рамки и сроки• Устранять и обрабатывать ошибки• Использовать компьютер или устройство, а также ряд программных пакетов• Применять научно-исследовательские методы и навыки, чтобы быть в курсе последних руководящих принципов в промышленности• Планировать производственный график на каждый день в соответствии с имеющимся временем• Включать связанные изображения, шрифты, родные файлы и формат файла при архивировании	
2	Средства сообщения и навыки межличностного общения	6

	<p>Человек должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как решать проблемы коммуникации, включая определение проблемы, исследование, анализ, генерирование решения, прототипирование, тестирование пользователя и оценку результатов • Принципы, лежащие в основе сбора и представления информации • Концепции и методы дизайна, включая проволочный каркас, раскадровка и создание блок-схем • Принципы и методы для дизайна информации 	
	<p>Человек должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Поставлять продукт, который отвечает требованиям клиентов и характеристике • Собирать, анализировать и оценивать информацию • Использовать навыки грамотности для интерпретации стандартов и требований • Использовать навыки планирования и организационные навыки, чтобы проводить анализ пользователя • Критиковать свои собственные проектные идеи, выбор цвета и типа 	
3	Дизайн веб-сайта	22
	<p>Человек должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими контекстами для дизайна • Как создать графику для веб-сайта • Как создать дизайн, используя предоставленное краткое описание и характеристику • Как следовать принципам и шаблонам дизайна • Какие навыки необходимы для дизайна с использованием цветов, шрифтового оформления и композиции • Принципы и методы адаптации графики для использования в веб-сайт макетах • Различные целевые рынки и элементы дизайна, которые удовлетворяют требованиям любого рынка • Протоколы для поддержания отличительного признака, бренда и руководство по стилю оформления • Ограничения устройств с доступом в Интернет и разрешения экрана • Как обеспечить согласованность и улучшить до готового дизайна • Принципы красивого с эстетической точки зрения и креативного дизайна • Современные тенденции дизайна 	
	<p>Человек должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать, анализировать, разрабатывать визуальное решение на проблемы коммуникации, в том числе понимание иерархии, шрифтового оформления, эстетики и композиции • Создавать, изменять и оптимизировать изображения для Интернета • Анализировать целевой рынок и предоставляемый продукт • Подбирать идею, которая является наиболее подходящей для 	

	<p>целевого рынка</p> <ul style="list-style-type: none"> • Принимать во внимание влияние каждого элемента, добавляемого в процессе дизайна • Использовать все необходимые элементы, чтобы создать дизайн • Уважать существующие руководящие принципы по фирменному стилю и руководство по стилю оформления • Создавать ответный дизайн, который правильно работает по нескольким разрешениям экрана и/или устройств • Сохранять концепцию оригинального дизайна и усиливать его визуальную привлекательность • Преобразовывать идеи в красивый с эстетической точки зрения и креативный дизайн 	
4	Макет веб-сайта	22
	<p>Человек должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Лучшую практику для доступа и общения с аудиторией с особыми потребностями • Стандарты Консорциума всемирной паутины (W3C) для HTML и CSS • Методы макета веб-сайта и стандартные структуры веб-сайта • Инициативность доступности паутины (WAI) • Как определить соответствующие правила CSS и селекторы, которые должны применяться для получения желаемого результата • Как определить требования для людей с ограниченными возможностями, в том числе инвалиды по зрению, слуху, с физическими, речевыми, когнитивными, неврологическими отклонениями • Лучшие практики по оптимизации поисковой системы (SEO) • Как вставлять и интегрировать анимации, аудио и видео 	
	<p>Человек должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать навыки решения проблем для групп пользователей с особыми потребностями • Использовать CSS наиболее эффективным и действенным способом для обеспечения согласованности между веб-браузерами • Создавать веб-страницы, которые функционируют на различных устройствах и разрешениях экрана • Поддерживать согласованность макетов на нескольких разрешениях экрана • Создавать веб-сайты, которые соответствуют действующим стандартам W3C (http://www.w3.org) и текущим проектам W3C • Использовать CSS или другие внешние файлы, чтобы изменить внешний вид сайта • Создавать и обновлять веб-сайты, чтобы помочь с производительностью поисковой системы • Создавать код, который соответствует и подтверждает соответствие стандартам W3C 	
5	Сторона клиента	22
	<p>Человек должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как интегрировать JavaScript • Как создать код с помощью общедоступных библиотек и 	

