

Кәсіптік стандарт: «Графикалық және мультимедиялық дизайнды »

1-ші тарау. Жалпы ережелер

1. Кәсіптік стандарттың қолдану аясы: Графикалық және мультимедиялық дизайнды өзірлеу» кәсіби стандарты Қазақстан Республикасының «Кәсіби біліктіліктер туралы» Заңының 5-бабына сәйкес өзірленген. Ол білім беру бағдарламаларын құруға, соның ішінде кәсіпорындарда кадрларды оқытуға, қызметкерлер мен білім беру ұйымдары түлектерінің кәсіби біліктілігін тануға, сондай-ақ ұйымдар мен кәсіпорындардағы персоналды басқару саласындағы көптеген міндеттерді шешуге қойылатын талаптарды белгілейді.

2. Осы кәсіптік стандартта мынадай терминдер, анықтамалар мен қысқартулар қолданылады:

1) Ақпараттық жүйе (АЖ) – ақпараттық өзара әрекеттесу арқылы белгілі бір технологиялық әрекеттерді жүзеге асыратын және нақты функционалдық міндеттерді шешуге арналған ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың, қызмет көрсететін персоналдың және техникалық құжаттаманың ұйымдық реттелген жиынтығы.

2) Ақпараттық жүйенің архитектурасы – ақпараттық жүйенің моделін, құрылымын, орындалатын функцияларын және құрамдас бөліктері арасындағы байланысты анықтайтын ұғым.

3) АЖ техникалық қызмет көрсету – коммерциялық пайдалануға берілген АЖ-ны оның мақсатына сәйкес пайдалануды қамтамасыз ету, оның ішінде бағдарламалық құралдың ақауларын түзету, өзгерту және жою жөніндегі шараларды қосымша функционалдық талаптарды жаңартусыз және енгізусіз және оның тұтастығын сақтау шартымен қамтамасыз ету.

4) Графикалық дизайн – әртүрлі құралдар – иллюстрациялар, типография, анимация, цифрлық ақпарат құралдары арқылы көрнекі байланыс.

5) Графикалық пайдаланушы интерфейсі (Graphical User Interface - GUI) – графикалық объектілер түріндегі пайдаланушы интерфейсінің элементтерін пайдалану мүмкіндігін қамтамасыз ететін нақты бағдарлама.

6) Деректер қоры (ДБ) – осы деректердің сипаттамаларын, сондай-ақ олардың объектілері арасындағы қатынастарды сипаттайтын концептуалды құрылымға сәйкес ұйымдастырылған деректер жиынтығы.

7) Жасанды интеллект (ЖИ; англ. artificial intelligence, AI) – интеллектуалды жүйелердің дәстүрлі түрде адамның артықшылығы болып саналатын шығармашылық функцияларды орындауға арналған қасиеті; интеллектуалды машиналарды, әсіресе интеллектуалды компьютерлік бағдарламаларды жасау ғылымы мен технологиясы.

8) Интерактивті дизайн – адам мен машина әрекетінің көрінісі болып табылады.

9) Пайдаланушыға бағытталған дизайн (User Centered Design) – жүйеге эргономикалық, эстетикалық, көркемдік талаптардың үйлесімін қамтамасыз етеді

10) Пайдаланушы интерфейсі (ПИ) – жүйеде жұмыс істеу кезінде пайдаланушы пайдаланатын жүйе интерфейсінің элементтері (мәзірлер, түймелер, диалогтық терезелер) түс схемасын, өлшемін, стилін және басқа графиканы ескереді. Ерекше өзгешеліктері.

11) Ре дизайн – бар сайттың немесе бағдарламалық өнімнің графикалық және/немесе құрылымдық және функционалдық құрамдастарын өзгерту

3. Осы кәсіптік стандартта мынадай қысқартулар қолданылады

1) UI – user interface

2) TCP/IP – Transmission Control Protocol/Internet Protocol

3) VR – виртуалды шындық

4) ОББ – Объектіге бағытталған бағдарламалау

2-ші тарау. Кәсіптік стандарттың паспорты

4. Кәсіптік стандарттың атауы: Графикалық және мультимедиялық дизайнды

5. Кәсіптік стандарттың коды: J62011083

6. ЭҚЖЖ секциясын, бөлімін, тобын, сыныбын және кіші сыныбын көрсету:

J Ақпарат және байланыс

62 Компьютерлік бағдарламалау, консультациялық және басқа ілеспе көрсетілетін қызметтер

62.0 Компьютерлік бағдарламалау, консультациялық және басқа ілеспе көрсетілетін қызметтер

62.01 Компьютерлік бағдарламалау саласындағы қызмет

62.01.1 Бағдарламалық қамтамасыз етуді өзірлеу

7. Кәсіптік стандарттың қысқаша сипаттамасы: Кәсіби стандарт компьютерлік ойындарда, фильмдерде, музыкалық бейнелерде, бейнелерде, бұқаралық ақпарат құралдарында және жарнамаларда қолдануға арналған графикалық объектілерді, арнайы эффектілерді, анимацияларды, аудио сүйемелдеуді немесе басқа визуалды кескіндерді жасау бойынша мамандардың қызметін сипаттайды. Дизайн тұжырымдамаларын, күрделі графика мен анимацияларды, аудио және бейне файлдарды жобаға, екі өлшемді және үш өлшемді кескіндерге

функционалды, эстетикалық және шығармашылық талаптарды қанағаттандыру үшін ұсыну үшін эскиздер, диаграммалар, иллюстрациялар мен макеттер жасау.

8. Кәсіптер карточкаларының тізімі:

- 1) Графикалық жұмыс дизайнері - 5 СБШ-нің деңгейі
- 2) Графикалық дизайнерлер - 6 СБШ-нің деңгейі
- 3) Мультимедийный дизайнер - 5 СБШ-нің деңгейі
- 4) Интерактивтік дизайнер - 5 СБШ-нің деңгейі
- 5) Графикалық интерфейс қадамдары жөніндегі маман - 5 СБШ-нің деңгейі
- 6) Графикалық интерфейс ті верстка жасау маманы - 6 СБШ-нің деңгейі

