



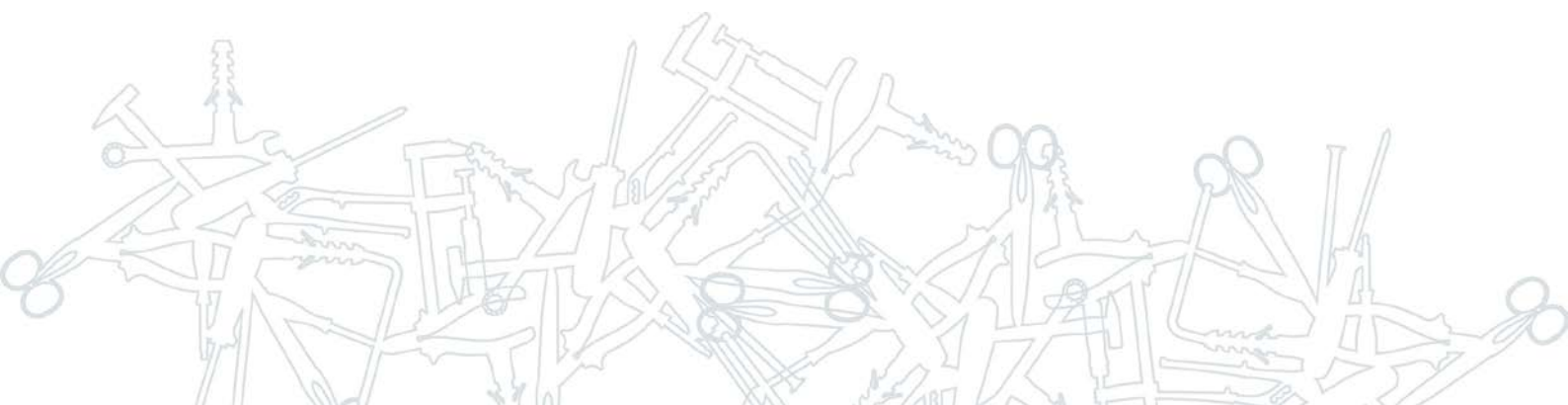
ÖSTERREICHISCHE STAATSMEISTERSCHAFTEN

5. EuroSkills 2016 | Göteborg, Schweden

WEB DEVELOPER

Höhere Technische Bundeslehranstalt
Wien Rennweg
24. - 25. Februar 2016

Version November 2015



1. Information

1.1 Qualifikation für EuroSkills Göteborg 2016

Mit den Österreichischen Staatsmeisterschaften 2016 findet auch die Qualifikation für EuroSkills Göteborg 2016 statt.

Die Entscheidung wer zu EuroSkills entsendet wird (nur ein Teilnehmer kann entsendet werden), findet nicht nur auf Grund des fachlichen Abschneidens statt, sondern erfolgt aus dem Gesamtbild folgender Kriterien:

- fachliches Abschneiden und
- allgemeine Eindrücke (zB wertschätzender/respektvoller Umgang mit anderen Kandidaten).
- Handeln und Arbeiten unter Stressbedingungen.

Interessierte Teilnehmer müssen daher neben sehr guten fachlichen Fähigkeiten unbedingt über soziale Kompetenzen, Teamfähigkeit und ausreichend Stresstauglichkeit verfügen.

Der Entscheidung wer sich qualifiziert wird in einem Gremium beschlossen. Dieses Gremium setzt sich aus folgenden Personen zusammen:

- Johannes Fraiss (Offizieller Delegierter SkillsAustria)
- Ing. Stefan Praschl (Technischer Delegierter SkillsAustria)
- DI Franz Stimpfl (Österreichischer Experte)

1.2 Anmeldung

Das Höchstalter im Wettbewerbsjahr liegt bei **25 Jahren**, d.h. geboren ab dem 1. Jänner 1991.

Alle Österreichischen Staatsmeisterschaften werden öffentlich angekündigt. Die Teilnahme ist **nur** nach schriftlicher Anmeldung mittels **Online-Anmeldeformular** unter www.skillsaustria.at direkt bei SkillsAustria möglich

2. Erforderliche Kompetenzen

Für einen erfolgreichen Bewerb sind folgende Fertigkeiten von den TeilnehmerInnen gefordert:

- Grundlegende Computer-Anwender-Kenntnisse
- Wissen über Designrichtlinien bzw. Designkriterien
- Verwendung von Bildbearbeitungssoftware
- Sehr gute Kenntnisse moderner Webtechnologien (Javascript, CSS3, HTML3)
- Englisch als Fachsprache

3. Projekt

3.1 Aufgabe

1. Relaunch einer Firmenwebsite
2. Entwicklung einer clientseitigen Applikation
3. Serverseitige Entwicklung inkl. Datenbank-Anbindung
4. Persönliche Präsentation

3.2 Komponenten

Folgende Bibliotheken und Umgebungen stehen während des Wettbewerbes zur Verfügung:

- JQuery
- JQuery UI
- XAMPP

4. Wettbewerbszeit

Als Zeit für die Ausführung des Wettbewerbsprojektes sind 13 Stunden vorgesehen.