	интегрированных систем	
	<p>Человек должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать анимации на веб-сайте для оказания помощи в контексте объяснений и добавлении визуальной привлекательности • Создавать и обновлять код JavaScript для повышения функциональности и эстетики веб-сайтов • Добавлять интерактивность к веб-сайтам 	
6	Сторона сервера	22
	<p>Человек должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как разработать код PHP (Гипертекстовый процессор предварительной обработки) • Как использовать общедоступные серверные библиотеки и интегрированные системы • Методы моделирования данных для дизайна и реализации баз данных с помощью MySQL • Сервер FTP (протокол передачи файлов), отношения клиентов и пакеты программного обеспечения • Как реализовать веб-службы с помощью PHP, XML (расширяемый язык разметки) и JSON • Структуры управления программированием (объектно-ориентированное программирование) • Как разработать код, который соответствует шаблону дизайна (например, MVC (модель-вид-контроллер)) • Как создать безопасные веб-приложения 	
	<p>Человек должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разрабатывать и проектировать запросы к базам данных и веб-службы, которые соответствуют требованиям клиентов • Принимать надежные решения для выполнения конкретных требований баз данных • Переводить диаграмму ER (связь сущностей) в функционирующую базу данных • Создавать SQL-операторы (структурированный язык запросов), используя правильный синтаксис • Защищать от эксплойтов • Интегрировать с помощью существующего кода с API (интерфейсов прикладного программирования), библиотек и интегрированных систем • Разрабатывать объектно-ориентированный код 	

3 ОЦЕНОЧНАЯ СТРАТЕГИЯ И СПЕЦИФИКАЦИЯ

3.1 ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Оценочная стратегия WorldSkills определяет оценку. В стратегии определены принципы и техники, которым должна соответствовать оценка WorldSkills.

Экспертная оценка лежит в основе соревнований WorldSkills. По этой причине она постоянно улучшается и тщательно изучается. Рост экспертизы при оценке указывает на дальнейшее использование и применение основных инструментов оценки, используемых в соревнованиях WorldSkills: схема оценки, тестовый проект и информационная система конкурса (ИСК).

Оценка соревнований WorldSkills делится на два типа: измерение и решение. Они известны под названиями **объективные** и **субъективные**, соответственно. В данных типах оценивания необходимо использовать четкие критерии для гарантии качества.

В схеме оценки необходимо соблюдать весовые коэффициенты, указанные в пределах технических нормативов. Тестовый проект это средство оценки профессионального конкурса, и в нем также соблюдены технические нормативы. Информационная система соревнований позволяет своевременно и точно записать все баллы.

В общем, схема оценки приводит к дизайну тестового проекта. Схема оценки и тестовый проект планируются и разрабатываются при помощи итеративного процесса для оптимизации отношений с техническими условиями и оценочной стратегией. Они должны быть согласованы экспертами и предоставлены WSI для утверждения, а также соответствовать техническим условиям и быть высокого качества.

До того как они будут предоставлены WSI, консультанты WSI должны поработать с ними, чтобы получить пользу от информационной системы соревнований.

4 СХЕМА ОЦЕНКИ

4.1 ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

В данном разделе описана роль и место схемы оценки, как эксперты будут оценивать работу конкурсантов, как показано в тестовом проекте, а также порядок действий и требования выставления баллов.

Схема оценки это основной инструмент соревнований WorldSkills, который связывает оценку со стандартами, представляющими навыки. Она предназначена для распределения баллов за каждый оцененный аспект работы в соответствии с весовым коэффициентом, указанным в технических условиях.

Отражая весовые коэффициенты технических условий, схема оценки поможет определить параметры для планирования тестового проекта. В зависимости от вида навыка и нужд оценивания, может потребоваться, чтобы схема оценок была более подробной для планирования тестового проекта. Или же планирование тестового проекта может быть основано на модели схемы оценки. Начиная с этого момента, схема оценки и тестовый проект разрабатываются вместе.

В разделе 2.1 указано, насколько схема оценки и тестовый проект могут отличаться от весового коэффициента, указанного в технических условиях, если отсутствует альтернатива.

