Чемпионат Свердловской области
«Абилимпикс»

СОГЛАСОВАНО

Свердловское региональное
отделение Общероссийской
общественной организации инвалидов
«Всероссийское общество глухих»

Председатель _____ Черемера Л.А.
«6» февраля 2025 г.

Свердловская областная
Организация Общероссийской
общественной организации инвалидов
«Всероссийское ордена Трудового Красного
Знамени общество слепых»

Председатель _____ Юдина М.А.

«6» февраля 2025 г.

Работодатель

_____ / _____
(подпись) *(ФИО)*

«3» февраля 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Региональный центр
развития движения «Абилимпикс»

Руководитель _____ Чешко С.Л.

«6» февраля 2025 г.

Конкурсное задание по компетенции «Мастер по обработке цифровой информации»

Екатеринбург, 2025 г.

РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ «АБИЛИМПИКС» 2025

Утверждено советом по компетенции
«Мастер по обработке цифровой информации»
Протокол № 2 -2024 г.
Председатель совета: Горнастай С.В.



КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

по компетенции
Мастер по обработке цифровой информации

Мастер ОЦИ

Москва, 2025

1. Описание компетенции.

1.1. Актуальность компетенции.

Быстрые темпы глобализации за последнее десятилетие были в значительной степени обусловлены разработками в области информационных и коммуникационных технологий (ICT). IT-специалисты пользуются все большим спросом во многих направлениях. Эти специалисты не простые пользователи офисных пакетов программ, графических редакторов (растровых и векторных), программ обработки мультимедийной информации, они продвинутые пользователи, которые обладают познаниями во всех приложениях в целом. Их навыки могут быть использованы во многих сферах деятельности.

Существуют тысячи компаний, которые, несомненно, нуждаются в высококвалифицированных сотрудниках, которые уверенно используют все вышеперечисленные приложения.

Задача мастера по обработке информации – наиболее оперативно и эффективно осуществлять обработку информации любого типа на компьютере, используя известные ему программные решения. В задачи работы мастера по обработке информации могут входить функции организации текста, рисунков таким образом, чтобы со всем этим было легко работать и использовать в дальнейшем для различных целей. Чтобы с информацией было удобно работать, необходимо совместить полезность, красоту и целесообразность, тем самым обеспечить высокие потребительские свойства, надежность, привлекательность обработанной информации.

1.2. Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт. (конкретные стандарты)

Школьники	**Студенты**	**Специалисты**
ФГОС СПО по профессии 230103.02 Мастер по обработке цифровой информации (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 2 августа 2013 г. N 854), квалификация «Оператор ЭВМ»	ФГОС СПО по профессии 230103.02 Мастер по обработке цифровой информации (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 2 августа 2013 г. N 854)	ФГОС СПО по профессии 230103.02 Мастер по обработке цифровой информации (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 2 августа 2013 г. N 854)

1.3. Требования к квалификации.

Школьники	**Студенты**	**Специалисты**
Должен знать: ♦ правила охраны труда при работе за ПК; ♦ принципы организации и ввода данных, основы редактирования текстов; ♦ общие принципы о программе подготовки презентаций; ♦ общие принципы работы в базах данных; ♦ возможности программ компьютерной графики;	*Должен знать:* ♦ правила охраны труда при работе за ПК; ♦ подключать и настраивать параметры функционирования персонального компьютера, периферийного и мультимедийного оборудования; ♦ настраивать основные компоненты графического интерфейса операционной	*Должен знать:* ♦ подключать и настраивать параметры функционирования персонального компьютера, периферийного и мультимедийного оборудования; ♦ настраивать основные компоненты графического интерфейса операционной системы и специализированных программ-редакторов

♦ основы работы в локальных вычислительных сетях; ♦ возможности, предоставляемые глобальной сетью; ♦ основы работы в глобальной сети; ♦ основы работы в поисковых системах; ♦ сведения о специализированных пакетах прикладных программ; *Должен уметь:* ♦ обеспечивать выполнения правил охраны труда ♦ подготовить к работе ПК, периферийные устройства; ♦ организовать и подготавливать рабочее место к работе; ♦ осуществлять запись и считывание информации; ♦ выполнять записи, считывание, копирование информации; ♦ работать с базами данных; ♦ работать с графическими редакторами; ♦ осуществлять работу с мультимедийными приложениями ♦ свободно работать в информационном пространстве Internet;	системы и специализированных программ-редакторов *Должен уметь:* ♦ вводить цифровую и аналоговую информацию в персональный компьютер с различных носителей, периферийного и мультимедийного оборудования; ♦ обрабатывать аудио-, визуальный и мультимедийный контент с помощью специализированных программ-редакторов; ♦ Работать с векторной и растровой графикой. ♦ Обрабатывать числовую информацию; ♦ Обрабатывать базы данных; ♦ обеспечивать выполнения правил охраны труда ♦ организовать и подготавливать рабочее место к работе; ♦ свободно работать в информационном пространстве Internet;	♦ устанавливать программное обеспечение *Должен уметь:* ♦ вводить цифровую и аналоговую информацию в персональный компьютер с различных носителей, периферийного и мультимедийного оборудования; ♦ обработки аудио-, визуального и мультимедийного контента с помощью специализированных программ-редакторов; ♦ создания и воспроизведения видеороликов, презентаций, слайд-шоу, медиафайлов и другой итоговой продукции из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов ♦ Работать с векторной и растровой графикой. Работать с несколькими документами содержащие таблицы. Создание комплексных документов. ♦ Выполнять расчеты с использованием относительных и абсолютных ссылок. ♦ Обрабатывать экономическую информации. ♦ Обрабатывать сложные базы данных ♦ обеспечивать выполнения правил охраны труда ♦ организовать и подготавливать рабочее место к работе;

2.Конкурсное задание.

2.1. Краткое описание задания.

Для выполнения социального заказа для Центра военно-патриотической подготовки молодежи о проведении **турнира по стрелковому многоборью, посвященному памяти героев прошлого и настоящего «Стрелковый турнир памяти героев»** необходимо выполнить комплекс заданий по созданию и обработке графической информации, электронной таблицы, мультимедийных и интерактивных презентаций, видеоролика, текстовой информации.

Школьники: в ходе выполнения конкурсного задания, используя исходные материалы, необходимо в растровом графическом редакторе обработать изображения для рекламного баннера с использованием анимационных объектов. Создать приглашение в текстовом редакторе. **Создать мультимедийную презентацию согласно тематики задания.**

Студенты: в ходе выполнения конкурсного задания, используя исходные материалы, необходимо в растровом и векторном графическом редакторе создать логотип с последующим размещением на объекте для массового изготовления согласно конкурсного задания. Создать и обработать электронную таблицу по информации. **Создать рекламный видеоролик.**

Специалисты: в ходе выполнения конкурсного задания создать и обработать электронную таблицу по информации, разработать логотип в растровом и векторном графических редакторах**. Подготовить интерактивную презентацию согласно тематики задания.**

2.2. Структура и подробное описание конкурсного задания.

Наименовани екатегории	Наименование модуля	День	Время	Полученный результат
Школьники	***Модуль 1. Обработка графической информации.*** ✓ Создать рекламный баннер турнира по стрелковому многоборью для центра военно-спортивного воспитания молодежи; ✓ Создать анимированный текст и разместить его на рекламном баннере. ✓ Установить временной цикл на анимированный объект		1 час	✓ Файл, сохранённый в собственном формате графического редактора ✓ Файл, сохранённый в формате .GIF
	Модуль 2. Обработка текстовой информации. ✓ В текстовом редакторе, используя исходные материалы, создать приглашение на турнир по стрелковому многоборью (используя инструментарий ленты «Вставка»)		1 час	✓ Файл, сохранённый в собственном формате текстового редактора ✓ Файл, сохранённый в формате .PDF
	Модуль 3. Создание мультимедийной презентации ✓ Используя возможности программы для создания презентаций необходимо создать мультимедийную презентацию, в которой будет представлена		1 час	✓ Файл сохранённый в собственном формате программы презентаций

	информация об основных новостях проведенного турнира по стрелковому многоборью.			
Общее время выполнения конкурсного задания – 3 часа.				
Студенты	***Модуль 1. Обработка графической информации.*** ✓ Создать логотип турнира стрелкового многоборья для размещения на объекте (например, футболка); ✓ Произвести трассировку логотипа в векторном редакторе. ✓ Разместить логотип на макете изделия.		1 час	✓ Файл, сохранённый в формате растрового графического редактора ✓ Файл, сохранённый в формате векторного графического редактора ✓ Файл макета готового изделия с логотипом в формате .JPG
	Модуль 2. Обработка числовой информации. ✓ обработать итоговые данные турнира по стрелковому многоборью; ✓ построить диаграмму по данным электронной таблицы		1 час	✓ Файл, сохранённый в формате электронной таблицы
	Модуль 3. Создание видеоролика на основе мультимедийной презентации ✓ На основе предоставленных участнику материалов, создать презентационно-информационную презентацию о турнире по стрелковому многоборью. ✓ Экспортировать подготовленную мультимедийную презентацию в формат видео.		1 час	✓ Файл, сохранённый в формате в формате *.MP4. ✓ Файл сохранённый в собственном формате программы презентаций
Общее время выполнения конкурсного задания – 3 часа.				
Специалисты	***Модуль 1. Обработка числовой информации.*** ✓ обработать итоговые данные турнира по стрелковому многоборью; ✓ построить диаграмму по данным электронной таблицы		1 час	✓ Файл, сохранённый в формате электронной таблицы
	Модуль 2. Обработка графической информации. ✓ Создать логотип турнира стрелкового многоборья для размещения на объекте (например, футболка);		1 час	✓ Файл, сохранённый в формате растрового графического редактора ✓ Файл, сохранённый в формате векторного графического редактора

	✓ Произвести трассировку логотипа в векторном редакторе. ✓ Разместить логотип на макете изделия.			✓ Файл макета готового изделия с логотипом в формате .JPG
	Модуль 3. Создание интерактивной презентации ✓ Используя возможности программы для создания презентаций необходимо создать интерактивную презентацию, в которой будет представлена информация об основных новостях проведенного турнира по стрелковому многоборью.		1 час	✓ Файл, сохранённый в формате программы и формате *PDF**.**
Общее время выполнения конкурсного задания – 3 часа.				

