

## Профессиональный стандарт: «Разработка графического и мультимедийного дизайна»

### Глава 1. Общие положения

1. Область применения профессионального стандарта:

2. В настоящем профессиональном стандарте применяются следующие термины и определения:

1) Информационная система (ИС) – организационно-упорядоченная совокупность информационно-коммуникационных технологий, обслуживающего персонала и технической документации, реализующих определенные технологические действия посредством информационного взаимодействия и предназначенных для решения конкретных функциональных задач.

2) Информационная технология (ИТ, IT) – это процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления.

3) Информационные технологии (ИТ, от англ. Information Technology, IT) – это класс областей деятельности, относящихся к технологиям управления и обработкой огромного потока информации с применением вычислительной техники.

4) Сопровождение ИС – обеспечение работоспособности, введенной в промышленную эксплуатацию ИС в соответствии с ее назначением, включающее мероприятия по проведению корректировки, модификации и устранению дефектов программного обеспечения, без проведения модернизации и реализации дополнительных функциональных требований и при условии сохранения ее целостности.

5) Архитектура информационной системы – концепция, определяющая модель, структуру, выполняемые функции и взаимосвязь компонентов информационной системы.

6) База данных (БД) – совокупность данных, организованных согласно концептуальной структуре, описывающей характеристики этих данных, а также взаимосвязей между их объектами.

7) Редизайн – модификация графической и/или структурно-функциональной составляющих уже существующего сайта или программного продукта

8) Графический интерфейс пользователя (Graphical User Interface - GUI) – определенная программа предоставляющая возможность использовать элементы пользовательского интерфейса в виде графических объектов.

9) Графический дизайн – визуальная коммуникация с помощью различных средств - иллюстраций, типографии, анимации, цифровых медиа.

10) Интерактивный дизайн – представление человеко-машинного взаимодействия.

11) Ориентированный на пользователя дизайн (User Centered Design) – предусматривает сочетание эргономических, эстетических, художественных требований к системе

12) Пользовательский интерфейс (ПИ) – элементы интерфейса системы, которые используются пользователем во время работы в системе (меню, кнопки, диалоговые окна) в виде объектов, в котором учитывается цветовая гамма, размер, стиль и другие графические возможности.

13) Системы автоматизации разработки программ (CASE – средства) – набор инструментов и методов программной инженерии для проектирования программного обеспечения, который помогает обеспечить высокое качество программ, отсутствие ошибок и простоту в обслуживании программных продуктов.

14) Бағдарламаларды әзірлеуді автоматтандыру жүйелері (CASE - құралдар) – бағдарламалық қамтамасыз етуді жобалаудың бағдарламалық құралдары мен әдістерінің жиынтығы, ол жоғары сапалы бағдарламаларды, қателердің болмауын және бағдарламалық өнімдерге техникалық қызмет көрсетудің қарапайымдылығын қамтамасыз етеді.

3. В настоящем профессиональном стандарте применяются следующие сокращения:

1) UI – user interface

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

3) VR – виртуальная реальность

4) ООП – Объектно-ориентированное программирование

### Глава 2. Паспорт профессионального стандарта

4. Название профессионального стандарта: Разработка графического и мультимедийного дизайна

5. Код профессионального стандарта: J62011022

6. Указание секции, раздела, группы, класса и подкласса согласно ОКЭД:

J Информация и связь

62 Компьютерное программирование, консультационные и другие сопутствующие услуги

62.0 Компьютерное программирование, консультационные и другие сопутствующие услуги

62.01 Деятельность в области компьютерного программирования

### 62.01.1 Разработка программного обеспечения

7. Краткое описание профессионального стандарта: Создание графических объектов, спецэффектов, анимации, аудио сопровождения или других визуальных изображений для использования в компьютерных играх, фильмах, музыкальных клипах, видеороликах, СМИ и рекламах. А также создание эскизов, диаграмм, иллюстраций и макетов для представления концепций дизайна; сложной графики и анимации, аудио и видео файлов для удовлетворения функциональных, эстетических и творческих требований к проекту; двумерных и трехмерных изображений, изображающих объекты в движении или иллюстрирование процесса с использованием компьютерной анимации или программ моделирования.