Один человек или несколько, или все эксперты могут разработать схему оценки и тестовый проект. Подробная и окончательная версия схемы оценки и тестового проекта должна быть утверждена экспертами до того, как они будут предоставлены на независимую оценку качества. Исключение составляют профессиональные конкурсы, для которых внештатный дизайнер разрабатывает схему оценки и тестовый проект.

Кроме того, эксперты могут предоставлять свои схемы оценки и тестовые проекты на предварительное согласование и получение комментариев до завершения работы, чтобы избежать неприятностей или задержек на последней стадии работы. Также они могут работать вместе с командой ИСК, чтобы полностью использовать возможности ИСК.

Составленная и утвержденная схема оценки должна быть введена в ИСК хотя бы за восемь недель до начала соревнования при помощи стандартной таблицы ИСК или любых других согласованных методов.

4.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

Критерии оценивания это основные заголовки в схеме оценивания. Эти заголовки разрабатываются вместе с тестовым проектом. В некоторых профессиональных конкурсах критерии оценивания похожи на заголовки разделов в технических условиях; а в других соревнованиях они могут сильно отличаться. Существует от пяти до девяти критериев оценивания. В независимости от того, совпадают ли заголовки, или нет, в схеме оценки должны быть отражены весовые коэффициенты, указанные в технических условиях.

Критерии оценивания составляет человек, который разрабатывал схему оценки, который может определить наиболее подходящие критерии для оценки и расстановки баллов по тестовому проекту. Каждый критерий оценивания обозначается буквой (А-І).

Общая форма баллов, созданная в ИСК, это список критериев оценивания. Баллы каждого критерия будут рассчитываться ИСК. Это будет общая сумма баллов, полученных за каждый аспект оценивания в рамках критериев оценивания.

4.5 СУБЪЕКТИВНОЕ ОЦЕНИВАНИЕ

Для субъективного оценивания используется десятибалльная шкала. Для того чтобы использовать данную шкалу, субъективное оценивание должно проводиться с использованием:

- исходных данных (критериев) для принятия решения по каждому аспекту
- шкалы, которая указывает:
 - 0: отсутствие попыток;
 - 1-4: хуже промышленного стандарта;
 - 5-8: около или лучше промышленного стандарта;
 - 9-10: отлично

4.6 ОБЪЕКТИВНОЕ ОЦЕНИВАНИЕ

Как минимум три эксперта судят каждый аспект. Если не установлено иное, присуждается только высший балл или ноль. Если они используются, то частичные баллы будут четко определены в рамках аспекта.

4.7 ПРИМЕНЕНИЕ ОБЪЕКТИВНОЙ И СУБЪЕКТИВНОЙ ОЦЕНКИ

Окончательное внедрение объективной или субъективной оценки будет согласовано после завершения схемы оценки и тестового проекта. Следующая таблица представлена только для ознакомительных целей при разработке тестового проекта и схемы оценки.

РАЗДЕЛ	КРИТЕРИЙ	БАЛЛЫ		
		Субъективные	Объективные	Итого
A	Организация работы и управление	3	3	6
B	Общение и межличностные навыки	3	3	6
C	Дизайн веб-сайта	14	8	22
D	Макет веб-сайта	10	12	22
E	Сторона клиента	5	17	22
F	Сторона сервера	5	17	22
Итого		40	60	100

4.8 СОСТАВЛЕНИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ ДЛЯ ОЦЕНКИ НАВЫКОВ

В каждом модуле должно быть минимум 10 и максимум 60 аспектов критериев. Конкурсантам будут предоставлены все необходимые материалы перед началом каждого модуля.

Критерии для объективного оценивания

В тестовом проекте может быть четыре различных типа объективных критериев. Типы критериев приведены в таблице ниже.

ТИП	ПРИМЕР	МАКСИМАЛЬНЫЕ БАЛЛЫ	ПРАВИЛЬНО	НЕПРАВИЛЬНО
Полные или нулевые баллы	Карта сайта динамически связанная с меню	0.50	0.50	0
Вычет из полных баллов	Код подтверждения в XHTML 1.0 Strict [вычесть 0.5 балла за каждый тип ошибки]	2.00	2.00	0 - 1.5
Добавка к нулевым баллам	CSS документация (0.5) XHTML документация (0.5)	1.0	1.0	0 - 0.5
Баллы за скорость выполнения	Рассчитывается на основе времени, которое конкурсанты затратили на выполнение поставленной задачи.			