2.3. Последовательность выполнения задания.

При выполнении задания конкурсант должен продемонстрировать навыки работы с пакетом офисных программ, графическими редакторами, умение экспортировать в другие форматы. Задание должно быть сформулировано таким образом, чтобы конкурсант четко понимал, что ему необходимо предоставить в результате. Формулировка конкурсного задания предполагает разбиение его участником на подзадачи, которые решаются на соответствующих этапах чемпионата.

Для категории – Школьники:

Модуль 1. Обработка графической информации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Ознакомьтесь с исходными материалами.
3. Откройте в растровом графическом редакторе файлы заготовки.
4. Установите фон изображений на изображениях на любой другой на свое усмотрение, но единый для всех изображений.
5. Используя инструменты программы, выполните цветокоррекцию, ретуширование, корректировку резкости изображений.
6. Установите размер изображений, указанный в задании, для всех изображений.
7. Установить временной цикл на анимированный объект
8. Передача готового материала на оценку экспертам.

Модуль 2. Обработка текстовой информации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Добавить в документ изображения из папки исходные материалы.
3. Отформатировать текстовый документ по заданию, используя инструменты: текстовые объекты, WordArt, блок-схемы.

4. Передача готового материала на оценку экспертам.

Модуль 3. Создание мультимедийной презентации

1. Изучение конкурсного задания.
2. Добавить в документ изображения из папки исходные материалы.
3. Отформатировать презентацию по заданию, используя инструменты: текстовые объекты, WordArt, блок-схемы.
4. Передача готового материала на оценку экспертам.

Для категории - Студенты:

Модуль 1. Обработка графической информации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Установить заданный размер фона по заданию.
3. Задать требуемый цвет фона по заданию.
4. Используя инструменты графического редактора, добавить в свою работу необходимые элементы с исходных изображений, придав им требуемую форму, ориентируясь на заданный шаблон.
5. Готовую иллюстрацию открыть в векторном графическом редакторе. Выполнить векторизацию изображения.
6. Подготовить макет готового изделия, для массового производства.
7. Передача готового материала на оценку экспертам.

Модуль 2. Обработка числовой информации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Используя необходимые формулы и функции произвести расчёты, указанные в задании.
3. Построить необходимые диаграммы для отображения числовой информации.
4. Передача готового материала на оценку экспертам

Модуль 3. Создание видеоролика из мультимедийной презентации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Добавить в проект изображения из папки исходные материалы.
3. Отформатировать презентацию по заданию, используя инструменты: текстовые объекты, WordArt, блок-схемы, анимация, переход слайдов.
4. Настроить время демонстрации презентации согласно задания.
5. Экспортировать готовый проект в формат видео.
6. Передача готового материала на оценку экспертам

Для категории - Специалисты:

Модуль 1. Обработка числовой информации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Используя необходимые формулы и функции произвести расчёты, указанные в задании.
3. Построить необходимые диаграммы для отображения числовой информации.
4. Передача готового материала на оценку экспертам

Модуль 2. Обработка графической информации.

1. Изучение конкурсного задания.
2. Установить заданный размер фона по заданию.
3. Задать требуемый цвет фона по заданию.
4. Используя инструменты графического редактора, добавить в свою работу необходимые элементы с исходных изображений, придав им требуемую форму, ориентируясь на заданный шаблон.
5. Готовую иллюстрацию открыть в векторном графическом редакторе. Выполнить векторизацию изображения.
6. Подготовить макет готового изделия, для массового производства.
7. Передача готового материала на оценку экспертам.

Модуль 3. Создание интерактивной презентации

1. Изучение конкурсного задания.
2. Добавить в документ изображения из папки исходные материалы.
3. Отформатировать презентацию по заданию, используя инструменты: текстовые объекты, WordArt, блок-схемы.
4. Добавить на первый слайд интерактивное содержание.
5. Передача готового материала на оценку экспертам.

Подробное описание работ по модулям конкурсного задания

Категория «школьники»:

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

О проведении **турнира по стрелковому многоборью, посвященному памяти героев прошлого и настоящего «Стрелковый турнир памяти героев»** необходимо выполнить комплекс заданий по созданию и обработке графической информации, текстовой информации, мультимедийной презентации.

Модуль 1. Используя исходные материалы, необходимо в растровом графическом редакторе обработать изображения и создать рекламный баннер турнира по стрелковому многоборью с использованием анимационных объектов. ***Творческие решения в задании приветствуются.***

1 этап. Создание и разработка дизайна баннера.

1. Установить размер рабочего Фона: ширина - 30 см, высота – 25 см. Цвет #99edb1. Разрешение – 100 пикселей/см. (Цвет Фона менять ЗАПРЕЩЕНО)
2. На отдельном слое создать фон для приглашения, самостоятельно выбрав цвет.
3. Открыть папку *Рабочий стол/Исходные материалы/Модуль_1,* в которой находятся файлы-заготовки. Выбрать не менее 3 изображений, для размещения на баннере.
4. Дополнительно обработать выбранные изображения. Фон с изображений узоров должен быть убран.
5. Разместить подготовленные изображения на баннере по усмотрению участника, ориентируясь на заданный шаблон. К этим изображениям применить эффект по выбору конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.
6. Все элементы баннера должны быть расположены на отдельных слоях (Объединять слои ЗАПРЕЩЕНО).
7. Добавить текстовую информацию, которая должна содержать приглашение на мероприятие с полным названием, которое указано в задании. Расположение текстовой информации на баннере на усмотрение участника.

Текстовая информация:

- Приглашаем команды военно-патриотических и военно-спортивных объединений принять участие в турнире по стрелковому многоборью «Стрелковый турнир памяти героев» в Центре военно-спортивной подготовки и патриотического воспитания молодежи, посвященному Году Защитника Отечества.
- Дата проведения – 22 февраля 2025 г. в 10.00

- Виды соревнований: стрельба из пневматической винтовки, лазерный биатлон, стрельба из АК-74 и пистолета Макарова (лазерный тир).

8. 7. К текстовой информации добавить эффекты и цветовое оформление на усмотрение конкурсанта. Примененные эффекты должны быть визуально видны. Все элементы баннера должны быть расположены на отдельных слоях (Объединять слои ЗАПРЕЩЕНО).

9. Сохранить созданный баннер в собственном формате графического редактора под именем *banner* в свою папку *Рабочий стол/Участник_№/Модуль1/*. Сохранение работы входит в рабочее время выполнения модуля!

Примеры баннеров:





2 этап. Создание анимированного баннера.

1. В созданный баннер к добавленной текстовой информации о дате проведения мероприятия добавить анимацию на усмотрение конкурсанта. Слои объединять разрешается!
2. Сохранить баннер в формате анимации (*.gif) с именем banner в своей папке *Рабочий стол/Участник_№/Модуль1/.* Сохранение работы входит в рабочее время выполнения модуля!

Модуль 2. В текстовом редакторе, используя исходные материалы, создать приглашение (флаер) на турнир по стрелковому многоборью «Стрелковый турнир памяти героев».

1. Установить размер страницы высота 10 см., ширина 20 см. Ориентация страницы на усмотрение конкурсанта.
2. Установить размеры всех полей 0,3 см.
3. Создать фон приглашения: градиентный радиальный из центра. Цвет на усмотрение конкурсанта (не белый и не черный). Фон должен размещаться по всей странице без полей.
4. В исходных материалах выбрать не менее 2 изображений для размещения на приглашении. При необходимости дополнительно обработать их средствами текстового процессора. Использовать другое программное обеспечение для дополнительной обработки изображений не разрешается.

5. Разместить выбранные изображения в приглашении, на усмотрении конкурсанта.

6. К добавленным изображениям применить эффект оформления такие как тень, подсветка, отражение или объемное вращение.

7. В приглашение добавить текстовую информацию о предстоящем мероприятии. Расположение текстовой информации на усмотрение конкурсанта.

Текстовая информация:

- Приглашаем команды военно-патриотических и военно-спортивных объединений принять участие в турнире по стрелковому многоборью «Стрелковый турнир памяти героев» в Центре военно-спортивной подготовки и патриотического воспитания молодежи, посвященному Году Защитника Отечества.

- Дата проведения – 22 февраля 2025 г. в 10.00

- Виды соревнований: стрельба из пневматической винтовки, лазерный биатлон, стрельба из АК-74 и пистолета Макарова (лазерный тир).