3-ші тарау. Кәсіптер карточкалары

9. Кәсіптің карточкасы «Графикалық жұмыс дизайнері»:			
Топтың коды:	2166-1		
Қызмет атауының коды:	2166-1-002		
Кәсіптің атауы:	Графикалық жұмыс дизайнері		
СБШ бойынша біліктілік деңгейі:	5		
СБШ бойынша біліктілік ішкі деңгейі:			
БТБА, БА, үлгілік біліктілік сипаттамалары бойынша біліктілік деңгейі:			
Кәсіптік білім деңгейі:	Білім деңгейі: орта білімнен кейінгі (қолданбалы бакалавриат)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТЖКБ (орта деңгейдегі маман)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТЖКБ (жұмысшы кәсіптер)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: негізгі орта білім	Мамандық: -	Біліктілік: -
Жұмыс тәжірибесіне қойылатын талаптар:	ресми білім болған жағдайда тәжірибесіз; негізгі орта білім беру кезінде жұмыс портфолиосының болуы		
Формалды емес және информформалы біліммен байланыс:	курстық дайындық		
Кәсіптің басқа ықтимал атаулары:			
Қызметтің негізгі мақсаты:	Графикалық ақпарат объектілерінің дизайнын жасау.		
Еңбек функциялардың сипаттамасы			
Еңбек функцияларының тізбесі:	Міндетті еңбек функциялары:	1. Жоба дизайнын жобалау 2. Көрнекі ақпарат объектілерін әзірлеу және орналастыру 3. Көрнекі ақпарат объектілерін әзірлеу жөніндегі қызметті басқару	
	Қосымша еңбек функциялары:		
Еңбек функциясы 1: Жоба дизайнын жобалау	Дағды 1: Дизайн тұжырымдамаларын ұсыну үшін эскиздерді, диаграммаларды, иллюстрациялар мен макеттерді дайындау	Машықтар: 1. Жобаның міндеттерін анықтау және тұжырымдау 2. Эскиздерді дайындауға арналған жобалық тапсырманы түсіну 3. Жоба дизайны үшін эскиздер, диаграммалар, иллюстрациялар, макеттер жасау үшін тиісті компьютерлік бағдарламаларды таңдау 4. Графиканың әртүрлі түрлерімен жұмыс істеу әдістерін қолдану	

		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Көркемдік-графикалық жұмыстарды орындау әдістері 2. Көркемдік жобалау және техникалық модельдеу негіздері 3. Компьютерлік дизайн дизайнында қолданылатын заманауи бағдарламалар және олардың мүмкіндіктері 4. Дизайн саласындағы халықаралық және республикалық стандарттары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	<p>Дағды 2: Жобаға қойылатын функционалдық, эстетикалық және шығармашылық талаптарды қанағаттандыру үшін Графиктер мен анимациялар әзірлеу</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мәтіндермен, қаріптермен, сүзгілермен, эффекттермен, маскалармен және қабаттармен жұмыс жасау 2. Техниканың әртүрлі түрлерін меңгеру; веб пен иллюстрацияларды қолмен жылдам салу, эскиз жасау дағдылау 3. Компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып веб және полиграфия үшін векторлық иллюстрациялар жасау
		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Академиялық сурет, графика техникасы, компьютерлік графика негіздері 2. Типография, түстерді бөлу, түстерді түзету, репродуктивті жабдықтың сипаттамаларына сәйкес кескіндерді көркемдік ретуштеуі
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Еңбек функциясы 2: Көрнекі ақпарат объектілерін әзірлеу және орналастыру	<p>Дағды 1: Екі өлшемді және үш өлшемді кескіндерді жасау</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Қозғалыстағы объектілерді бейнелеу немесе компьютерлік анимацияны немесе модельдеу бағдарламаларын қолдана отырып процесті суреттеу 2. Көп өлшемді кескіндерді салу техникасын қолдану 3. Көпөлшемді кескіндерді әзірлеу үшін компьютерлік бағдарламаның барлық мүмкіндіктерін қолдану
		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Компьютерлік анимация әдістері, дизайнды жобалауы 2. Көп өлшемді кескіндерді салу әдісі 3. Дәл графикалық сызбалар мен модельдер жасау құралдары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	<p>Дағды 2: Дизайн-жобаны көркемдік-техникалық өңдеу</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Тапсырыс берушінің талаптары бойынша графикалық объектінің барлық бөлшектерін құрастыру 2. Мазмұны мен сипатына байланысты жобаның композициясын жасау 3. Жобаның прототипін жасау үшін графикалық жүйелерді пайдалану
		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дизайнға қолданылатын заманауи компьютерлік бағдарламалық жасақтамасы 2. Компьютерлік графика, 3D жарықтандыру, 3D модельдеуі 3. Композиция теориясы, тұстану және колористика, типография, фотография, мультфильмі 4. Көркемдік жобалау және техникалық модельдеуі 5. Мультимедиялық ақпаратты өндіру және тарату әдістері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды

Еңбек функциясы 3: Көрнекі ақпарат объектілерін әзірлеу жөніндегі қызметті басқару	Дағды 1: Әзірленген көрнекі ақпарат объектілерінің сапасына бағалау жүргізу	Машықтар: 1. Жобаны іске асырудағы тәуекелдерді анықтау және жою 2. Жобадағы дизайн жұмыстарының сапасын бағалау 3. Жобаланатын көрнекі ақпарат объектісінің дайындалу сапасын тексеруді құжаттау 4. Көрнекі ақпарат, сәйкестендіру және коммуникация объектілерінің сапасына қойылатын талаптарды қамтитын нормативтік құжаттармен жұмыс істеу
		Білімдер: 1. Тәуекелдерді бағалау және тәуекелдерді басқару әдістері 2. Дизайн жобаларының сапасын бағалауды орындаудың технологиялық процестерін білуі 3. Көрнекі ақпарат объектілерін жобалаудың үлгілік кезеңдері мен мерзімдерін орындау реттілігі
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	Дағды 2: Көрнекі ақпарат объектілерін өндірісте дайындау жөніндегі жұмыстардың орындалуына бақылау жүргізу	Машықтар: 1. Жобалық шешімдерді келісу, өндіріс үшін таңдалған дизайнды егжей-тегжейлі құжаттауы 2. Жобаланатын көрнекі ақпарат объектісінің ойнату сапасын бақылау құралдарын таңдауы 3. Жобаланатын көрнекі ақпарат объектісінің дайындалу сапасын тексеру нәтижелері бойынша қорытынды жасауы
	Білімдер: 1. Көрнекі ақпараттың сапасын бақылау бойынша тексерудің заманауи құралдары, құралдары мен әдістері 2. Ғылыми-техникалық мәтінді ресімдеу және жазу және іскерлік хат негіздері	
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Жеке құзыреттерге қойылатын талаптар:	Жауапкершілік Ойлау икемділігі Тәртіптілік Дәлдік Логикалық ойлау Шығармашылық Оқу мүмкіндігі Зейін Өз бетінше шешім қабылдай білу	
Техникалық регламенттер мен ұлттық стандарттардың тізімі:		
СБШ -нің ішіндегі басқа кәсіптермен байланыс:	СБШ-нің деңгейі:	Кәсіптің атауы:
	5-6	Мультимедиялық дизайнер
	5-6	Интерактивті дизайнер
10. Кәсіптің карточкасы «Графикалық дизайнерлер»:		
Топтың коды:	2166-1	
Қызмет атауының коды:	2166-1	
Кәсіптің атауы:	Графикалық дизайнерлер	
СБШ бойынша біліктілік деңгейі:	6	
СБШ бойынша біліктілік ішкі деңгейі:		
БТБА, БА, үлгілік біліктілік сипаттамалары бойынша біліктілік деңгейі:		