#### 8. Перечень карточек профессий:

- 1) Графический дизайнер - 5 уровень ОРК
- 2) Мультимедийный дизайнер - 5 уровень ОРК
- 3) Интерактивный дизайнер - 5 уровень ОРК
- 4) Графический дизайнер - 6 уровень ОРК
- 5) Мультимедийный дизайнер - 6 уровень ОРК
- 6) Интерактивный дизайнер - 6 уровень ОРК

### Глава 3. Карточки профессий

9. Карточка профессии «Графический дизайнер»:			
Код группы:	2166-1		
Код наименования занятия:	2166-1-002		
Наименование профессии:	Графический дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	5		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 185. Техник-программист 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер)		
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: послесреднее образование (прикладной бакалавриат)	Специальность: Вычислительная техника и информационные сети (по видам)	Квалификация: -
Требования к опыту работы:			
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:			
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна объектов графической информации.		
Описание трудовых функций			
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Проектирование дизайна проекта 2. Разработка и компоновка объектов визуальной информации 3. Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Проектирование дизайна проекта	Навык 1: Подготовка эскизов, диаграмм, иллюстраций и макетов для представления концепций дизайна	Умения:	
		1. Определять и формулировать задачи проекта. 2. Понимать проектное задание для подготовки эскизов. 3. Подобрать соответствующие компьютерные программы для создания эскизов, диаграмм, иллюстрации, макетов для дизайна проекта. 4. Применять методы работы с различными видами графики.	

		<p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Методов выполнения художественно-графических работ;</li> <li>2. Основ художественного конструирования и технического моделирования;</li> <li>3. Современных программ, применяемых в дизайне компьютерного дизайна и их возможности;</li> <li>4. Международные и республиканские стандарты в области дизайна.</li> </ol>
	Возможность признания навыка:	-
	<p>Навык 2: Разработка графики и анимации для удовлетворения функциональных, эстетических и творческих требований к проекту</p>	<p>Умения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работать с текстами, шрифтами, фильтрами, эффектами, масками и слоями</li> <li>2. Владеть разными видами техники; быстрого рисования веб и иллюстраций от руки, навыками скетчинга;</li> <li>3. Создавать векторные иллюстрации для веб и полиграфии при помощи компьютерных программ</li> </ol> <p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основ академического рисунка, техники графики, компьютерной графики</li> <li>2. Типографики, цветоделения, цветокоррекции, художественного ретуширования изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования</li> </ol>
	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 2: Разработка и компоновка объектов визуальной информации	<p>Навык 1: Создание двумерных и трехмерных изображений</p>	<p>Умения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изображать объекты в движении или иллюстрирование процесса с использованием компьютерной анимации или программ моделирования;</li> <li>2. Использовать технику рисования многомерных изображений</li> <li>3. Применять все возможности компьютерной программы для разработки многомерных изображений</li> </ol> <p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Методов компьютерной анимации, проектирования дизайна</li> <li>2. Методик рисования многомерных изображений</li> <li>3. Инструментов создания точных графических чертежей и моделей</li> </ol>
	Возможность признания навыка:	-
	<p>Навык 2: Художественно-техническая разработка дизайн-проекта</p>	<p>Умения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Конструировать все детали графического объекта по требованиям заказчика</li> <li>2. Создавать композицию проекта, который обусловлен содержанием и характером</li> <li>3. Использовать графические системы для создания прототипа проекта</li> </ol>