8. Информацию о дате проведения мероприятия добавить в приглашение с помощью объекта WordArt. Стиль объекта WordArt выбирается конкурсантом самостоятельно.

9. Для всей текстовой информации применить шрифт с засечками. Размер шрифта устанавливается конкурсантом самостоятельно.

10. Для каждого раздела текстовой информации установить собственный цвет. Цвет шрифта устанавливается конкурсантом самостоятельно (не черный, не белый).

11. Сохранить приглашение в собственном формате текстового процессора с именем *priglashenie* в своей папке *Рабочий стол/Участник_№/Модуль2/.* Сохранение работы входит в рабочее время выполнения модуля!

12. Сохранить приглашение в формате ***.pdf** с именем *priglashenie* в своей папке *Рабочий стол/Участник_№/Модуль2/.* Сохранение работы входит в рабочее время выполнения модуля!

Примеры приглашений:





Модуль 3. Создание и обработка мультимедийной презентации

Используя возможности программы для создания презентаций необходимо создать мультимедийную презентацию, в которой будет представлена информация об основных новостях проведенного турнира по стрелковому многоборью «Стрелковый турнир памяти героев».

1. Создайте новую презентацию в вашей папке Рабочий стол/***Участник_№/Модуль 3/*** и назовите ее ***proekt***.
2. Подберите фон для слайдов, из папки *Исходные материалы/Фоны*. Использовать шаблоны запрещено.
3. Создайте титульный слайд с названием «Стрелковый турнир памяти героев» (для текса использовать объекты WordArt, рельеф, кегль - 80 пт, 60 пт соответственно). Текст расположить по центру слайда.
4. На Титульный слайд добавить созданный в модуле 1 баннер с расширением **(*.gif).**
5. Каждый следующий слайд должен быть посвящён отдельной новости о турнире, текст для которой берётся из файла в папке *Исходные материалы/ Текст для презентации.* Текст выровнять по ширине.

6. Для заголовков использовать WordArt, размер 34, шрифт Calibri. Заголовок расположить по центру.
7. Шрифт текстов - Times New Roman, размер 23. Цвет – чёрный.
8. Каждый текст должен сопровождаться иллюстрацией, подобранной вами из папки *Исходные материалы/Иллюстрации*. Иллюстрации должны соответствовать теме информации, написанной на слайде.
9. К иллюстрациям применить экспресс-стили по собственному выбору. Увеличить резкость каждой иллюстрации на 20%.
10. Добавить в нижний колонтитул надпись Абилимпикс на всех слайдах кроме Титульного.
11. Добавить логотип движения Абилимпикс в верхний правый угол. Обеспечить, чтобы логотип движения Абилимпикс, был виден на всех слайдах и не закрывался текстом, добавить логотип без фона.
12. Использовать анимацию при переходе слайдов.
13. Демонстрация презентации должна происходить в автоматическом режиме.
14. Сохраните презентацию в папке Рабочий стол/***Участник_№/Модуль 3.***

Категория «Студенты»:

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Для выполнения социального заказа для Центра военно-патриотической подготовки молодежи о проведении **турнира по стрелковому многоборью, посвященному памяти героев прошлого и настоящего «Стрелковый турнир памяти героев»** необходимо выполнить комплекс заданий в растровом и векторном графических редакторах по созданию логотипа с последующим размещением на объекте для массового изготовления, создать и обработать электронную таблиц, создать мультимедийную презентацию о проведенном турнире и на ее основе экспортировать в формат видео. ***Творческие решения в заданиях приветствуются.***

Модуль 1. Используя возможности растрового графического редактора и заготовки необходимо создать логотип с последующим размещением на объекте для массового изготовления, в котором будут представлены ваши творческие идеи. Все заготовки находятся в папке ***Исходные материалы/Модуль 1***.

1 этап. Создание и разработка дизайна логотипа.

10. Ознакомиться с исходными материалами.

11. Установить размер рабочего Фона: ширина - 10 см, высота – 10 см. Цвет #30a7ff. Разрешение – 100 пикселей/см. (Цвет Фона менять ЗАПРЕЩЕНО)

12. На отдельном слое создать градиентный фон для логотипа, самостоятельно выбрав цвет.

13. Используя возможности растрового графического редактора создать элементы логотипа не менее 3 из геометрических фигур на усмотрение конкурсанта. Каждый элемент должен располагаться на отдельном слое. Объединять слои запрещено!

14. Расположение геометрических фигур и их цветовое оформление на усмотрение конкурсанта.

15. К геометрическим фигурам применить эффекты на усмотрение конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.

16. Из предложенных заготовок выбрать не менее 3 изображений и добавить в логотип. Предварительно их обработав при необходимости. Применить эффекты к изображениям на усмотрение конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.

17. Расположение изображений должно создавать композицию с геометрическими фигурами.

18. К логотипу добавить название мероприятия «Стрелковый турнир памяти героев». Расположение и цветовое оформление названия мероприятия на усмотрение конкурсанта.

19. Применить эффекты к названию мероприятия на усмотрение конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.

20. Сохранить логотип в собственном формате растрового графического редактора с именем *logotip* в свою папку на рабочем столе *Участник_№/Модуль 1.* Сохранение входит в рабочее время!

Примеры логотипов:







2 этап. Выполнение векторизации логотипа.

1. В векторном графическом редакторе открыть созданный логотип и произвести его векторизацию таким образом, чтобы визуально было заметно изменение изображения.

2. Сохранить логотип в собственном формате векторного графического редактора с именем *logotip* в свою папку на рабочем столе *Участник_№/Модуль 1.* Сохранение входит в рабочее время!

3 Этап. Создание образца макета изделия.

1. Выбрать один из предложенных макетов спортивной одежды для участников спортивного мероприятия, которые находятся в каталоге ***Исходные материалы/Модуль 1/Макеты*** и открыть нужный файл в растровом графическом редакторе.

2. Открыть созданный логотип после векторизации в растровом графическом редакторе и разместить его на макете одежды.

3. Сохранить подготовленный макет в свою папку на рабочем столе *Участник_№/Модуль 1* с именем *maket* в формате *.jpg.

Примеры макетов одежды с логотипом:



Модуль 2. Создание и обработка числовой информации.

Создание и обработка электронных таблиц. Произведение расчетов.

Обработать на основе представленной информации электронную таблицу. Исходные данные находятся в папке ***Исходные материалы/Модуль 2.***

1. Создать в Книге1 Лист 1 и переименовать его в Итоговая таблица. Итоговая таблица должна начинаться с ячейки А1 и содержать столбцы с названиями:

- № пп
- Название команды;
- Стрельба из пневмовинтовки;
- Стрельба из АК-47;

- Стрельба из ПМ;

- Лазерный биатлон;

- Общее количество баллов;

2. В столбцы «№ пп» и «Название команды» на лист «Итоговая таблица» скопировать данные из соответствующих столбцов листа «Стрельба из пневмовинтовки».

3. Внесите числовые данные в «Итоговую таблицу» из соответствующих листов.

3. В столбце «Общее количество баллов» произвести расчет с помощью функции для каждой команды.

4. Произведите сортировку команд по алфавиту.

Форматирование таблиц по указанным требованиям:

1. Заголовки столбцов всех таблиц оформить шрифтом Book Antigua, 12 пт., полужирный. Расположите их по центру и середине ячеек. Ячейки заголовков столбцов «Итоговой таблицы» (первой таблицы) залейте цветом на усмотрение участника. В названиях столбцов: «Стрельба из пневмовинтовки», «Стрельба из АК-47», Стрельба из ПМ», «Лазерный биатлон», «Общее количество баллов» поверните «текст вверх».

2. Данные в столбце «№ пп» расположите по центру и середине ячеек. Оформите шрифтом Times New Roman, 12 пт. Задайте числовой формат ячеек без десятичных знаков для всех числовых данных этого столбца.

3. Данные в столбце «Название команды» выровняйте по середине и левому краю ячеек. Оформите шрифтом, Times New Roman, 12 пт. Задайте текстовый формат ячеек для данных этого столбца.

4. Числовые данные в столбцах: «Стрельба из пневмовинтовки», «Стрельба из АК-47», Стрельба из ПМ», «Лазерный биатлон», «Общее количество баллов» расположите по центру и середине ячеек. Оформите шрифтом, Times New Roman, 12 пт. Задайте числовой формат ячеек без десятичных знаков для данных этих столбцов. Установите ширину этих столбцов 109 пикселей.

5. Установите ширину всех столбцов (кроме тех, для которых был задан размер в пункте 5 раздела «форматирование таблиц») так, чтобы все данные были читаемы и без лишнего свободного места.

Создание и оформление диаграммы по полученным данным.

По результатам таблицы «Итоговая таблица» построить объемную гистограмму. Полученная диаграмма должна иметь название «Итоговое количество баллов», метки данных, оси, сетку. Цветовое оформление элементов диаграммы залейте градиентной заливкой. Фон диаграммы – сплошной белый. Для названия таблицы применить Times New Roman, 16 пт.,

полужирное начертание. Диаграмма должна отражать название команды и числовые результаты по ним.

6. Сохранить работу под именем ***itogi*** в своей папке ***Фамилия_Регион_Модуль2/***. Сохранение работы входит в рабочее время выполнения модуля!

Модуль 3. Создание и обработка мультимедийной презентации и видеоролика.