Кәсіптік білім деңгейі:	Білім деңгейі: жоғары білім (бакалавриат, маман дәрежесі, ординатура)	Мамандық: Өнер	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: орта білімнен кейінгі (қолданбалы бакалавриат)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (орта деңгейдегі маман)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: негізгі орта білім	Мамандық: -	Біліктілік: -
Жұмыс тәжірибесіне қойылатын талаптар:	Бейін бойынша кемінде 1 жыл		
Формалды емес және информалы біліммен байланыс:	курстық дайындық, өзін-өзі оқыту		
Кәсіптің басқа ықтимал атаулары:			
Қызметтің негізгі мақсаты:	Графикалық ақпарат объектілерінің дизайнын жасау		
Еңбек функциялардың сипаттамасы			
Еңбек функцияларының тізбесі:	Міндетті еңбек функциялары:	1. Жоба дизайнын жобалау 2. Көрнекі ақпарат объектілерін әзірлеу және орналастыру 3. Көрнекі ақпарат объектілерін әзірлеу жөніндегі қызметті басқару	
	Қосымша еңбек функциялары:		
Еңбек функциясы 1: Жоба дизайнын жобалау	Дағды 1: Дизайн тұжырымдамаларын ұсыну үшін эскиздерді, диаграммаларды, иллюстрациялар мен макеттерді дайындау	Машықтар:	1. Жобаның талаптарын айқындау бойынша Тапсырыс берушімен келіссөздер ұйымдастыру 2. Жобалық тапсырманы, орындалу жоспарын (орындалу мерзімдерін) жасау және басшымен жобалық тапсырманы, дизайн тұжырымдамасын келісу 3. Өндіріс үшін таңдалған дизайнды егжей-тегжейлі және құжаттау 4. Түсті көрсету параметрлерін, нысан кескіндерін визуализациялауды бағалау 5. Жобаның эскизін дайындау туралы есеп жасау 6. Презентациялар өткізу және қабылданған дизайн шешімдерінің дұрыстығын негіздеу 7. Графикалық объектілерді әзірлеу бойынша күрделі міндеттерді шешу үшін компьютерде жұмыс істеу техникасын меңгеру
		Білімдер:	1. Көрнекі ақпарат объектілерін құруға арналған жобалық тапсырмалардың үлгілік нысандары 2. Көрнекі ақпарат объектілерін жобалаудың негізгі кезеңдері, әр түрлі күрделілігі
		Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
		Дағды 2: Жобаның функционалдық, эстетикалық және шығармашылық талаптарын қанағаттандыру үшін графика мен анимацияны әзірлеу	Машықтар:

		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Көрнекі ақпарат объектілерін түпнұсқаға сәйкестігін дизайнерлік тексеру әдістемесі 2. Көркемдік жобалау мен техникалық модельдеудің теориялық негізі, жарнамалық технологиялардың негіздері 3. Баспа және орау өндірісіне арналған материалтануы
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Еңбек функциясы 2: Көрнекі ақпарат объектілерін өзірлеу және орналастыру	Дағды 1: Екі өлшемді және үш өлшемді кескіндерді жасау	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Компьютерлік бағдарламалардың көмегімен көпөлшемді объектінің дизайн-макетін жасау 2. Көп өлшемді кескіндерді жобалау мәселелерінің дизайн шешімдерін табу 3. Өлшемді төмендетудің сызықтық әдістерін, сызықтық емес карталарды, көп өлшемді масштабтауды және кеңістікті толтыратын қисықтарды қолдану
		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кино және ойын индустриясындағы 3D модельдерін құру мен визуализациялаудың негізгі кезеңдері 2. Модельдеу әдістері (NURBS-модельдеу және көпбұрышты модельдеу) 3. Кәсіби композиторлық бағдарламалары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	Дағды 2: Дизайн жобасын көркемдік-техникалық өзірлеу	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Жобаланған объектінің композициялық әдістері мен стилистикалық ерекшеліктерін анықтау 2. Функционалдылық, эстетика жаңалық элементі дизайн талаптарын анықтау 3. Дайын өнімнің авторлық құқығын алу үшін құжаттаманы өзірлеу
	Білімдер:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Жарнамалық технологиялардың негіздерін, полиграфия, орау, кино және теледидар саласындағы өндірістің технологиялық процестері 2. Заманауи жобалық дизайн шығармашылығының негізгі түрлері 3. Дизайн, кескіндеме, сурет және перспектива, композиция негіздері, Техникалық сурет, компьютерлік дизайн, Дизайн және дизайнерлер, полиграфия негіздері 4. Жобаны сүйемелдеу және авторлық құқық алу жөніндегі нормативтік-құқықтық актілері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Еңбек функциясы 3: Көрнекі ақпарат объектілерін өзірлеу жөніндегі қызметті басқару	Дағды 1: Өзірленген көрнекі ақпарат объектілерінің сапасына бағалау жүргізу	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Көрнекі ақпарат объектілері мен жүйелерінің дайындалуына мониторинг жүргізу 2. Дизайн жобаларын орындау үшін қажетті түзету шараларын анықтау және қолдану 3. Көрнекі ақпарат объектілерінің сапасын бағалауды жүргізу үшін құралдар мен әдістерді таңдау және қолдану