		<p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Современные компьютерные программные обеспечения, используемое в дизайне;</li> <li>2. Компьютерной графики, 3D освещения, 3D моделирования;</li> <li>3. Теорию композиции, цветоведения и колористики, типографика, фотографика, мультипликацию;</li> <li>4. Художественного конструирования и технического моделирования;</li> <li>5. Методов производства и распространения мультимедиа информации.</li> </ol>
	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 3: Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	Навык 1: Проведение оценки качества разработанных объектов визуальной информации	Умения:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определять и устранять риски в реализации проекта</li> <li>2. Оценивать качество выполнения дизайнерских работ в проекте</li> <li>3. Документировать проверку качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации</li> <li>4. Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</li> </ol>
		Знания:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Методы оценки рисков и управления рисками</li> <li>2. Знание технологических процессов выполнения оценки качества дизайн-проектов</li> <li>3. Последовательности выполнения типовых этапов и сроков проектирования объектов визуальной информации</li> </ol>
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Проведение контроля за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации	Умения:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Согласовывать проектные решения, проводить детализацию и документирование выбранного дизайна для производства.</li> <li>2. Выбирать средства контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации</li> <li>3. Составлять заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации</li> </ol>		
Знания:		
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Современные средства, инструменты и методы проверки по контролю качества визуальной информации</li> <li>2. Оформление и написания научно-технического текста и основы делового письма</li> </ol>
Возможность признания навыка:	-	
Требования к личностным компетенциям:	<p>         Ответственность          Гибкость мышления          Дисциплинированность          Аккуратность          Логическое мышление          Организованность          Креативность          Коммуникабельность          Обучаемость          Внимательность          Умение самостоятельно принимать решения       </p>	

Список технических регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК:	Наименование профессии:	
	5-6	Мультимедийный дизайнер	
	5-6	Интерактивный дизайнер	
10. Карточка профессии «Мультимедийный дизайнер»:			
Код группы:	2166-2		
Код наименования занятия:	2166-2-002		
Наименование профессии:	Мультимедийный дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	5		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер) 185. Техник-программист		
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: послесреднее образование (прикладной бакалавриат)	Специальность: -	Квалификация: -
Требования к опыту работы:			
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:			
Основная цель деятельности:	Разработать мультимедийный дизайн проекта		
Описание трудовых функций			
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Разработка структуры проекта с мультимедийными элементами 2. Разработка аудио и видео контента для мультимедийного проекта	
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Разработка структуры проекта с мультимедийными элементами	Навык 1: Создание структуры проекта с мультимедийными элементами	Умения:	
		1. Применять UML диаграммы для создания структуры 2. Определять поток информации и взаимодействие объектов 3. Рисовать эскиз дизайна каждого мультимедиа элемента объекта визуальной информации 4. Определять концепцию дизайна передаваемых субъектов;	
		Знания:	
		1. Техника работы с унифицированным языком моделирования и инструментами построения диаграмм 2. Методы проведения комплексных дизайнерских исследований	
	Возможность признания навыка:	-	

	<p><b>Навык 2:</b> Документирование разработанной структуры</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка технического задания проекта с мультимедийными элементами информации</li> <li>2. Описать каждый разрабатываемый мультимедиа элемент, его взаимодействие с другими элементами объекта визуальной информации</li> <li>3. Разрабатывать презентации по представлению дизайна проекта</li> </ol> <p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Нормативные документы и стандарты по разработке мультимедиа элементов объектов визуальной информации</li> <li>2. Жизненный цикл проекта</li> <li>3. Разделение проекта на бизнес-процессы</li> </ol>
	<p>Возможность признания навыка:</p>	-
<p>Трудовая функция 2: Разработка аудио и видео контента для мультимедийного проекта</p>	<p><b>Навык 1:</b> Подготовка дизайна эскизов мультимедиа</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Находить и подбирать требуемую аудио, видео, графическую информацию и интегрировать их в проект;</li> <li>2. Уметь правильно применять мультимедиа в контенте проекта;</li> <li>3. Разрабатывать CD-презентации, каталоги продукции, фотогалереи и портфолио с применением элементов мультимедиа;</li> <li>4. Применять возможности компьютерных программ для разработки мультимедиа, интегрировать библиотеки для графики, анимации в программный продукт</li> </ol> <p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы техники графики, компьютерной и художественной графики</li> <li>2. Теории композиции, цветоведение и колористики, типографики, фотографии, мультипликацию</li> <li>3. Основы художественного конструирования и технического моделирования</li> <li>4. Основы рекламных технологий</li> </ol>
	<p>Возможность признания навыка:</p>	-
	<p><b>Навык 2:</b> Создание, добавление и компоновка спецэффектов в медиа файлы или другие визуальные изображения</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Находить и использовать программные средства с библиотеками, содержащие достаточное количество готовых спецэффектов для создания, редактирования медиа файлов</li> <li>2. Производить не сложные редактирования звука и видео файла</li> <li>3. Накладывать фильтры и эффекты переходов между видеофрагментами</li> <li>4. Производить резки-склейки файлов, конвертировать в различные форматы;</li> </ol> <p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Программных продуктов, средств, инструментов для работы со звуком и анимацией</li> <li>2. Интегрируемые библиотеки спецэффектов и фреймворки для их создания</li> </ol>
	<p>Возможность признания навыка:</p>	-