Используя возможности программы для создания презентаций необходимо создать мультимедийную презентацию, в которой будет представлена информация об основных новостях проведенного турнира по стрелковому многоборью «Стрелковый турнир памяти героев».

15. Создайте новую презентацию в вашей папке ***Рабочий стол*/*Участник_№/Модуль 3/*** и назовите ее ***proekt***.
16. Подберите фон для слайдов, из папки *Исходные материалы/Фоны*. Использовать шаблоны запрещено.
17. Создайте титульный слайд с названием «Стрелковый турнир памяти героев» (для текса использовать объекты WordArt, рельеф, кегль - 80 пт, 60 пт соответственно). Текст расположить по центру слайда.
18. На Титульный слайд добавить созданный в модуле 1 баннер с расширением **(*.gif).**
19. Каждый следующий слайд должен быть посвящён отдельной новости о турнире, текст для которой берётся из файла в папке *Исходные материалы/ Текст для презентации.* Текст выровнять по ширине.
20. Для заголовков использовать WordArt, размер 34, шрифт Calibri. Заголовок расположить по центру.
21. Шрифт текстов - Times New Roman, размер 23. Цвет – чёрный.
22. Каждый текст должен сопровождаться иллюстрацией, подобранной вами из папки *Исходные материалы/Иллюстрации*. Иллюстрации должны соответствовать теме информации, написанной на слайде.
23. К иллюстрациям применить экспресс-стили по собственному выбору. Увеличить резкость каждой иллюстрации на 20%.
24. Добавить в нижний колонтитул надпись Абилимпикс на всех слайдах кроме Титульного.
25. Добавить логотип движения Абилимпикс в верхний правый угол. Обеспечить, чтобы логотип движения Абилимпикс, был виден на всех слайдах и не закрывался текстом, добавить логотип без фона.
26. Использовать анимацию при переходе слайдов.
27. Демонстрация презентации должна происходить в автоматическом режиме.

28. Добавить звуковое оформление всей презентации. Аудиофайлы располагаются в папке *Исходные материалы/Аудио.*
29. Сохраните презентацию в папке *Рабочий стол/Участник_№/Модуль 3* в формате программы.

2 этап. Создание видеоролика на основе презентации.

1. На основе подготовленной мультимедийной презентации выполнить ее экспорт в формат видео. **Хронометраж готового ролика не более 3-х минут.**

2. Работу сохранить на рабочем столе *Участник_№/Модуль 3* с именем *video* в формате *.MP4.

Категория «Специалисты»:

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Для выполнения социального заказа для Центра военно-патриотической подготовки молодежи о проведении турнира по стрелковому многоборью, посвященному памяти героев прошлого и настоящего «Стрелковый турнир памяти героев» необходимо выполнить комплекс заданий в растровом и векторном графических редакторах по созданию логотипа с последующим размещением на объекте для массового изготовления, создать и обработать электронную таблиц, создать мультимедийную презентацию о проведенном турнире. *Творческие решения в заданиях приветствуются.*

Модуль 1. Создание и обработка числовой информации.

Создание и обработка электронных таблиц. Произведение расчетов.

Обработать на основе представленной информации электронную таблицу. Исходные данные находятся в папке ***Исходные материалы/Модуль 2.***

1. Создать в Книге1 Лист 1 и переименовать его в Итоговая таблица. Итоговая таблица должна начинаться с ячейки А1 и содержать столбцы с названиями:

- № пп
- Название команды;
- Стрельба из пневмовинтовки;
- Стрельба из АК-47;
- Стрельба из ПМ;
- Лазерный биатлон;
- Общее количество баллов;
- Медальный зачет.

2. В столбцы «№ пп» и «Название команды» на лист «Итоговая таблица» скопировать данные из соответствующих столбцов листа «Стрельба из пневмовинтовки».

3. Внесите числовые данные в «Итоговую таблицу» из соответствующих листов.

3. В столбце «Общее количество баллов» произвести расчет с помощью функции для каждой команды.

4. В столбце «Медальный зачет» с помощью логической функции отразить результат каждого участника: если команда набрала более 90 баллов – золото; от 81 до 90 баллов – серебро; от 71 до 80 баллов – бронза; от 61 до 70 - медальон, в остальных случаях команда получает свидетельство участника (допускается получение нескольких одинаковых результатов).

5. Добавить столбец «Премия» справа от столбца «Медальный зачет». Произвести расчет премии с помощью логической функции: если «золото» - 100000, «серебро» - 70% от максимальной премии, «бронза» - 50% от максимальной премии. Максимальный премиальный фонд составляет 100000.

6. Произведите сортировку команд по алфавиту.

Форматирование таблиц по указанным требованиям:

7. Заголовки столбцов всех таблиц оформить шрифтом Book Antigua, 12 пт., полужирный. Расположите их по центру и середине ячеек. Ячейки заголовков столбцов «Итоговой таблицы» (первой таблицы) залейте цветом на усмотрение участника. В названиях столбцов: «Стрельба из пневмовинтовки», «Стрельба из АК-47», Стрельба из ПМ», «Лазерный биатлон», «Общее количество баллов» поверните «текст вверх».

8. Данные в столбце «№ пп» расположите по центру и середине ячеек. Оформите шрифтом Times New Roman, 12 пт. Задайте числовой формат ячеек без десятичных знаков для всех числовых данных этого столбца.

9. Данные в столбце «Название команды» выровняйте по середине и левому краю ячеек. Оформите шрифтом, Times New Roman, 12 пт. Задайте текстовый формат ячеек для данных этого столбца.

10. Числовые данные в столбцах: «Стрельба из пневмовинтовки», «Стрельба из АК-47», Стрельба из ПМ», «Лазерный биатлон», «Общее количество баллов» расположите по центру и середине ячеек. Оформите шрифтом, Times New Roman, 12 пт. Задайте числовой формат ячеек без десятичных знаков для данных этих столбцов. Установите ширину этих столбцов 109 пикселей.

11. Данные в столбце «Медальный зачет» расположите по левому краю и середине ячеек. Оформите эти данные шрифтом Times New Roman, 12 пт. К данным примените **условное форматирование** для выделения различных категорий, используя пользовательские цвета для шрифта и заливки текста.

12. Данные в столбце «Премия» оформите шрифтом Times New Roman, 12 пт. Задайте числовой формат ячеек без десятичных знаков. Выровнять по правому краю. К данным примените **условное форматирование в виде значков** для выделения тех ячеек, где имеются значения, кроме «0».

13. Установите ширину всех столбцов (кроме тех, для которых был задан размер в пункте 5 раздела «форматирование таблиц») так, чтобы все данные были читаемы и без лишнего свободного места.

Создание и оформление диаграммы по полученным данным.

По результатам таблицы «Итоговая таблица» построить объемную гистограмму. Полученная диаграмма должна иметь название «Итоговое количество баллов», метки данных, оси, сетку. Цветовое оформление элементов диаграммы залейте градиентной заливкой. Фон диаграммы – сплошной белый. Для названия таблицы применить Times New Roman, 16 пт., полужирное начертание. Диаграмма должна отражать название команды и числовые результаты по ним.

14. Сохранить работу под именем ***itogi*** в своей папке ***Участник №/_Модуль1/.*** Сохранение работы входит в рабочее время выполнения модуля!

Модуль 2. Создание и обработка графической информации.

Используя возможности растрового графического редактора и заготовки необходимо создать логотип с последующим размещением на объекте для массового изготовления, в котором будут представлены ваши творческие идеи. Все заготовки находятся в папке ***Исходные материалы/Модуль 2***.

1 этап. Создание и разработка дизайна логотипа.

21. Ознакомиться с исходными материалами.

22. Установить размер рабочего Фона: ширина - 10 см, высота – 10 см. Цвет #30a7ff. Разрешение – 100 пикселей/см. (Цвет Фона менять ЗАПРЕЩЕНО)

23. На отдельном слое создать градиентный фон для логотипа, самостоятельно выбрав цвет.

24. Используя возможности растрового графического редактора создать элементы логотипа не менее 3 из геометрических фигур на усмотрение конкурсанта. Каждый элемент должен располагаться на отдельном слое. Объединять слои запрещено!

25. Расположение геометрических фигур и их цветовое оформление на усмотрение конкурсанта.

26. К геометрическим фигурам применить эффекты на усмотрение конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.

27. Из предложенных заготовок выбрать не менее 3 изображений и добавить в логотип. Предварительно их обработав при необходимости. Применить эффекты к изображениям на усмотрение конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.

28. Расположение изображений должно создавать композицию с геометрическими фигурами.

29. К логотипу добавить название мероприятия «Стрелковый турнир памяти героев». Расположение и цветовое оформление названия мероприятия на усмотрение конкурсанта.

30. Применить эффекты к названию мероприятия на усмотрение конкурсанта, так чтобы они были визуально видны.

31. Сохранить логотип в собственном формате растрового графического редактора с именем *logotip* в свою папку на рабочем столе *Участник_№/Модуль 2.* Сохранение входит в рабочее время!

Примеры логотипов:







2 этап. Выполнение векторизации логотипа.

3. В векторном графическом редакторе открыть созданный логотип и произвести его векторизацию таким образом, чтобы визуально было заметно изменение изображения.

4. Сохранить логотип в собственном формате векторного графического редактора с именем *logotip* в свою папку на рабочем столе *Участник_№/Модуль 2.* Сохранение входит в рабочее время!