		Білімдер:	
		1. Жоба дизайнының сапасына мониторинг жүргізу және бағалау әдістері мен құралдары 2. Жоба дизайнының сапасын бағалауды жүргізу жөніндегі нұсқаулығы 3. Сапаны бағалау жөніндегі халықаралық және республикалық стандарттары	
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды	
	Дағды 2: Көрнекі ақпарат объектілерін өндірісте дайындау жөніндегі жұмыстардың орындалуына бақылау жүргізу	Машықтар: 1. Көрнекі ақпарат объектілерінің дизайн-макетінің сәйкестігін бақылау рәсімдері мен әдістерін әзірлеу 2. Өнімді визуалды ақпаратты дайындауға және пайдалануға беруге арналған шарттардың орындалуын бақылау 3. Дизайн жобасының орындалған жұмысына авторлық құқықты іске асыру және алу үшін қажетті құжаттарды ресімдеу 4. Дизайн жобасын Тапсырыс берушіге таныстыру	
		Білімдер:	
		1. Графикалық ақпарат объектілерінің сапасы саласындағы нормативтік құжаттары 2. Шарттар жасау, авторлық құқық алу жөніндегі нормативтік-құқықтық актілер және т. б. 3. Көрнекі ақпарат объектілері мен жүйелерінің макеттерін жобалау бойынша жұмыстардың орындалуын мониторингтеу әдістері 4. Презентацияны әзірлеу технологиялары	
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды	
Жеке құзыреттерге қойылатын талаптар:	Жауапкершілік Ойлау икемділігі Тәртіптілік Дәлдік Логикалық ойлау Шығармашылық Зейін Өз бетінше шешім қабылдай білу		
Техникалық регламенттер мен ұлттық стандарттардың тізімі:			
СБШ -нің ішіндегі басқа кәсіптермен байланыс:	СБШ-нің деңгейі:	Кәсіптің атауы:	
	5-6	Мультимедиялық дизайнер	
	5-6	Интерактивті дизайнер	
11. Кәсіптің карточкасы «Мультимедийный дизайнер»:			
Топтың коды:	2166-2		
Қызмет атауының коды:	2166-2-002		
Кәсіптің атауы:	Мультимедийный дизайнер		
СБШ бойынша біліктілік деңгейі:	5		
СБШ бойынша біліктілік ішкі деңгейі:			
БТБА, БА, үлгілік біліктілік сипаттамалары бойынша біліктілік деңгейі:			
Кәсіптік білім деңгейі:	Білім деңгейі: орта білімнен кейінгі (қолданбалы бакалавриат)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (орта деңгейдегі маман)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -

	Білім деңгейі: ТжКБ (жұмысшы кәсіптер)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: негізгі орта білім	Мамандық: -	Біліктілік: -
Жұмыс тәжірибесіне қойылатын талаптар:	Ресми білім болған жағдайда тәжірибесіз; негізгі орта білім беру кезінде жұмыс портфолиосының болуы		
Формалды емес және информалды біліммен байланыс:	курстық дайындық		
Кәсіптің басқа ықтимал атаулары:			
Қызметтің негізгі мақсаты:	Жобаның мультимедиялық дизайнын жасаңыз		
Еңбек функциялардың сипаттамасы			
Еңбек функцияларының тізбесі:	Міндетті еңбек функциялары:	1. Мультимедиялық элементтері бар жоба құрылымын әзірлеу 2. Мультимедиялық жоба үшін аудио және бейне мазмұнын әзірлеу	
	Қосымша еңбек функциялары:		
Еңбек функциясы 1: Мультимедиялық элементтері бар жоба құрылымын әзірлеу	Дағды 1: Мультимедиялық элементтермен жоба құрылымын жасау	Машықтар:	
		1. Құрылымды құру үшін UML диаграммаларын қолдану 2. Ақпарат ағынын және объектілердің өзара әрекеттесуін анықтау 3. Көрнекі ақпарат объектісінің әр мультимедиялық элементінің дизайнының эскизін салу 4. Берілетін субъектілердің дизайн тұжырымдамасын анықтау	
		Білімдер:	
		1. Бірыңғай модельдеу тілімен және диаграмма құралдарымен жұмыс істеу техникасы 2. Кешенді дизайн зерттеулерін жүргізу әдістері	
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды	
Еңбек функциясы 2: Мультимедиялық жоба үшін аудио және бейне мазмұнын әзірлеу	Дағды 2: Әзірленген құрылымды құжаттау	Машықтар:	
		1. Ақпараттың мультимедиялық элементтері бар жобаның техникалық тапсырмасын әзірлеу 2. Әрбір әзірленетін мультимедиялық элементті, оның визуалды ақпарат объектісінің басқа элементтерімен өзара әрекеттесуін сипаттау 3. Жоба дизайнын ұсыну бойынша презентациялар әзірлеу	
		Білімдер:	
		1. Көрнекі ақпарат объектілерінің мультимедиялық элементтерін әзірлеу жөніндегі нормативтік құжаттар мен стандарттары 2. Жобаның өмірлік циклі 3. Жобаны бизнес-процестерге бөлуі	
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды	
Еңбек функциясы 2: Мультимедиялық жоба үшін аудио және бейне мазмұнын әзірлеу	Дағды 1: Мультимедиялық эскиз дизайнын дайындау	Машықтар:	
		1. Қажетті аудио, бейне, графикалық ақпаратты табу және таңдау және оларды жобаға біріктіру 2. Жоба мазмұнында медианы дұрыс қолдана білу 3. Мультимедиялық элементтерді қолдана отырып, CD презентацияларын, өнім каталогтарын, фотогалереялар мен портфолиоарды әзірлеу 4. Мультимедианы дамыту үшін компьютерлік бағдарламалардың мүмкіндіктерін қолданыңыз, графика, анимация үшін кітапханаларды бағдарламалық өнімге біріктіру	

		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Графика, компьютерлік және көркем графика техникасының негіздері 2. Композиция, тұстану және колористика теориялары, типография, фотосуреттер, анимациясы 3. Көркемдік жобалау және техникалық модельдеу негіздері 4. Жарнамалық технологияның негіздері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	Дағды 2: Медиа файлдарға немесе басқа визуалды кескіндерге арнайы эффекттерді жасау, қосу және орналастыру	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Медиа файлдарды жасау, өңдеу үшін дайын арнайы эффекттердің жеткілікті саны бар кітапханалары бар бағдарламалық құралдарды табу және пайдалану 2. Қарапайым аудио және бейне файл өңдеулерін жасау 3. Бейне фрагменттері арасындағы сүзгілер мен ауысу әсерлерін қабаттастыру 4. Файлдарды кесу-желімдеу, әртүрлі форматтарға түрлендіру
		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дыбыспен және анимациямен жұмыс істеуге арналған бағдарламалық өнімдер, құралдар, құралдары 2. Арнайы эффекттердің интеграцияланған кітапханалары және оларды құруға арналған құрылымдары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	Дағды 3: Мультимедиялық жобаны жаңғырту	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Арнайы эффекттерді қосу – жою, түсін, стилін және басқа бөліктерін өзгерту арқылы мультимедиялық элементтердің функционалдығын кеңейту, өзгертулер мен түзетулер енгізу 2. Жобаның құрылымын түсіну оның негізгі компоненттері-байланыстыру, шарықтау шегі және ажырату, мультимедиялық құжат (элемент) ішіндегі гипермәтіндік байланыстарды, пайдаланушы сценарийлерін (мультимедианы қолданудың барлық салаларында) ойластыру
		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Графика, компьютерлік және көркем графика техникасының негіздері 2. Мультимедиялық құрылғылар мен бағдарламалық жасақтаманың заманауи сипаттамалары 3. Жобаның мультимедиялық элементтерін модернизациялауға арналған заманауи бағдарламалық құралдары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Жеке құзыреттерге қойылатын талаптар:	<p>Жауапкершілік Ойлау икемділігі Тәртіптілік Логикалық ойлау Орындаушылық Шығармашылық Эстетикалық сезім Нәтижеге қол жеткізуге бағдарлану Аналитикалық қабілет Өзін-өзі сынау Тапсырмаларды орындау жолдарын іздеуге шығармашылық көзқарас</p>	
Техникалық регламенттер мен ұлттық стандарттардың тізімі:		