4.1 Zeitplan

Mittwoch, 24.02.2016

Zeit	Dauer	Tätigkeit
10:00 - 11:00	1 h	Offizielle Begrüßung aller TeilnehmerInnen
11:00 - 11:30	0,5 h	Begrüßung, Arbeitsplatzauslosung, Arbeitsplatzeinrichtung, Gerätekontrolle, Arbeitssicherheit
11:30 - 12:30	1 h	Pause
12:30 - 15:00	2,5 h	Projekt
15:00 - 15:30	0,5 h	Pause
15:30 - 18:00	2,5 h	Projekt

Donnerstag, 25.02.2016

Zeit	Dauer	Tätigkeit
08:00 - 11:00	3 h	Projekt
11:00 - 11:30	1 h	Pause
11:30 - 12:00	0,5 h	Ergebnisbewertung
12:00 - 13:00	1 h	Siegerehrung

5. Bewertung der Arbeiten

Die Experten legen mit der Aufgabenstellung die Bewertungskriterien fest. Die Aufteilung erfolgt nach folgenden Kriterien:

- Einhaltung von Designrichtlinien
- Korrekte Funktionsweise
- Korrekter Umgang mit Fehlern
- Effizienz der Umsetzung
- Coding Guidelines
- Verwendung von Design-Patterns
- Dokumentation

6. Wettbewerbsreglement

6.1 Erlaubte Hilfsmittel

Es dürfen nur jene Geräte, Datenträger und Unterlagen verwendet werden, die von der Jury explizit beigestellt und erlaubt werden.

Nur wenn die Jury explizit temporär das Herunterladen von für den Wettbewerb notwendiger Software erlaubt, dürfen bestimmte Webseiten aufgerufen werden.

6.2 Unerlaubte Hilfsmittel

Jede Kommunikation mit nicht explizit erlaubten Quellen ist verboten und führt zur sofortigen Disqualifikation.

Die Benützung von Handys, Smartphones oder sonstigen Kommunikationsmitteln ist grundsätzlich verboten und kann zur Disqualifikation führen. In Notfällen ist der Gebrauch eines Handys zu melden und das Kommunikationsmittel bei der Jury zu hinterlegen, welche den Kandidaten bei Kontaktaufnahme alarmieren kann.

Der Gebrauch von Unterhaltungsmedien (CD-Player, MP3-Player, iPods, Handies etc.) ist ausnahmslos verboten!

6.3 Vor Wettbewerbsstart

- Auslosung der Arbeitsplätze durch die Jury.
- Lesen Sie die Wettbewerbsanleitungen genau durch.
- Überprüfen Sie Werkzeuge und Materialien.

6.4 Während des Wettbewerbes

- Arbeitszeit nach zentraler Uhr und Zeitplan.
- (Chef) Experte signalisiert Arbeitsbeginn und Arbeitsende.
- Unterlagen werden in den Pausen eingesammelt.
- In den Pausen ist kein Teilnehmer am Arbeitsplatz.
- Während des Bewerbes ist jede Kommunikation mit den Teilnehmern von AUSSEN untersagt.
- Vor dem Verlassen des Arbeitsplatzes während der Arbeitszeit, ist die Abmeldung bei der Jury unbedingt erforderlich.
- Bei Unklarheiten - NUR an die Jury wenden.
- Zusätzlicher Materialverbrauch - nur von der Jury.
- Bei defekten Elementen melden Sie diese an einen Juror, verlassen Sie den Arbeitsplatz und die Zeit wird so lange angehalten, bis ein Ersatzteil vorhanden ist und Sie die Arbeit wieder aufnehmen können

6.5 Arbeitssicherheit

- Jeder Teilnehmer hat auf seinen persönlichen Schutz zu achten und hat darauf zu achten, dass keine Mitarbeiter gefährdet werden können.
- Werkzeuge, Maschinen und Geräte haben den nationalen Sicherheitsanforderungen zu entsprechen.
- Die Juroren kontrollieren die verwendeten Werkzeuge vor Bewerbsbeginn und sind berechtigt, gefährliche Werkzeuge zu sperren (Verwendung ist nicht gestattet).

6.6 Maßnahmen bei unerlaubten Handlungen

- Jeder Verstoß gegen Juryanweisungen kann bis zum Wettbewerbsausschluss führen.
- Ebenso können folgende Verstöße zum Wettbewerbsausschluss führen:
 - Verstoß gegen Sicherheitsinstruktionen,
 - Verwendung unerlaubter Hilfsmittel,
 - Einfluss von außen.