	Навык 3: Модернизация мультимедийного проекта	Умения:	
		1. Вносить изменения и корректировки, расширять функционал мультимедиа элементов, путем добавления – удаления спецэффектов, изменения цвета, стиля и других частей; 2. Понимать структуру проекта его основные составляющие – завязку, кульминацию и развязку, продумывать гипертекстовые связи внутри мультимедийного документа (элемента), пользовательские сценарии (во всех отраслях применения мультимедиа).	
		Знания:	
		1. Основы техники графики, компьютерной и художественной графики 2. О современных характеристиках мультимедийных устройств и программных обеспечениях 3. Современные программные средства для модернизации мультимедиа элементов проекта	
	Возможность признания навыка:	-	
Требования к личностным компетенциям:	<p>Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Логическое мышление Исполнительность Организованность Креативность Чувство эстетичности Ориентированность на достижение результата Аналитическая способность Самокритичность Творческий подход к поиску способов выполнения поставленных задач</p>		
Список технических регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК:	Наименование профессии:	
	5-6	Графический дизайнер	
	5-6	Интерактивный дизайнер	
11. Карточка профессии «Интерактивный дизайнер»:			
Код группы:	2166-3		
Код наименования занятия:	2166-3-002		
Наименование профессии:	Интерактивный дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	5		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	<p>Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер) 185. Техник-программист</p>		
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: послесреднее образование (прикладной бакалавриат)	Специальность: -	Квалификация: -
Требования к опыту работы:			
Связь с неформальным и информальным образованием:			

Другие возможные наименования профессии:	2166-1-001 - Дизайнер Web-сайтов	
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна для интерактивного пользовательского интерфейса.	
Описание трудовых функций		
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений</li> <li>2. Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании</li> </ol>
	Дополнительные трудовые функции:	
Трудовая функция 1: Проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений	Навык 1: Разработка интерактивного дизайна в проекте	Умения:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создавать двухмерные и трехмерные изображения, отображающих объекты в движении или иллюстрирующие какой-либо процесс, с использованием программ компьютерной анимации или моделирования;</li> <li>2. Выбирать и создавать базисные графические объекты для последующего применения к нему принципов интерактивности</li> <li>3. Искать и находить графические элементы, требуемые взаимодействия с пользователем</li> <li>4. Применять подходы прогрессивного улучшения</li> </ol>
		Знания:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные инструменты создания анимации</li> <li>2. Технологию создания анимации, виды анимации</li> <li>3. Подходы прогрессивного улучшения, существенно уменьшающего вероятность понизить юзабилити в результате создания интерактивных эффектов по критерию «отказоустойчивости».</li> </ol>
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Комбинирование контента, графики, визуальных, звуковых эффектов	Умения:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Размещать интерактивные элементы управления, с учетом удобства его использования пользователем и по мере важности и частоты ее использования</li> <li>2. Определять размер, форму, цвет интерактивного элемента управления</li> <li>3. Разрабатывать сложную графику и анимацию в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в задании на проектирование;</li> </ol>		
Знания:		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы психофизических особенностей человека, связанные с восприятием, запоминанием и обработкой: особенности восприятия цвета, звука, времени и т.д.</li> <li>2. Методы и технологии работы с двумерной и трехмерной графикой</li> </ol>	
Возможность признания навыка:	-	
Трудовая функция 2: Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании	Навык 1: Добавление анимации в интерактивные элементы управления	Умения:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вставлять эффекты движения, аудио и видео эффекты в интерактивный элемент</li> <li>2. Подбирать и корректировать цвет интерактивного элемента управления</li> <li>3. Программировать интерактивные элементы с анимацией</li> <li>4. Определять стиль дизайна интерактивных элементов управления</li> <li>5. Использовать программы виртуальной реальности для визуализации макетов дизайна</li> </ol>