3 Этап. Создание образца макета изделия.

4. Выбрать один из предложенных макетов спортивной одежды для участников спортивного мероприятия, которые находятся в каталоге ***Исходные материалы/Модуль 2/Макеты*** и открыть нужный файл в растровом графическом редакторе.

5. Открыть созданный логотип после векторизации в растровом графическом редакторе и разместить его на макете одежды.

6. Сохранить подготовленный макет в свою папку на рабочем столе *Участник_№/Модуль 1* с именем *maket* в формате *.jpg.

Примеры макетов одежды с логотипом:



Модуль 3. Создание интерактивной презентации

Используя возможности программы для создания презентаций необходимо создать интерактивную презентацию, в которой будет представлена информация об основных новостях проведенного турнира «Стрелковый турнир памяти героев».

30. Создайте новую презентацию в вашей папке Рабочий стол/***Участник_№/Модуль 3/*** и назовите ее ***proekt***.
31. Подберите фон для слайдов, из папки *Исходные материалы/Фоны*. Использовать шаблоны запрещено.
32. Создайте титульный слайд с названием «Стрелковый турнир памяти героев» (для текса использовать объекты WordArt, рельеф, кегль - 80 пт, 60 пт соответственно). Текст расположить по центру слайда.
33. На Титульный слайд добавить созданный в модуле 1 логотип с расширением **векторного редактора.**
34. Каждый следующий слайд должен быть посвящён отдельной новости о фестивале, текст для которой берётся из файла папки *Исходные материалы/ Текст для презентации.* Текст выровнять по ширине.
35. Для заголовков использовать WordArt, размер 34, шрифт Calibri. Заголовок расположить по центру.
36. Шрифт текстов - Times New Roman, размер 23. Цвет – чёрный.

37. Каждый текст должен сопровождаться иллюстрацией, подобранной вами из папки *Исходные материалы/Иллюстрации*. Иллюстрации должны соответствовать теме информации, написанной на слайде.
38. К иллюстрациям применить экспресс-стили по собственному выбору. Увеличить резкость каждой иллюстрации на 20%.
39. Добавьте новый слайд после титульного и в нем сделайте оглавление презентации с использованием гиперссылок. На соответствующих слайдах установите кнопку возврата к оглавлению.
40. В качестве кнопок для возврата к оглавлению используйте изображения из *Исходных материалов/Изображения*. Изображения добавить без фона.
41. Добавить в нижний колонтитул надпись Абилимпикс на всех слайдах кроме Титульного.
42. Добавить логотип движения Абилимпикс в верхний правый угол. Обеспечить, чтобы логотип движения Абилимпикс, был виден на всех слайдах и не закрывался текстом, добавить логотип без фона.
43. Использовать анимацию при переходе слайдов.
44. Демонстрация презентации должна происходить в автоматическом режиме.
45. Сохраните презентацию в папке Рабочий стол/***Участник_№/Модуль 3, в формате программе и формате *PDF.***

2.5. Критерии оценки выполнения задания

В данном разделе определены критерии оценки и количество выставляемых баллов (судейские и объективные). Общее количество баллов по всем критериям оценки составляет 100

Школьники

А	**Создание и обработка графической информации**			**46,00**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения папки	2,00
		И	файл баннера сохранен в формате растрового редактора	2,00
		И	файл баннера сохранен в формате GIF	2,00
2	Создание рекламного баннера			
		И	установлена ширина изображения согласно КЗ	2,00
		И	установлена высота изображения согласно КЗ	2,00
		И	установлен цвет рабочего фона	2,00
		И	установлено разрешение в соответствии с КЗ.	2,00
		И	создан фон приглашения на отдельном слое	2,00

		И	добавлено не менее 3 изображений	2,00
		И	Фон с изображений убран	2,00
		И	к добавленным изображениям применены эффекты слоев,к тексту добавлен эффект слоя	2,00
		И	нет объединенных слоев в файле формата растрового графического редактора	2,00
		И	На баннер добавлена тектсовая информация согласно КЗ	2,00
		И	к тектовой информации добавлены эффекты и цветовое оформление	2,00
		И	баннер содержит анимированный текст согласно КЗ	3,00
		И	временной анимационный цикл выставлен корректно	4,00
		И	Дополнительная обработка элементов коллажа	3,00
		И	Соответствие банера тематике согласно КЗ,	2,00
		О	Оригинальность работы	3,00
		О	Цветовое оформление банера	3,00
Б	**создание и обработка текстовой информацией**			**33,00**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения файла	2,00
		И	Файл, сохранённ в собственном формате текстового редактора	2,00
		И	Файл, сохранённ в собственном формате .PDF	2,00
2	Создание и обработка тематического приглашения в тектовом редакторе			
		И	Правильное внесение текстовых данных	3,00
		И	установлен размер страницы согласно КЗ	2,00
		И	установлен размер полей согласно КЗ	2,00
		И	Произведено форматирование текстового документа согласно КЗ	5,00
		И	Создан фон приглашения согласно КЗ	2,00
		И	добавлено не менее 2 изображений	2,00
		И	к изображениям применен эффект согласно КЗ	2,00
		И	в приглашение добавлены дополнительные элементы (блок-схемы, WortArt)	3,00
		О	Оригинальность работы	3,00
		О	Цветовое оформление банера	3,00
3	**Создание мультимедийной презентации**			**21.00**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения файла	2,00
2	Создание и форматирование мультимедийной тематической презентации			

		И	Применен фон к презентации	2,00
		И	Титульный слайд имеет форматирование согласоно КЗ	3,00
		И	Титульный слайд имеет наличие баннера из модуля 1, с расширение (*.gif)	2,00
		И	Слайды офромлены согласно КЗ	2,00
		И	Текст на слайдах оформлен согласно КЗ	2,00
		И	Иллюстрации добавлены в презентацию согласно КЗ	2,00
		И	Нижний колонтитул добавлен в презентацию согласно КЗ	3,00
		И	Логотип движения Абилимпикс добавлен согласно КЗ	1,00
		И	Демонстрация презентации соответствует КЗ	2,00

Студенты

А	**Создание и обработка графической информации (векторная и растровая графика)**			**36,00**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения папки	1,00
		И	файл логотипа сохранен в формате растрового графического редактора	2,00
		И	файл логотипа сохранен в формате векторного графического редактора	2,00
		И	файл макета сохранен в формате jpeg	1,00
2	Создание тематического логотипа			
		И	установлена ширина изображения согласно КЗ	1,00
		И	установлена высота изображения согласно КЗ	1,00
		И	установлен цвет рабочего фона согласно КЗ	1,00
		И	установлено разрешение в соответствии с КЗ.	1,00
		И	на отдельном слое создан градиентный фон	2,00
		И	Созданы элементы логотипа из геометрических фигур	3,00
		И	нет объединенных слоев	1,00
		И	к добавленным элементам логотипа применены эффекты слоев	2,00
		И	элементы логотипа обработаны дополнительно	2,00
		И	в векторном графичеком редакторе выпонена трассировка	2,00
		И	выбраны изображения и добавлены в логотип	2,00
		И	Эффекты к изображениям применены	2,00
		И	к логотипу довалено название мероприятия	2,00
		И	логотип размещен на макете изделия	2,00
		О	Оригинальность работы	3,00
		О	Цветовое оформление логотипа	3,00

Б	**Создание и обработка числовой информации**			**40,00**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения файла	2,00
		И	файл сохранен под именем согласно КЗ *(itogi*)	2,00
2	Создание и форматирование электронной таблицы			
		И	Редактирование электронной таблицы согласна КЗ	4,00
		И	Соответствиие скопированных данных из листа Эстафета "Бег в мешках"	2,00
		И	форматирование элктронной таблицы согласно КЗ	4,00
		И	Использование формул	3,00
		И	Использование функций	5,00
		И	Создана объемная гистограмма	3,00
		И	Данные гистрограмма отформатирована согласно КЗ	3,00
		И	Гистограмма имеет цветовое оформление	3,00
		И	Гистограмма имеет фон	3,00
		И	Гисторграмма отражает название команды и числовые результаты	3,00
		О	Цветовое оформление диаграммы	3,00
3	**Создание и обработка мультимедийной презентации**			**24,00**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения файла	2,00
2	Создание и форматирование мультимедийной тематической презентации			
		И	Применен фон к презентации	2,00
		И	Титульный слайд имеет форматирование согласоно КЗ	3,00
		И	Титульный слайд имеет наличие баннера из модуля 1, с расширение (*.gif)	2,00
		И	Слайды офромлены согласно КЗ	2,00
		И	Текст на слайдах оформлен согласно КЗ	2,00
		И	Иллюстрации добавлены в презентацию согласно КЗ	2,00
		И	Нижний колонтитул добавлен в презентацию согласно КЗ	3,00
		И	Логотип движения Абилимпикс добавлен согласно КЗ	1,00
		И	Демонстрация презентации соответствует КЗ	2,00
		и	Выполнен экспорт презентации в формат видео	2
		и	Хронометраж видеоролика не более 3 минут	1