4.9 ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ ПРИ ОЦЕНКЕ НАВЫКА

Каждый эксперт выступит в качестве члена оценивающей группы финального проекта.

Эксперты будут разделены на оценивающие группы, присваивающие равные объективные и субъективные оценки, где это возможно. Состав оценивающих групп будет утверждаться главным экспертом (ГЭ) и его заместителем (ЗГЭ) с целью достижения равного соотношения новеньких и опытных экспертов в каждой группе.

Эксперты будут разделены на различные культурные группы для субъективного оценивания, где это возможно.

5 ТЕСТОВЫЙ ПРОЕКТ

5.1 ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ

Разделы три и четыре помогают разработать тестовый проект. Данные указания являются дополнительными.

В независимости от того, является ли это единым целым или серией самостоятельных или связанных модулей, тестовый проект помогает оценить навыки по каждому разделу WSSS.

Тестовый проект должен обеспечить возможности для проведения оценки и выставления баллов по техническим условиям вместе со схемой оценивания. Отношения между тестовым проектом, схемой оценивания и техническими условиями являются ключевыми показателями качества.

Тестовый проект не охватывает сферы действия, которые выходят за пределы технических условий, и влияет на соотношение баллов в технических условиях, а не на обстоятельства, указанные в разделе 2.

Тестовый проект позволяет оценить все знания и умения, применяя их на практике.

При помощи тестового проекта нельзя оценить знания правил и норм WorldSkills.

В техническом описании указаны проблемы, которые влияют на способность тестового проекта проводить оценку по отношению к техническим условиям. Раздел 0 передан на рассмотрение.

5.2 ФОРМАТ/СТРУКТУРА ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА

Формат тестового проекта состоит из модулей с отдельно оцениваемыми автономными задачами.

5.3 КОНСТРУКТИВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА

Модули тестового проекта должны быть разработаны в рамках критериев оценки, данных в пункте 4.7 *Применение объективной и субъективной оценки*.

Эксперты с особой ответственностью (ЭОО) обучают других экспертов разработке модулей тестового проекта, которые объявлены в конкурсе. Главный эксперт и заместитель главного эксперта выбирают ЭОО, как только у них появляется информация об участвующих экспертах.

5.4 РАЗРАБОТКА ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА

Тестовый проект должен быть предоставлен при помощи шаблонов, полученных от WorldSkills International (www.worldskills.org/expertcentre). Для тестовых документов необходимо использовать Word и DWG для чертежей.

5.4.1 Кто разрабатывает тестовый проект или модули

Отдельные модули разрабатываются отдельными командами разработчиков. Каждая команда создает один модуль. Каждую команду возглавляет ЭОО.

5.4.2 Как и где разрабатываются тестовый проект или модули

Отдельными командами разработчиков на дискуссионном форуме.

5.4.3 Когда разрабатывается тестовый проект

Циркулирующие версии каждого модуля будут подготовлены и отправлены техническому директору для разрешения доступа через веб-сайт WorldSkills за три (3) месяца до конкурса. Модули тестового проекта будут изменены минимум на 30% командами разработчиков до начала конкурса в рамках форума.

Тестовый проект разрабатывается в соответствии со следующим графиком:

ВРЕМЯ	ЗАДАНИЕ
Семь (7) месяцев до начала конкурса	Эксперты делятся на команды разработчиков модулей тестового проекта главным экспертом (ГЭ) и заместителем главного эксперта (ЗГЭ). Каждая команда разработчиков будет разрабатывать конкретный модуль на закрытом форуме, возглавляемая своим ЭОО.
Пять (5) месяцев до начала конкурса	Первые проекты каждого модуля будут размещены на форуме в соответствующей частной области форума для рабочей команды разработчиков.
Три (3) месяцев до начала конкурса	Циркулирующие модули тестового проекта отправляются техническому директору для распространения через веб-сайт WorldSkills International.
Три (3) месяца до начала конкурса	После отправки циркулирующего проекта техническому директору команды разработчиков на форуме будут начинать работу над изменением минимум 30% их модулей тестового проекта в соответствующей частной области форума для команды разработчиков. 30% изменение будет конфиденциальным и не должно раскрываться другому эксперту за пределами команды разработчиков или любому конкурсанту.
Один (1) месяц до конкурса	Каждая команда экспертов будет иметь рабочий модуль проекта с минимальным 30% изменением. В частной рабочей области форума для команды должно быть размещено следующее: Обновленная шкала оценивания, документ изменения тестового проекта, все медиа-файлы, образец заверщенного проекта
На конкурсе	ЭОО для каждой команды разработчиков представляет всем экспертам свой модуль тестового проекта с минимальным 30% изменением. Все файлы тестового проекта будут завершены.
На конкурсе	Переводчики будут иметь возможность перевести все файлы тестового проекта, в случае необходимости.