		Знания: 1. Технологию и методы применения трехмерной графики в программировании 2. Компьютерные графические средства и инструменты для создания элементов 2-3 мерных интерактивных элементов 3. Принципы работы программ виртуальной и дополненной реальности
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Документирование интерактивного дизайна	Умения: 1. Создавать презентацию по предоставлению дизайна макета объекта 2. Выбирать, описывать рекомендации касательно функциональных и эстетических материалов и носителей для публикации, доставки или отображения; 3. Создавать презентации для представления дизайна проекта и его интерактивности 4. Составлять отчет о применении интерактивных элементов в проекте с описанием технологии создания (программирование интерактивных элементов или использование готовых интерактивных элементов)
		Знания: 1. Типы пользовательских интерфейсов и этапы их разработки 2. Основы разработки VR и применение программ VR 3. Классификация диалогов и общие принципы их разработки 4. Языки программирования, ООП
	Возможность признания навыка:	-
Требования к личностным компетенциям:	<p>Ответственность Пунктуальность Гибкость мышления Логическое мышление Исполнительность Ориентированность на результат Организованность Креативность Чувство эстетичности Принципиальность Рационализированность</p>	
Список технических регламентов и национальных стандартов:		
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК:	Наименование профессии:
	5-6	Графический дизайнер
	5-6	Мультимедийный дизайнер
12. Карточка профессии «Графический дизайнер»:		
Код группы:	2166-1	
Код наименования занятия:	2166-1-002	
Наименование профессии:	Графический дизайнер	
Уровень квалификации по ОРК:	6	
подуровень квалификации по ОРК:		
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	КС 185. Техник-программист 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер)	

Уровень профессионального образования:	Уровень образования: высшее образование (бакалавриат, специалитет, ординатура)	Специальность: Информационно-коммуникационные технологии	Квалификация: -
Требования к опыту работы:			
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:			
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна объектов графической информации		
<b>Описание трудовых функций</b>			
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Проектирование дизайна проекта 2. Разработка и компоновка объектов визуальной информации 3. Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Проектирование дизайна проекта	Навык 1: Подготовка эскизов, диаграмм, иллюстраций и макетов для представления концепций дизайна	Умения:	
		1. Организовать переговоры с заказчиком по определению требований проекта 2. Составлять проектное задание, план выполнения (сроки выполнения) и согласовывать с руководителем проектное задание, концепцию дизайна; 3. Детализировать и документировать выбранный дизайн для производства 4. Оценивать параметры цветопередачи, визуализацию изображений объектов 5. Составлять отчет по подготовке эскиза проекта 6. Проводить презентации и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений 7. Владеть техникой работы на компьютере для решений сложных задач по разработке графических объектов	
		Знания:	
	1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации; 2. Основные этапы проектирования объектов визуальной информации, различной сложности;		
	Возможность признания навыка:	-	
	Навык 2: Разработка графики и анимации для удовлетворения функциональных, эстетических и творческих требований к проекту	Умения:	
1. Проводить анализ разработанных графических объектов и выявлять несоответствия с требованием заказчика 2. Применять технику моушн-графики при создании дизайна проекта 3. Соединять гармонично текст, аудио и видео. 4. Создавать сложные графические модели при помощи компьютерных программ			
Знания:			
		1. Методики дизайнерской проверки объектов визуальной информации, на соответствие оригиналу 2. Теоретической основы художественного конструирования и технического моделирования, основы рекламных технологий 3. Материаловедения для полиграфии и упаковочного производства	