Специалисты

А	**Создание и обработка числовой информации**			**40,0**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения файла	2,00
		И	файл сохранен под именем согласно КЗ *(itogi*)	2,00
2	Создание и форматирование электронной таблицы			
		И	Редактирование электронной таблицы согласна КЗ	4,00
		И	Соответствиие скопированных данных из листа Эстафета "Бег в мешках"	2,00
		И	форматирование элктронной таблицы согласно КЗ	4,00
		И	Использование формул	3,00
		И	Использование функций	4,00
		И	Использование условного форматирования	3,00
		И	Создана объемная гистограмма	3,00
		И	Данные гистрограмма отформатирована согласно КЗ	4,00
		И	Гистограмма имеет цветовое оформление	2,00
		И	Гистограмма имеет фон	2,00
		И	Гисторграмма отражает название команды и числовые результаты	2,00
		О	Цветовое оформление диаграммы	3,00
Б	**Создание и обработка графической информации (векторная и растровая графика)**			**39,0**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения папки	2,00
		И	файл логотипа сохранен в формате растрового графического редактора	2,00
		И	файл логотипа сохранен в формате векторного графического редактора	2,00
		И	файл макета сохранен в формате jpeg	2,00
2	Создание тематического логотипа			
		И	установлена ширина изображения согласно КЗ	1,00
		И	установлена высота изображения согласно КЗ	1,00
		И	установлен цвет рабочего фона согласно КЗ	1,00
		И	установлено разрешение в соответствии с КЗ.	1,00
		И	на отдельном слое создан градиентный фон	2,00
		И	Созданы элементы логотипа из геометрических фигур	3,00
		И	нет объединенных слоев	1,00
		И	к добавленным элементам логотипа применены эффекты слоев	2,00
		И	элементы логотипа обработаны дополнительно	3,00

		И	в векторном графическом редакторе выполнена трассировка	2,00
		И	выбраны изображения и добавлены в логотип	2,00
		И	Эффекты к изображениям применены	2,00
		И	к логотипу добавлено название мероприятия	2,00
		И	логотип размещен на макете изделия	2,00
		О	Оригинальность работы	3,00
		О	Цветовое оформление логотипа	3,00
3	**Создание интерактивной презентации**			**21,0**
1	Организация работы			
		И	Соответствие требованиям к месту сохранения папки	2,00
2	Создание и форматирование мультимедийной тематической презентации			
		И	Применен фон к презентации	1,00
		И	Титульный слайд имеет форматирование согласно КЗ	1,00
		И	Титульный слайд имеет наличие логотипа из модуля 1, с расширение векторного графического редактора	1,00
		И	Слайды оформлены согласно КЗ	1,00
		И	Текст на слайдах оформлен согласно КЗ	1,00
		И	Иллюстрации добавлены в презентацию согласно КЗ	1,00
		И	Нижний колонтитул добавлен в презентацию согласно КЗ	2,00
		И	Логотип движения Абилимпикс добавлен согласно КЗ	2,00
		И	Создан слайд с оглавлением согласно КЗ	2,00
		И	На слайдах присутствую управляющие кнопки	2,00
		И	Управляющие кнопки созданы согласно КЗ	2,00
		И	Демонстрация презентации соответствует КЗ	1,00
		И	Демонстрация презентации в формате *PDF	2,00

3. Перечень используемого оборудования, инструментов и расходных материалов.

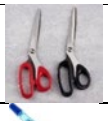
***Возможно использование аналогов (с аналогичными характеристиками) указанного оборудования, инструментов и расходных материалов.**

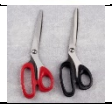
Лица-участники выполняют задания в одиночку. Каждый выполняющий должен иметь в распоряжении компьютер с установленным программным обеспечением, своё рабочее место (стол, стул, ПК).

3.1. Школьники/Студенты/Специалисты (ИНФРАСТУКТУРА ПЛОЩАДКИ ДИСТАНЦИОННОГО ЭТАПА)

ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО УЧАСТНИКА					
№	**Наименование**	**Фото оборудования или инструмента, или мебели**	**тех. характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Кол-во**
1.	Microsoft Windows 10.		https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10	1	10
2.	Программное обеспечение Microsoft Office не менее 2020		https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10	1	10
3.	Программное обеспечение Open Office		https://www.openoffice.org/ru/	1	10
4.	Программное обеспечение для просмотра фотографий		https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10	1	10
5.	Программа для создания и обработки растровой графики Adobe Photoshop CC 2019-2020		https://adobe-photoshop.softok.info/	1	10
6.	Программа для создания и обработки растровой графики GIMP		https://gimp.su/	1	10
7.	Векторный графический редактор CorelDraw		https://www.coreldraw.com/ru/	1	10

8.	Векторный графический редактор Inkscape		https://inkscape.org/ru/release/inkscape-1.0/	1	10
9.	Видеоредактор Adobe Premiere Pro		https://www.adobe.com/ru/products/premiere.html	1	10
10.	Видеоредактор Movavi		https://www.movavi.ru/?asrc=main_menu	1	10
11.	Стол компьютерный		на усмотрение организатора	штук	15
12.	Стул (допускается компьютерное кресло).		на усмотрение организатора	штук	15
13.	Монитор с диагональю не менее 24 дюйма .		на усмотрение организатора	штук	10
14.	Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора). (Видеокарта NVidia Quadro K1200 с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора).		на усмотрение организатора	штук	10
15	Цифровой блок (клавиатура).		на усмотрение организатора	штук	10
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 УЧАСТНИКА					
№	Наименование	Фото расходных материалов	Технические характеристики	Ед. измерения	Кол-во

1	Бумага		на усмотрение организатора	уп.	2
2	Ножницы		на усмотрение организатора	штук	2
5	Ручка шариковая		на усмотрение организатора	штук	10
7	Степлер со скобами		на усмотрение организатора	штук	1
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ					
1	Флешки, внешние носители				
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ИНСТРУМЕНТЫ КОТОРОЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ С СОБОЙ УЧАСТНИК					
1.	Средства реабилитации по нозологиям, которые участник использует постоянно, например, звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования (программу NVDA, клавиатуру с кодом Брайля для незрячих, слуховой аппарат для участников с проблемами слуха)				
ОБОРУДОВАНИЕ НА 1-ГО ЭКСПЕРТА (при необходимости)					
Оборудование, ПО, мебель, инструменты для эксперта					
№ п/п	***Наименование***	***Фото необходимого оборудования, инструмента, или мебели***	***Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика***	***Ед. измерения***	***Необходимое кол-во***
1	Стул		Офисный	штук	1
2	Стол компьютерный		на усмотрение организатора	штук	2/всех
3	Монитор с диагональю не менее 24 дюйма .		на усмотрение организатора	штук	1/всех
4	Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ		на усмотрение организатора	штук	1/всех

	памяти (позволяющая подключить 2 монитора). (Видеокарта NVidia Quadro K1200 с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора).				
5	Цифровой блок (клавиатура).		на усмотрение организатора	штук	1/всех
6	Удлинитель		220В, 5 метров, 6 розеток	штук	3/всех
7	Принтер		Лазерный	штук	1/всех
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА 1 Эксперта (при необходимости)					
Расходные материалы					
№ п/п	***Наименование***	***Фото расходных материалов***	***Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика***	***Ед. измерения***	***Необходимое кол-во***
1	Ручка		Шариковая или гелиевая синяя	штук	1
3	Мешки под мусор		120 – 180 литров	штук	10
4	Хомуты Кабельные 2.5х200		https://leroymerlin.ru/product/homuty-kabelnye-2-5h200-mm-cvet-belyy-100-sht-81927654/	штук	50
5	Упаковочная клейкая лента		Ширина 48 мм длина 50 метров	штук	1
6	Ножницы		Длина 100 мм	штук	2
7	Канцелярский нож			штук	1
8	Бумага		А4, 500 листов	уп.	2
9	Ручки		Шариковые или гелиевые, минимум 4 цвета	штук	2

11	Файлы А4			штук	100
13	Скоросшиватель для файлов А4			штук	10
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (при необходимости)					
Дополнительное оборудование, средства индивидуальной защиты					
№ п/п	***Наименование***	***Фото необходимого оборудования, средства индивидуальной защиты***	***Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика***	***Ед. измерения***	***Необходимое кол-во***
1	Огнетушитель углекислотный		На усмотрение организатора	штук	2
2	Бак под обрезки (мусор)		120 – 180 литров	штук	2
3	Вешалка гардеробная		Минимум на 10 единиц одежды	штук	1
4	Стол		1400х700 мм	штук	4
5	Стул		Офисный	штук	5
7	Аптечка первой помощи		На усмотрение организатора	штук	1
КОМНАТА УЧАСТНИКОВ (при необходимости)					
Оборудование, мебель, расходные материалы (при необходимости)					
№ п/п	**Наименование**	**Фото необходимого оборудования или инструмента, или мебели, или расходных материалов**	**Технические характеристики оборудования, инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПЛОЩАДКЕ/КОММЕНТАРИИ					
Количество точек электропитания и их характеристики, количество точек интернета и требования к нему, количество точек воды и требования (горячая, холодная)					
№ п/п	**Наименование**	**Фото необходимого оборудования или**	**Технические характеристики оборудования,**	**Ед. измерения**	**Необходимое кол-во**

		инструмента, или мебели	**инструментов и ссылка на сайт производителя, поставщика**		
1	Электричество на 1 пост для участника		220 вольт 6 розеток 1 квт		
2	Электричество для экспертов		220 вольт 2 розетки 2 квт		
3	Интернет WIFI		Минимум 20 Мбит/с		
4	Резервный комплект оборудования участника		1 ПК, 2 коммутатора, 2 маршрутизатора и т. д.	штук	1
5	Стаканы одноразовые		Пластиковые 200мл	штук	50
6	Кулер		Кулер для бутилированной воды	штук	1
7	Вода		Бутилированная вода для кулеров 19 литров	штук	2
8	Патч-корд		UTP 5e, различной длины (2, 5, 10, 15 метров)	штук	10

4. Схемы оснащения рабочих мест с учетом основных нозологий.