5.5 ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА

Окончательные модули тестового проекта будут подтверждены соответствующей командой разработчиков до начала конкурса. ГЭ и ЗГЭ будут оказывать помощь командам разработчиков для подтверждения. Команды разработчиков будут гарантировать, что:

- Проект может быть завершен в заданное время;
- Проект может быть завершен с помощью предусмотренных материалов/медиа файлов;
- Схемы оценивания разработаны надлежащим образом;
- Тестовый проект отвечает требованиям Технического описания.

5.6 ВЫБОР ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА

В каждой команде разработчиков разработку модуля тестового проекта ведет ЭОО. Эксперты будут работать совместно над развитием своего модуля тестового проекта. Эксперты обязаны участвовать в форуме, чтобы:

- Обсуждать и/или голосовать;
- Задавать вопросы;
- Обеспечивать обратную связь;
- Разрабатывать свой модуль тестового проекта.

Если эксперт отсутствовал в дискуссионном форуме во время обсуждения и/или голосования, то согласно Правилам конкурса, конкретный вопрос не будет подниматься снова или выставляться на голосование.

5.7 ОБОРОТ ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА

Тестовый проект циркулирует по вебсайтам следующим образом:

За три месяца до текущего конкурса.

5.8 КООРДИНАЦИЯ ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА (ПОДГОТОВКА К СОРЕВНОВАНИЯМ)

Координация тестового проекта будет осуществляться главным экспертом и его заместителем. Сбор данных по проекту лежит на ГЭ и ЗГЭ, и они должны быть направлены менеджеру семинара за один месяц до начала конкурса.

5.9 ИЗМЕНЕНИЕ ТЕСТОВОГО ПРОЕКТА ВО ВРЕМЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Каждая отдельная команда разработчиков модуля вносит изменения в модули, за которые они несут ответственность, до начала соревнований. 30%-ым изменением может быть, например: удаление одной из задач в модуле, изменение предоставленных материалов задачи, создание новой версии одной из задач или добавление дополнительной задачи модуля. Любые решения, принимаемые экспертами на форуме во время подготовительного периода, выполняются в соответствии с Правилами конкурса.

5.10 МАТЕРИАЛ ИЛИ СПЕЦИФИКАЦИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ

Специальные материалы и/или спецификации производителя, требуемые конкурсанту для завершения тестового проекта, будут предоставлены организатором соревнований, и доступны на сайте www.worldskills.org/infrastructure.

Каждая команда разработчиков модулей создает медиа-файлы, если необходимо для их модуля.

6 УПРАВЛЕНИЕ НАВЫКАМИ И СРЕДСТВА СООБЩЕНИЯ

6.1 ДИСКУССИОННЫЙ ФОРУМ

До начала проведения соревнований, все обсуждения, общение, сотрудничество и решения, касающиеся профессионального конкурса, должны проходить на специальном дискуссионном форуме (<http://forums.worldskills.org>). Все решения и все общение будет действительным, только если будет проходить на форуме. Главный эксперт (или эксперт, назначенный главным экспертом) будет модератором этого форума. График общения и требования к соревнованиям можно посмотреть в правилах соревнований.

6.2 ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

Вся информация для зарегистрированных участников доступна в центре конкурсантов (www.worldskills.org/competitorcentre).