СБШ -нің ішіндегі басқа кәсіптермен байланыс:	СБШ-нің деңгейі:	Кәсіптің атауы:	
	5-6	Графикалық жұмыс дизайнері	
	5-6	Интерактивті дизайнер	
	5-6	Графикалық интерфейсін верстка жасау маманы	
12. Кәсіптің карточкасы «Интерактивтік дизайнер»:			
Топтың коды:	2166-3		
Қызмет атауының коды:	2166-3-002		
Кәсіптің атауы:	Интерактивтік дизайнер		
СБШ бойынша біліктілік деңгейі:	5		
СБШ бойынша біліктілік ішкі деңгейі:			
БТБА, БА, үлгілік біліктілік сипаттамалары бойынша біліктілік деңгейі:			
Кәсіптік білім деңгейі:	Білім деңгейі: орта білімнен кейінгі (қолданбалы бакалавриат)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (орта деңгейдегі маман)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (жұмысшы кәсіптер)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: негізгі орта білім	Мамандық: -	Біліктілік: -
Жұмыс тәжірибесіне қойылатын талаптар:	Ресми білім болған жағдайда тәжірибесіз; негізгі орта білім беру кезінде жұмыс портфолиосының болуы		
Формалды емес және информалы біліммен байланыс:	курстық дайындық		
Кәсіптің басқа ықтимал атаулары:	2166-1-001 - Web-сайт дизайнерлері		
Қызметтің негізгі мақсаты:	Интерактивті пайдаланушы интерфейсін дизайнның әзірлеу.		
Еңбек функциялардың сипаттамасы			
Еңбек функцияларының тізбесі:	Міндетті еңбек функциялары:	1. Веб-қосымшалар үшін интерактивті дизайнды жобалау және әзірлеу 2. Веб-бағдарламалауда интерактивті мультимедиялық элементтерді қолдану	
	Қосымша еңбек функциялары:		
Еңбек функциясы 1: Веб-қосымшалар үшін интерактивті дизайнды жобалау және әзірлеу	Дағды 1: Жобада интерактивті дизайн әзірлеу	Машықтар:	
		1. Компьютерлік анимация немесе модельдеу бағдарламаларын пайдалана отырып, қозғалыстағы объектілерді бейнелейтін немесе кез келген процесті бейнелейтін екі өлшемді және үш өлшемді кескіндерді жасау 2. Интерактивтілік принциптерін кейіннен қолдану үшін негізгі графикалық объектілерді таңдау және құру 3. Пайдаланушы әрекетіне қажетті графикалық элементтерді іздеу және табу 4. Прогрессивті жақсарту тәсілдерін қолдану	
		Білімдер:	
		1. Анимацияны құрудың негізгі құралдары 2. Анимация жасау технологиясы, анимация түрлері 3. «Қауіпсіз» критерийі бойынша интерактивті әсерлерді құру нәтижесінде пайдалану мүмкіндігін төмендету ықтималдығын айтарлықтай төмендететін прогрессивті жақсарту тәсілдері	

	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	Дағды 2: Мазмұн, графика, көрнекі, дыбыстық әсерлерді біріктіру	Машықтар: 1. Интерактивті басқару элементтерін пайдаланушы оны пайдалану ыңғайлылығын ескере отырып және оны қолданудың маңыздылығы мен жиілігіне қарай орналастыру 2. Интерактивті басқару элементінің өлшемін, пішінін, түсін анықтау 3. Дизайн нұсқаулығында көрсетілген функционалдық, эстетикалық және шығармашылық талаптарға сәйкес күрделі графика мен анимацияларды әзірлеу
		Білімдер: 1. Адамның қабылдау, есте сақтау және өңдеуге байланысты психофизикалық сипаттамаларының негіздері: түсті, дыбысты, уақытты және т.б. қабылдау ерекшеліктері 2. Екі өлшемді және үш өлшемді графикамен жұмыс істеу әдістері мен технологиялары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Еңбек функциясы 2: Веб-бағдарламалауда интерактивті мультимедиялық элементтерді қолдану	Дағды 1: Интерактивті басқару элементтеріне анимация қосыңыз	Машықтар: 1. Интерактивті элементке қозғалыс, аудио және бейне эффекттерді енгізу 2. Интерактивті басқару құралының түсін сәйкестендіріңіз және реттеу 3. Анимациямен интерактивті элементтерді бағдарламалау 4. Интерактивті басқару элементтерінің дизайн стилін анықтау 5. Дизайн макеттерін визуализациялау үшін виртуалды шындық бағдарламаларын пайдалану
		Білімдер: 1. Бағдарламалауда 3D графикасын қолдану технологиясы мен әдістері 2. Компьютерлік графика және 2-3 өлшемді интерактивті элементтердің элементтерін құру құралдары 3. Виртуалды және толықтырылған шындық бағдарламаларының жұмыс істеу принциптері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	Дағды 2: Интерактивті дизайнды құжаттау	Машықтар: 1. Объектінің орналасу дизайнын қамтамасыз ету үшін презентация жасау 2. Жариялану, жеткізу немесе көрсету үшін функционалдық және эстетикалық материалдар мен медиаға қатысты ұсыныстарды таңдау, сипаттау 3. Жобаның дизайнын және оның интерактивтілігін көрсету үшін презентациялар жасау 4. Жасау технологиясының сипаттамасымен жобада интерактивті элементтерді пайдалану туралы есеп құрастыру (интерактивті элементтерді бағдарламалау немесе дайын интерактивті элементтерді пайдалану)
		Білімдер: 1. Пайдаланушы интерфейстерінің түрлері және олардың даму кезеңдері 2. VR әзірлеу негіздері және VR бағдарламаларын қолдануы 3. Диалогтардың классификациясы және оларды дамытудың жалпы принциптері 4. Бағдарламалау тілдері, ОББ