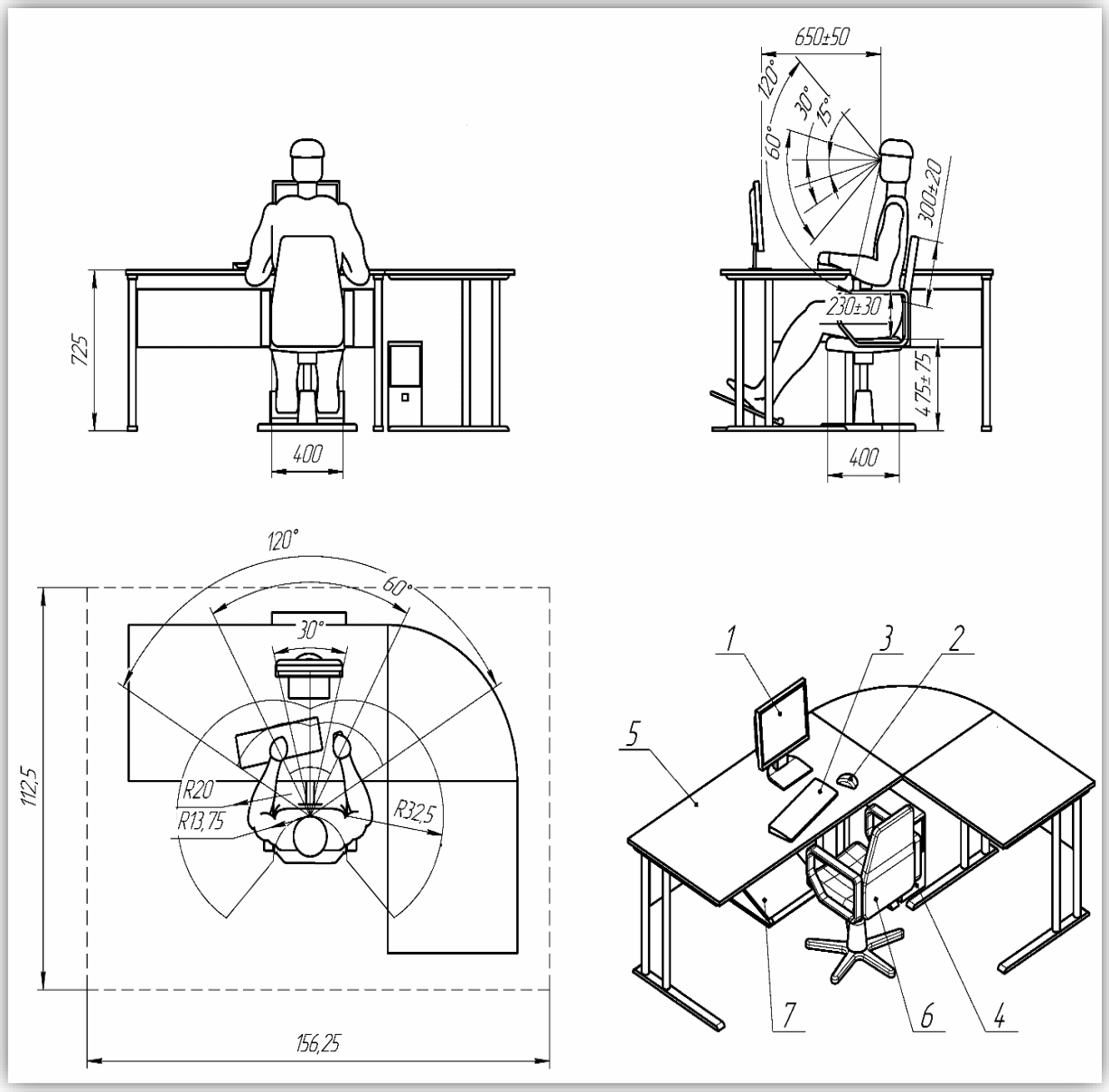
4.1. Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий.

	Площадь, м.кв.	**Ширина прохода между рабочими местами, м.**	**Специализированное оборудование, количество.***
Рабочее место участника с нарушением слуха	3,0	0,6	✓ Стол офисный 1400х600х750 (http://www.one-meb.ru/stol-rabochij-dlja-ofisa-2.html) ✓ Кресло офисное 650х720х1180 (http://qpkresla.ru/ofisnye-kresla/ofisnoe-kreslo-prestizh/?ymclid=5037822820526164670306 3) ✓ Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, ✓ Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора). ✓ Монитор с диагональю не менее 24 дюйма (https://market.yandex.ru/product/10789625?hid=91052) ✓ Программное обеспечение Microsoft Office 2019
Рабочее место участника с нарушением зрения	3,0	0,7	✓ Стол офисный 1400х600х750 (http://www.one-meb.ru/stol-rabochij-dlja-ofisa-2.html) ✓ Кресло офисное 650х720х1180 (http://qpkresla.ru/ofisnye-kresla/ofisnoe-kreslo-prestizh/?ymclid=5037822820526164670306 3) ✓ Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, ✓ Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора). ✓ Монитор с диагональю не менее 24 дюйма (https://market.yandex.ru/product/10789625?hid=91052) ✓ Программное обеспечение Microsoft Office 2019
Рабочее место участника с нарушением ОДА	3,0	0,9	✓ Стол офисный 1400х600х750 (http://www.one-meb.ru/stol-rabochij-dlja-ofisa-2.html) ✓ Кресло офисное 650х720х1180 (http://qpkresla.ru/ofisnye-kresla/ofisnoe-kreslo-prestizh/?ymclid=5037822820526164670306 3) ✓ Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core

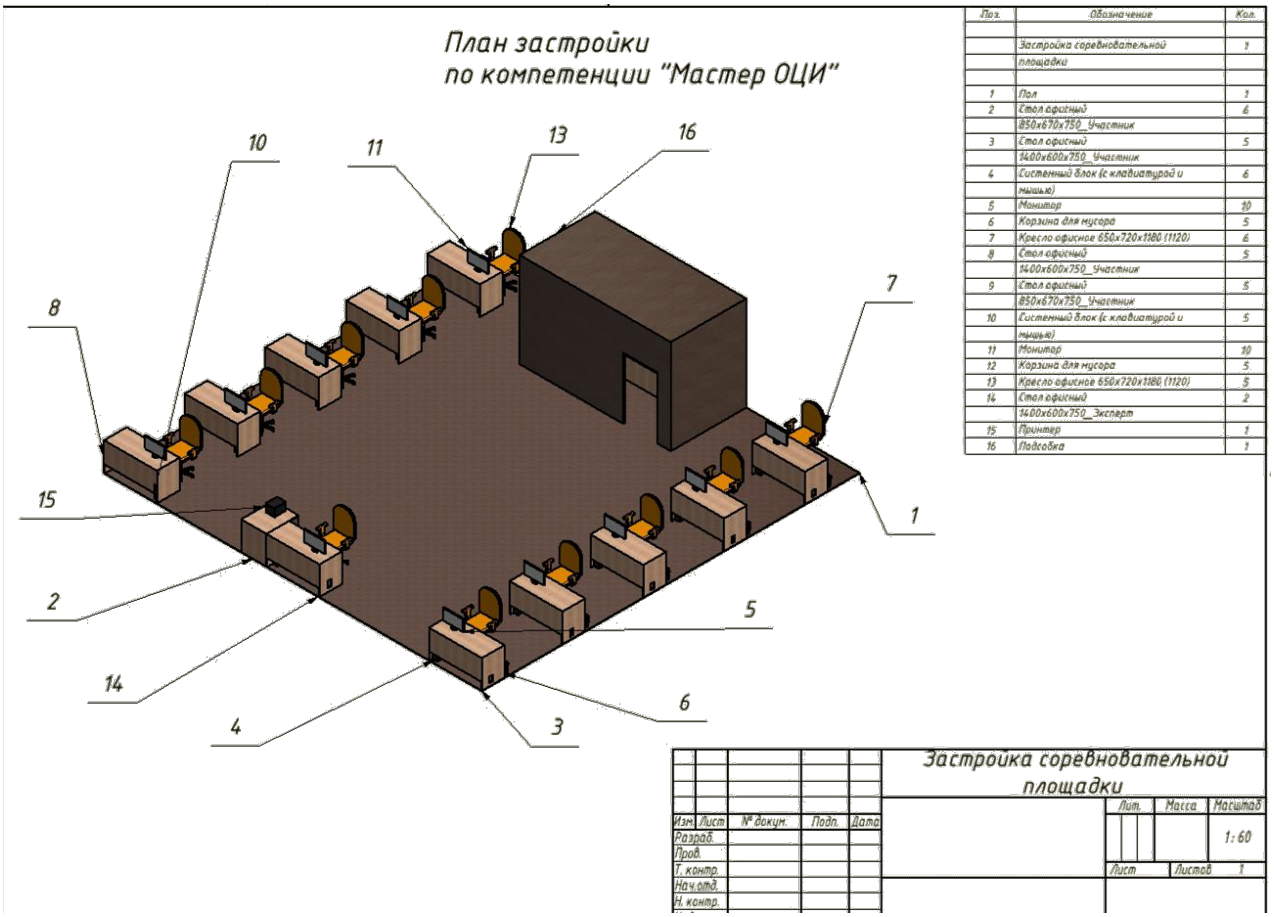
			i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, ✓ Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора). ✓ Монитор с диагональю не менее 24 дюйма (https://market.yandex.ru/product/10789625?hid=91052) ✓ Программное обеспечение Microsoft Office 2019
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	3,0	0,6	✓ Стол офисный 1400x600x750 (http://www.one-meb.ru/stol-rabochij-dlja-ofisa-2.html) ✓ Кресло офисное 650x720x1180 (http://qpkresla.ru/ofisnye-kresla/ofisnoe-kreslo-prestizh/?ymclid=5037822820526164670306 3) ✓ Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, ✓ Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора). ✓ Монитор с диагональю не менее 24 дюйма (https://market.yandex.ru/product/10789625?hid=91052) ✓ Программное обеспечение Microsoft Office 2019
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	3,0	0,6	✓ Стол офисный 1400x600x750 (http://www.one-meb.ru/stol-rabochij-dlja-ofisa-2.html) ✓ Кресло офисное 650x720x1180 (http://qpkresla.ru/ofisnye-kresla/ofisnoe-kreslo-prestizh/?ymclid=5037822820526164670306 3) ✓ Системный блок (с клавиатурой и мышью) с параметрами не хуже: Intel® Xeon® E3 или Core i7 или эквивалентный, 3.0 ГГц или выше/DDR-3 16 GB/HDD 500Gb, ✓ Видеокарта NVidia Quadro K1200 (или эквивалент) с 4 ГБ памяти (позволяющая подключить 2 монитора). ✓ Монитор с диагональю не менее 24 дюйма (https://market.yandex.ru/product/10789625?hid=91052) ✓ Программное обеспечение Microsoft Office 2019