Информация включает в себя:

- правила соревнований
- техническое описание
- схемы оценивания
- тестовые проекты
- список инфраструктуры
- документы по охране труда и технике безопасности
- прочая информация, касающаяся соревнований

6.3 ТЕСТОВЫЕ ПРОЕКТЫ [И СХЕМЫ ОЦЕНИВАНИЯ]

Тестовые проекты доступны на сайте www.worldskills.org/testprojects и в центре конкурсантов (www.worldskills.org/competitorcentre).

6.4 ТЕКУЩЕЕ УПРАВЛЕНИЕ

Текущее управление навыками во время соревнований определено в плане управления навыками, созданным командой по управлению навыками, возглавляемой главным экспертом. Команда по управлению навыками состоит из президента, главного эксперта и заместителя главного эксперта. План управления навыками разрабатывается за шесть месяцев до соревнований и утверждается экспертами. План управления навыками можно посмотреть в экспертном центре (www.worldskills.org/expertcentre).

7 ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ, КАСАЮЩИЕСЯ НАВЫКОВ

Нормы приглашающей стороны/региона смотрите в документации по охране труда и технике безопасности приглашающей стороны/региона.

8 МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

8.1 СПИСОК ИНФРАСТРУКТУРЫ

В этом списке указано все оборудование, материалы и средства, предоставленные организатором соревнований.

Список инфраструктуры можно посмотреть на сайте www.worldskills.org/infrastructure.

В этом списке указаны предметы и количество, запрашиваемое экспертами для следующих соревнований. Организатор соревнований будет обновлять список инфраструктуры, указывая реальное количество, тип, марку и модель предметов. Предметы, поставляемые организатором соревнований, показаны в отдельной колонке.

Во время проведения соревнований эксперты должны просмотреть и обновить список инфраструктуры для следующего соревнования. Эксперты должны консультировать технического директора касательно увеличения места и/или оборудования.

Во время каждого соревнования технический наблюдатель должен проверять список инфраструктуры, который используется для соревнований.

Список инфраструктуры не включает в себя предметы, которые должен предоставить конкурсант и/или эксперты, а также предметы, которые конкурсантам запрещено брать с собой – они указаны ниже.

8.2 МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, ПОСТАВЛЯЕМЫЕ КОНКУРСАНТАМИ В ЯЩИКАХ ДЛЯ ИНСТРУМЕНТОВ

Участники конкурса могут принести следующие предметы:

- Материалы для рисования;
- Максимум одну компьютерную мышь;
- Максимум одну клавиатуру на желаемом для конкурсанта языке. Примечание: Если принесенная конкурсантом клавиатура не работает, то Организатор конкурса предоставит стандартную клавиатуру;
- Языковой файл для ОС Microsoft для правильной работы на клавиатуре;
- Максимум один графический планшет;
- Гарнитура.

Примечание: Все материалы, принесенные конкурсантами не должны иметь каких-либо внутренних устройств хранения памяти. Эксперты по веб-дизайну и менеджер семинара имеют право запретить использование определенного оборудования, принесенного конкурсантами.

Музыка

Конкурсантам разрешается принести на День Ознакомления карту памяти, содержащую максимум 20 песен. В дополнение к карте памяти, конкурсанты могут также принести максимум три оригинальных музыкальных компакт-диска. Вся музыка будут укомплектована и распределена между всеми конкурсантами.

8.3 МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ, ПОСТАВЛЯЕМЫЕ ЭКСПЕРТАМИ

В ходе конкурса участники могут иметь доступ к ограниченному числу интернет-ресурсов, которые требуются для каждого отдельного модуля. Не все модули будут использовать интернет-ресурсы. За исключением этих Интернет-ресурсов, конкурсанты не будут иметь доступ к Интернету со своих рабочих мест.

Общее рабочее место с доступом в Интернет будет настроено так, что участники смогут использовать его два раза в день (восемь сессий - более четырех дней конкурса). Максимум по десять минут будет выделено на каждую сессию, и любое неиспользованное время не может быть перераспределено. Сессии рабочего места с доступом в Интернет для конкурсантов не должны использоваться последовательно; как минимум одну сессию необходимо выделить для использования рабочего места с доступом в Интернет. Во время работы в Интернете, конкурсантам разрешается только просматривать сеть. Участникам не разрешается заходить в чат или общаться с другими во времени работы по Интернету. Эксперты будут контролировать рабочее место с доступом в Интернет, когда оно используется конкурсантом.