	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды	
Жеке құзыреттерге қойылатын талаптар:	Жауапкершілік Ұқыптылық Ойлау икемділігі Логикалық ойлау өнімділік Нәтижені бағдарлау Шығармашылық Эстетикалық сезім		
Техникалық регламенттер мен ұлттық стандарттардың тізімі:			
СБШ -нің ішіндегі басқа кәсіптермен байланыс:	СБШ-нің деңгейі:	Кәсіптің атауы:	
	5-6	Графикалық жұмыс дизайнері	
	5	Мультимедиялық дизайнер	
	5-6	Графикалық интерфейсін верстка жасау маманы	
13. Кәсіптің карточкасы «Графикалық интерфейсін қадамдары жөніндегі маман»:			
Топтың коды:	2512-2		
Қызмет атауының коды:	2512-2-005		
Кәсіптің атауы:	Графикалық интерфейсін қадамдары жөніндегі маман		
СБШ бойынша біліктілік деңгейі:	5		
СБШ бойынша біліктілік ішкі деңгейі:			
БТБА, БА, үлгілік біліктілік сипаттамалары бойынша біліктілік деңгейі:			
Кәсіптік білім деңгейі:	Білім деңгейі: орта білімнен кейінгі (қолданбалы бакалавриат)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (орта деңгейдегі маман)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (жұмысшы кәсіптер)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: негізгі орта білім	Мамандық: -	Біліктілік: -
Жұмыс тәжірибесіне қойылатын талаптар:	Ресми білім болған жағдайда тәжірибесіз; негізгі орта білім беру кезінде жұмыс портфолиосының болуы		
Формалды емес және информалы біліммен байланыс:	курстық дайындық		
Кәсіптің басқа ықтимал атаулары:			
Қызметтің негізгі мақсаты:	Графикалық интерфейсін жобалау және дамыту		
Еңбек функциялардың сипаттамасы			
Еңбек функцияларының тізбесі:	Міндетті еңбек функциялары:	1. Графикалық интерфейсін жеке элементтерінің орналасуы 2. Графикалық интерфейсін жобалау, жобалау және эвристикалық бағалау	
	Қосымша еңбек функциялары:		
Еңбек функциясы 1: Графикалық интерфейсін жеке элементтерінің орналасуы			

<p>Дағды 1: Графикалық интерфейс элементтерінің визуалды дизайнын жасау</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Әр түрлі экран ажыратымдылықтары үшін интерфейс графикасын оңтайландыру 2. Растрлық кескіндерді дайындау бағдарламаларында графикалық құжаттарды жасау 3. Векторлық кескіндерді дайындау бағдарламаларында графикалық құжаттарды жасау 4. Анимациялық тізбектер мен сюжеттік тақтаны салу 5. Әзірленіп жатқан басқару элементінің мақсатына барынша дәл сәйкес келетін графикалық метафораларды таңдау 6. Берілген стильдің шекарасында жұмыс істеу 7. Белгілеу тілдерін қолдану 8. Дизайн эскиздерін салу 9. Ерекше қажеттіліктері бар пайдаланушылар үшін жүйенің қолжетімділігін тексеру 10. Талаптар ұғымдарын визуалды дизайнға аудару 11. Пайдаланушыға бағытталған дизайн әдістемелерін қолдану <p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Перспектива, колористика, композиция, хиароскуро және көлемді бейнелеу ережелері 2. Мақсатты операциялық жүйелер мен платформалардың пиктограммалар мен басқару элементтеріне қойылатын талаптары 3. Анимацияның жалпы принциптері 4. Типографиялық теру және беттеу ережелері 5. Белгілеу тілдері 6. World Wide Web Consortium стандарттары 7. Бағдарламалық жасақтаманың пайдаланушы интерфейсін жобалау үлгілері 8. Бағдарламалық жасақтаманың өзара әрекеттесуін жобалауы 9. Веб-бағдарламалауы
<p>Дағдыны тану мүмкіндігі:</p>	<p>Ұсынылмайды</p>
<p>Дағды 2: Графикалық интерфейске қосу үшін графикалық материалдарды дайындау</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Растрлық кескіндерді дайындау бағдарламаларында графикалық материалдарды дайындау 2. Векторлық кескіндерді дайындау бағдарламаларында графикалық материалдарды дайындау <p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Белгілеу тілдерін қолдана отырып, орналасу негіздері 2. Стильдерді сипаттау тілдерін қолдана отырып орналасу негіздері 3. Сценарий тілдерін қолдана отырып бағдарламалау негіздері 4. Интерфейс графикасына қойылатын техникалық талаптары 5. Графикалық материалдарды дайындау әдістері мен әдістері
<p>Дағдыны тану мүмкіндігі:</p>	<p>Ұсынылмайды</p>

<p>Дағды 3: Дизайн макеттерін дайындау және веб-ресурстың орналасуы</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ақпараттық мазмұнды өңдеудің мамандандырылған жабдықтарымен жұмыс істеу 2. Мамандандырылған қолданбалы бағдарламалық қамтамасыз етумен жұмыс істеу 3. Белгілеу тілдерін меңгеру 4. Қолданбалы орналасу пакеттерімен жұмыс істеу 5. Түпнұсқа макеттерді дайындауды жүзеге асыру 6. Графикалық редакторда жұмыс істеу 7. Растрлық және векторлық кескіндерді өңдеу 8. Графикалық пакеттермен жұмыс істеу 9. Үш өлшемді графикалық пакеттерде модельдеу 10. Графикалық пакеттерде анимациялар жасау 11. Ақпараттық мазмұнның жеке элементтерін жобалау 12. Ақпаратты аналитикалық өңдеуді жүзеге асыру 13. Мультимедиялық құралдармен жұмыс істеу 14. Пәндік салалардың сөздіктерін қалыптастыру және қолдау 15. Аспаптық дамуды қолдау орталарын пайдалану <p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ақпаратты жинаудың, өңдеудің, сақтаудың техникалық құралдары 2. Мамандандырылған графикалық пакеттері 3. Көрнекі бейнелеу принциптері 4. Растрлық және векторлық кескіндерді өңдеу әдістері 5. Ақпараттық мазмұнды жобалау мен өңдеудің мамандандырылған бағдарламалық жасақтамасы 6. Бағдарламалау тілдері 7. Бағдарламалық өнімдерді тестілеу әдістері 8. Құжат айналымының негіздері 9. Эргономика негіздері 10. Пайдаланушы интерфейстеріне арналған стандарттар мен ұсыныстары 11. Сценарий тілдері 12. Ақпарат көздерімен жұмыс істеудің компьютерлік технологиялары 13. Жоғары деңгейлі тілдерде бағдарламалау негіздері 14. Деректерді ұсынудың және басқарудың компьютерлік технологиялары 15. Ақпараттық қауіпсіздік негіздері 16. Компьютерлік терминологиясы 17. Желілік технологиялар негіздері
<p>Дағдыны тану мүмкіндігі:</p>	<p>Ұсынылмайды</p>
<p>Дағды 4: Web-ресурстың ақпараттық мазмұнын визуализациялаудың графикалық бөлігін орындау</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Белгілеу тілдерін меңгеру 2. Қолданбалы орналасу пакеттерімен жұмыс істеу 3. Растрлық және векторлық кескіндерді өңдеу 4. Графикалық пакеттермен жұмыс істеу 5. Үш өлшемді графикалық пакеттерде модельдеу 6. Графикалық пакеттерде анимациялар жасау 7. Мультимедиялық құралдармен жұмыс істеу 8. Аспаптық дамуды қолдау орталарын пайдалану 9. Сурет салу техникасын меңгеру