*****указывается **с**сылка на сайт с тех. характеристиками, либо наименование и тех. характеристики специализированного оборудования**.**

4.2. Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий.



5. Схема застройки соревновательной площадки.



Поз.	Обозначение	Кол.
	Застройка соревновательной площадки	1
1	Пол	1
2	Стол офисный В50х670х750_Участник	6
3	Стол офисный 1400х600х750_Участник	5
4	Системный блок (с клавиатурой и мышью)	6
5	Монитор	10
6	Корзина для мусора	5
7	Кресло офисное 650х720х1180 (1120)	6
8	Стол офисный 1400х600х750_Участник	5
9	Стол офисный В50х670х750_Участник	5
10	Системный блок (с клавиатурой и мышью)	5
11	Монитор	10
12	Корзина для мусора	5
13	Кресло офисное 650х720х1180 (1120)	5
14	Стол офисный 1400х600х750_Эксперт	2
15	Принтер	1
16	Подсобка	1

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата	Застройка соревновательной площадки	Лит.	Масса	Масштаб
Разраб.								1:60
Пров.						Лист	Листов	1
Т. контр.								
Нач.отд.								
Н. контр.								

6. Требования охраны труда и техники безопасности

6.1 Общие вопросы

6.1.1. К самостоятельной работе с ПК допускаются участники после прохождения ими инструктажа на рабочем месте, обучения безопасным методам работ и проверки знаний по охране труда, прошедшие медицинское освидетельствование на предмет установления противопоказаний к работе с компьютером.

6.1.2. При работе с ПК рекомендуется организация перерывов на 10 минут через каждые 50 минут работы. Время на перерывы уже учтено в общем времени задания, и дополнительное время участникам не предоставляется.

6.1.3. Запрещается находиться возле ПК в верхней одежде, принимать пищу и курить, употреблять вовремя работы алкогольные напитки, а также быть в состоянии алкогольного, наркотического или другого опьянения.

6.1.4. Участник соревнования должен знать месторасположение первичных средств пожаротушения и уметь ими пользоваться.

6.1.5. О каждом несчастном случае пострадавший или очевидец несчастного случая немедленно должен известить ближайшего эксперта.

6.1.6. Участник соревнования должен знать местонахождение медицинской аптечки, правильно пользоваться медикаментами; знать инструкцию по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим и уметь оказать медицинскую помощь. При необходимости вызвать скорую медицинскую помощь или доставить в медицинское учреждение.

6.1.7. При работе с ПК участники соревнования должны соблюдать правила личной гигиены.

6.1.8. Работа на конкурсной площадке разрешается исключительно в присутствии эксперта. Запрещается присутствие на конкурсной площадке посторонних лиц.

6.1.9. По всем вопросам, связанным с работой компьютера следует обращаться к руководителю.

6.1.10. За невыполнение данной инструкции виновные привлекаются к ответственности согласно правилам внутреннего распорядка или взысканиям, определенным Кодексом законов о труде Российской Федерации.

6.2. Действия перед началом работы

6.2.1. Перед включением используемого на рабочем месте оборудования участник соревнования обязан:

6.2.1.1. Осмотреть и привести в порядок рабочее место, убрать все посторонние предметы, которые могут отвлекать внимание и затруднять работу.

6.2.1.2. Проверить правильность установки стола, стула, подставки под ноги, угол наклона экрана монитора, положения клавиатуры в целях исключения неудобных поз и длительных напряжений тела. Особо обратить внимание на то, что дисплей должен находиться на расстоянии не менее 50 см от глаз (оптимально 60-70 см).

6.2.1.3. Проверить правильность расположения оборудования.

6.2.1.4. Кабели электропитания, удлинители, сетевые фильтры должны находиться с тыльной стороны рабочего места.

6.2.1.5. Убедиться в отсутствии засветок, отражений и бликов на экране монитора.

6.2.1.6. Убедиться в том, что на устройствах ПК (системный блок, монитор, клавиатура) не располагаются сосуды с жидкостями, сыпучими материалами (чай, кофе, сок, вода и пр.).

6.2.1.7. Включить электропитание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации на оборудование; убедиться в правильном выполнении процедуры загрузки оборудования, правильных настройках.

6.2.2. При выявлении неполадок сообщить об этом эксперту и до их устранения к работе не приступать.

6.3. Требования охраны труда во время работы

6.3.1. В течение всего времени работы со средствами компьютерной и оргтехники участник соревнования обязан:

- содержать в порядке и чистоте рабочее место;
- следить за тем, чтобы вентиляционные отверстия устройств ничем не были закрыты;
- выполнять требования инструкции по эксплуатации оборудования;
- соблюдать, установленные расписанием, трудовым распорядком регламентированные перерывы в работе, выполнять рекомендованные физические упражнения.

6.3.2. Участнику соревнований запрещается во время работы:

- отключать и подключать интерфейсные кабели периферийных устройств;
- класть на устройства средств компьютерной и оргтехники бумаги, папки и прочие посторонние предметы;
- прикасаться к задней панели системного блока (процессора) при включенном питании;
- отключать электропитание во время выполнения программы, процесса;
- допускать попадание влаги, грязи, сыпучих веществ на устройства средств компьютерной и оргтехники;
- производить самостоятельно вскрытие и ремонт оборудования;
- производить самостоятельно вскрытие и заправку картриджей принтеров или копиров;
- работать со снятыми кожухами устройств компьютерной и оргтехники;
- располагаться при работе на расстоянии менее 50 см от экрана монитора.

6.3.3. При работе с текстами на бумаге, листы надо располагать как можно ближе к экрану, чтобы избежать частых движений головой и глазами при переводе взгляда.

6.3.4. Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видео дисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева.

6.3.5. Освещение не должно создавать бликов на поверхности экрана.

6.3.6. Продолжительность работы на ПК без регламентированных перерывов не должна превышать 1-го часа. Во время регламентированного перерыва с целью снижения нервно-эмоционального напряжения, утомления зрительного аппарата, необходимо выполнять комплексы физических упражнений.

6.4 Требования охраны труда в аварийных ситуациях

6.4.1. Обо всех неисправностях в работе оборудования и аварийных ситуациях сообщать непосредственно эксперту.

6.4.2. При обнаружении обрыва проводов питания или нарушения целостности их изоляции, неисправности заземления и других повреждений электрооборудования, появления запаха гари, посторонних звуков в работе оборудования и тестовых сигналов, немедленно прекратить работу и отключить питание.

6.4.3. При поражении пользователя электрическим током принять меры по его освобождению от действия тока путем отключения электропитания и до прибытия врача оказать потерпевшему первую медицинскую помощь.

6.4.4. В случае возгорания оборудования отключить питание, сообщить эксперту, позвонить в пожарную охрану, после чего приступить к тушению пожара имеющимися средствами.

6.5. Требования охраны труда по окончании работы

6.5.1. По окончании работы участник соревнования обязан соблюдать следующую последовательность отключения оборудования:

- произвести завершение всех выполняемых на ПК задач;
- отключить питание в последовательности, установленной инструкцией по эксплуатации данного оборудования.
- В любом случае следовать указаниям экспертов

6.5.2. Убрать со стола рабочие материалы и привести в порядок рабочее место.

6.5.3. Обо всех замеченных неполадках сообщить эксперту.