8.4 ЗАПРЕЩЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

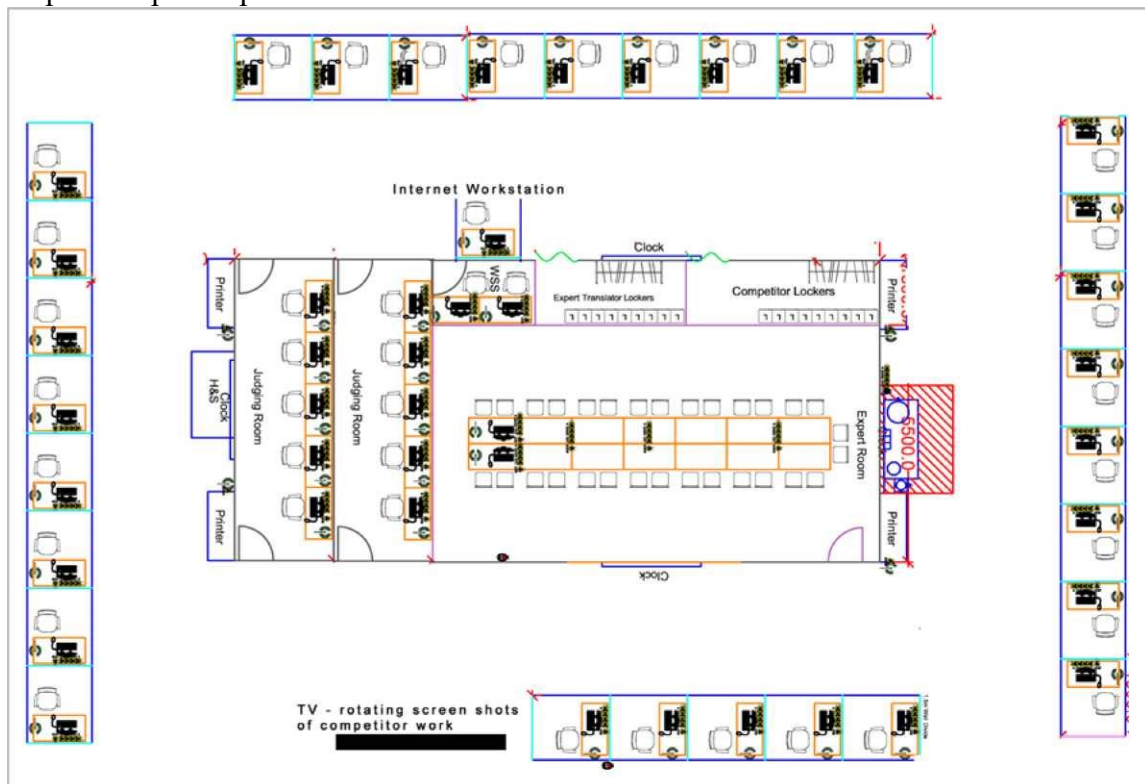
- Дополнительное программное обеспечение;
- Мобильные телефоны;
- Планшетные устройства;
- Фото/Видео устройства;
- Карты памяти;
- Оборудование не должно иметь каких-либо внутренних устройств хранения памяти.

Примечание: Эксперты по веб-дизайну и менеджер семинара имеют право запретить определенное оборудование, принесенное конкурсантами.

8.5 ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ЦЕХА И КОМПОНОВКА РАБОЧЕГО МЕСТА

Планировки рабочих мест предыдущих соревнований доступны на сайте www.worldskills.org/sitelayout.

Пример планировки рабочих мест:



9 ПОСЕТИТЕЛИ И РАБОЧАЯ СРЕДА

Ниже приведен список возможных идей, чтобы максимизировать участие посетителей и средств массовой информации:

- Попробуйте торговлю;
- Экраны просмотра, показывающие сочетание профиля конкурсанта и его текущей работы на экране;
- Описание тестового проекта;
- Углубленное понимание деятельности конкурсанта;
- Карьерные возможности;
- Приз зрительских симпатий.

10 РАЦИОНАЛЬНОСТЬ

- Обработка - Никакой печати для рабочих мест конкурсантов;
- Использование «зеленых» материалов;
- Использование завершенных тестовых проектов после конкурса;
- Ограничение количества программного обеспечения для установки на рабочих местах конкурсантов.