		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мәтіндік деректер форматтарына арналған стандарттары 2. Мамандандырылған графикалық пакеттері 3. Көрнекі бейнелеу принциптері 4. Растрлық және векторлық кескіндерді өңдеу әдістері 5. Ақпараттық мазмұнды жобалау мен өңдеудің мамандандырылған бағдарламалық жасақтамасы 6. Веб-ресурстарды құру принциптері 7. Ақпараттық мазмұнды жобалау мен өңдеудің технологиялық стандарттары 8. Эргономика негіздері 9. Пайдаланушы интерфейстеріне арналған стандарттар мен ұсыныстары
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Еңбек функциясы 2: Графикалық интерфейсін жобалау, жобалау және эвристикалық бағалау	Дағды 1: Графикалық интерфейсін визуалды стилін құру	Машықтар:
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Растрлық кескіндерді дайындау бағдарламаларында графикалық құжаттарды жасау 2. Векторлық кескіндерді дайындау бағдарламаларында графикалық құжаттарды жасау 3. Графикалық пайдаланушы интерфейстерін эскиздеу 4. Пайдаланушы интерфейстерінің графикалық дизайнын жасау 5. Дизайнды Тапсырыс берушімен үйлестіру 6. Ашық көздерден тиісті кәсіби ақпаратты алу және оны талдау 7. Мәтінді орау 8. Графикалық интерфейс стилі бойынша нұсқаулықты әзірлеу және жобалау 9. Орналасу бағдарламаларымен жұмыс істеу 10. Белгілеу және стильдерді сипаттау тілдерін қолдану
		Білімдер:
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Графикалық дизайн тенденциялары 2. Интерфейс графикасына қойылатын техникалық талаптары 3. Адам - жүйе өзара әрекеттесуінің эргономикасына қойылатын талаптарды реттейтін стандарттары 4. Маркетинг негіздері 5. Психология негіздері 6. Түс теориясы 7. Типографиялық теру ережелері 8. Мақсатты платформалар мен операциялық жүйелерге арналған басқару элементтерінің номенклатурасы 9. Құжат айналымының негіздері
		Дағдыны тану мүмкіндігі:
	Дағды 2: Графикалық интерфейс деректерін визуализациялау	Машықтар:
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Графикалық интерфейсін орналасуын орындау 2. Кестелік деректерді өңдеу бағдарламаларымен жұмыс істеу 3. Статистикалық деректерді талдау бағдарламаларымен жұмыс істеу 4. Әр түрлі экран ажыратымдылықтары үшін интерфейс графикасын оңтайландыру
		Білімдер:
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Статистикалық ақпаратты ұсыну әдістері 2. Деректерді алгоритмдік визуализациялау технологиялары 3. Индикация жүйелерін құру бөлігіндегі эргономика негіздері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды

	Дағды 3: Графикалық интерфейсті тұжырымдама бойынша немесе интерфейсін қазірдің өзінде жасалған бөлігінің үлгісі бойынша құру	Машықтар:	
		1. Графикалық интерфейстің интерактивті прототиптерін жасау 2. Графикалық пайдаланушы интерфейсін жобалық құжаттаманы әзірлеу және рәсімдеу 3. Графикалық пайдаланушы интерфейсін эскиздеу 4. Графикалық интерфейсті прототиптеу бағдарламаларымен жұмыс істеу	
		Білімдер:	
		1. Адам - жүйе өзара әрекеттесуінің эргономикасына қойылатын талаптарды реттейтін стандарттары 2. Тиісті платформалар мен операциялық жүйелерді жобалау бойынша талаптар мен нұсқаулығы 3. Белгілеу тілдерін қолдана отырып, орналасу негіздері 4. Стильдерді сипаттау тілдерін қолдана отырып орналасу негіздері 5. Сценарий тілдерін қолдана отырып бағдарламалау негіздері 6. Интерфейс мәтіндерін жазу ережелері	
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды	
Жеке құзыреттерге қойылатын талаптар:	Тәртіптілік Бастамашылық Зейін Жауапкершілік Орындаушылық Нәтижеге бағдарлау Жоғары оқу мүмкіндігі Іскерлік қарым-қатынас дағдылары Командада жұмыс істеу		
Техникалық регламенттер мен ұлттық стандарттардың тізімі:			
СБШ -нің ішіндегі басқа кәсіптермен байланыс:	СБШ-нің деңгейі:	Кәсіптің атауы:	
	5	Графикалық интерфейс архитектурасын әзірлеу жөніндегі маман	
	6	Графикалық интерфейс архитектурасын әзірлеу жөніндегі маман	
	6	Графикалық интерфейсті верстка жасау маманы	
14. Кәсіптің карточкасы «Графикалық интерфейсті верстка жасау маманы »:			
Топтың коды:	2512-2		
Қызмет атауының коды:	2512-2-005		
Кәсіптің атауы:	Графикалық интерфейсті верстка жасау маманы		
СБШ бойынша біліктілік деңгейі:	6		
СБШ бойынша біліктілік ішкі деңгейі:			
БТБА, БА, үлгілік біліктілік сипаттамалары бойынша біліктілік деңгейі:			
Кәсіптік білім деңгейі:	Білім деңгейі: жоғары білім (бакалавриат, маман дәрежесі, ординатура)	Мамандық: Өнер	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: орта білімнен кейінгі (қолданбалы бакалавриат)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: ТжКБ (орта деңгейдегі маман)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -

	Білім деңгейі: ТжКБ (жұмысшы кәсіптер)	Мамандық: Графикалық және мультимедиялық дизайн	Біліктілік: -
	Білім деңгейі: негізгі орта білім	Мамандық: -	Біліктілік: -
Жұмыс тәжірибесіне қойылатын талаптар:	Бейін бойынша кемінде 1 жыл		
Формалды емес және информалы біліммен байланыс:	курстық дайындық		
Кәсіптің басқа ықтимал атаулары:			
Қызметтің негізгі мақсаты:	Графикалық интерфейсті жобалау және дамыту		
Еңбек функциялардың сипаттамасы			
Еңбек функцияларының тізбесі:	Міндетті еңбек функциялары:	1. Графикалық интерфейсті жобалау, дизайн және графикалық интерфейсті эвристикалық бағалау	
	Қосымша еңбек функциялары:		
Еңбек функциясы 1: Графикалық интерфейсті жобалау, дизайн және графикалық интерфейсті эвристикалық бағалау	Дағды 1: Графикалық интерфейстер құрылымын жобалау бойынша жобалау құжаттамасын әзірлеу	Машықтар:	
			1. Ақпаратты өңдеу (мәтіндік, графикалық, бейне, аудио) 2. Нейрондық желілерді қолдану және деректерді оқыту 3. Интерфейсті сараптамалық бағалауды жүргізу 4. Интерфейстің күтілетін жылдамдығын есептеу 5. Бағдарламалық жасақтама интерфейсін пайдалану сценарийлерін бағалау 6. Пайдаланушы тәжірибесін талдау құралдарын қолдану 7. Пайдаланушылардың интерфейспен өзара әрекеттесуін жинау және талдау жүйелерін қолдану 8. Пайдаланушы тәжірибесі туралы деректерді ашық көздерден алу 9. Есепті құжаттаманы әзірлеу
		Білімдер:	
			1. Интерфейстің эргономикалық қасиеттерін бағалау жүйелері 2. Адам – жүйе өзара әрекеттесуінің эргономикасына қойылатын талаптарды реттейтін стандарттары 3. Бағдарламалық жасақтаманы әзірлеу әдістері 4. Өнімге қойылатын пайдаланушы талаптарын сипаттау әдістері 5. Интерфейсті сараптамалық бағалау әдістері 6. Интерфейстердің қолжетімділігін қамтамасыз ету тәсілдері 7. Мүмкіндігі шектеулі пайдаланушылар үшін интерфейстердің қолжетімділігін қамтамасыз ету ерекшеліктері 8. Статистикалық деректерді талдау әдістері
Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды		
	Дағды 2: Графикалық пайдаланушы интерфейстері бөлігінде бағдарламалық құралдарды пайдалану кезінде пайдаланушының қажеттіліктерін анықтау	Машықтар:	
			1. Пайдаланушының интерфейстермен өзара әрекеттесуі туралы тиісті кәсіби ақпаратты ашық көздерден алыңыз және оны талдау 2. Пайдаланушылармен сұхбат жүргізу 3. Пайдаланушының графикалық интерфейстермен өзара әрекеттесуі туралы алынған ақпаратты талдау 4. Маркетингтік кейіпкерлерді (мақсатты аудиторияны көрсететін кейіпкерлер) және пайдаланушылардың өніммен өзара әрекеттесуінің егжей-тегжейлі жолдарын жасау

		<p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ақпарат жинау әдістері 2. Қызметті талдау әдістері 3. Маркетингтік кейіпкерлер мен тұтынушылардың жолдарын құрастыру техникасы 4. Бағдарламалық өнімдер мен аппараттық құралдарды пайдалану кезіндегі адамдардың мінез-құлық үлгісі 5. Адам – жүйе өзара әрекеттесуінің эргономикасына қойылатын талаптарды реттейтін стандарттары 6. Маркетинг негіздері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	<p>Дағды 3: Бағдарламалық өнімнің графикалық интерфейсімен пайдаланушының өзара әрекеттесу стильдерін жобалау</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пайдаланушы тәжірибесін басқару тетіктерін әзірлеу 2. Интерфейсті жобалауда психикалық модельдерді қолдану 3. Біркелкі интерфейс шешімдерін жасау <p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пайдаланушы тәжірибесіне әсер ететін факторлары 2. Оқу эвристикасы 3. Бағдарламалық өнімдер мен аппараттық құралдарды пайдалану кезіндегі адамдардың мінез-құлық үлгісі 4. Графикалық интерфейстерді жобалаудың жалпы тәжірибелері 5. Адам - жүйе өзара әрекеттесуінің эргономикасына қойылатын талаптарды реттейтін стандарттары 6. Әр түрлі өндірушілердің бағдарламалық өнімдерінің интерфейсін реттейтін стандарттары 7. Психология негіздері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
	<p>Дағды 4: Прототиптік интерфейсін әзірлеу және сынау</p>	<p>Машықтар:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Интерфейстерді прототиптеудің аспаптық орталарында жұмыс істеу 2. Графикалық және/немесе пайдаланушы интерфейсін тексеру нысандары мен әдістерін анықтау 3. Прототиптік интерфейсін тестілеу процесін ұйымдастыру 4. Интерфейсті тестілеу нәтижелерін құжаттау <p>Білімдер:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пайдаланушы тәжірибесін тестілеу объектілері 2. Пайдаланушы тәжірибесін тестілеудің түрлері мен түрлері 3. Бағдарламалық өнімдерді пайдалану кезіндегі адамдардың мінез-құлық үлгісі 4. Интерфейсті жобалаудың жалпы тәжірибелері 5. Адам - жүйе өзара әрекеттесуінің эргономикасына қойылатын талаптарды реттейтін стандарттары 6. Әр түрлі өндірушілердің бағдарламалық өнімдерінің интерфейсін реттейтін стандарттары 7. Психология негіздері
	Дағдыны тану мүмкіндігі:	Ұсынылмайды
Жеке құзыреттерге қойылатын талаптар:	Тәртіптілік Бастамашылық Жауапкершілік Ұйымдастыру	
Техникалық регламенттер мен ұлттық стандарттардың тізімі:		
СБШ -нің ішіндегі басқа	СБШ-нің деңгейі:	Кәсіптің атауы:

кәсіптермен байланыс:	5-6	Графикалық жұмыс дизайнері
	5	Мультимедиялық дизайнер
	5	Графикалық интерфейсті верстка жасау маманы

4-ші тарау. Кәсіптік стандарттың техникалық деректері

15. Мемлекеттік органның атауы:

Қазақстан Республикасының Жасанды интеллект және цифрлық даму министрлігі

Орындаушы:

Асыл, +7 (747) 259 23 13, assylshakentayeva@gmail.com

16. Әзірлеуге қатысатын ұйымдар (кәсіпорындар):

«Фактор» жүйелік зерттеу компаниясы» жауапкершілігі шектеулі серіктестігі

Жоба жетекшісі:

Габбасов М.Б.

E-mail: Mars0@mail.ru

Телефон нөмірі: +7 (701) 908 25 11

Орындаушылар:

Исин Н.К., +7 (701) 111 18 71, info@itk.kz

Абдешов Х.У., +7 (777) 250 58 31, habdeshov@rambler.ru

Аканова А.С., +7 (705) 448 06 80, akerkegansaj@mail.ru

17. Кәсіптік біліктілік жөніндегі салалық кеңес: 692/НҚ , 07.11.2024 г.

18. Кәсіптік біліктілік жөніндегі ұлттық орган: 02.06.2025 г.

19. «Атамекен» Қазақстан Республикасының Ұлттық кәсіпкерлер палатасы: -

20. Нұсқа нөмірі және шығарылған жылы: Нұсқа 2, 2025 г.

21. Болжамды қайта қарау күні: 01.01.2028 г.