	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 2: Разработка и компоновка объектов визуальной информации	Навык 1: Создание двумерных и трехмерных изображений	Умения:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создавать дизайн-макет многомерного объекта при помощи компьютерных программ</li> <li>2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию многомерных изображений</li> <li>3. Применять линейные методы снижения размерности, нелинейные отображения, многомерное шкалирование и заполняющие пространство кривые</li> </ol>
	Знания:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные этапы создания и визуализации 3D моделей в кино и игровых индустриях</li> <li>2. Способов моделирования (NURBS-моделирование и полигональное моделирование).</li> <li>3. Профессиональные программы для композитинга.</li> </ol>	
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Художественно-техническая разработка дизайн-проекта	Умения:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определять композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта</li> <li>2. Определять требования к дизайну: функциональность, эстетика элемент новизны;</li> <li>3. Разрабатывать документацию для получения авторского права готовой продукции;</li> </ol>
	Знания:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основ рекламных технологий, технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения;</li> <li>2. Основных видов современного проектного дизайнерского творчества</li> <li>3. Основы дизайна, живописи, рисунка и перспективы, композиции; технического рисунка, компьютерный дизайн, конструирование и дизайнтары, основы полиграфии;</li> <li>4. Нормативно-правовые акты по сопровождению проекта и получения авторского права.</li> </ol>	
	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 3: Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	Навык 1: Проведение оценки качества разработанных объектов визуальной информации	Умения:
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проводить мониторинг изготовления объектов и систем визуальной информации</li> <li>2. Определять и применять необходимые корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов</li> <li>3. Выбирать и применять инструменты и методы для проведения оценивания качества объектов визуальной информации</li> </ol>
	Знания:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Методы и средства для проведения мониторинга и оценки качества дизайна проекта</li> <li>2. Инструкции по проведению оценки качества дизайна проекта</li> <li>3. Международных и республиканских стандартов по оценке качества</li> </ol>	
	Возможность признания навыка:	-

	<p><b>Навык 2:</b> Проведение контроля за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разрабатывать процедуры и методы контроля соответствия дизайн-макета объектов визуальной информации</li> <li>2. Контролировать выполнение договоров на изготовление и ввод в эксплуатацию продукта визуальной информации</li> <li>3. Оформлять документы необходимые для реализации и получения авторского права на выполненную работу дизайн-проекта</li> <li>4. Презентовать дизайн-проект заказчику</li> </ol>	
		<p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Нормативные документы в области качества объектов графической информации</li> <li>2. Нормативно-правовые акты по составлению договоров, получения авторского права и др.</li> <li>3. Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению макетов объектов и систем визуальной информации</li> <li>4. Технологии разработки презентации</li> </ol>	
		<p>Возможность признания навыка:</p>	-
<p>Требования к личностным компетенциям:</p>	<p>Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Аккуратность Логическое мышление Организованность Креативность Коммуникабельность Обучаемость Внимательность Умение самостоятельно принимать решения</p>		
<p>Список технических регламентов и национальных стандартов:</p>			
<p>Связь с другими профессиями в рамках ОРК:</p>	<p>Уровень ОРК:</p>	<p>Наименование профессии:</p>	
	<p>5-6</p>	<p>Мультимедийный дизайнер</p>	
	<p>5-6</p>	<p>Интерактивный дизайнер</p>	
<p>13. Карточка профессии «Мультимедийный дизайнер»:</p>			
<p>Код группы:</p>	<p>2166-2</p>		
<p>Код наименования занятия:</p>	<p>2166-2-002</p>		
<p>Наименование профессии:</p>	<p>Мультимедийный дизайнер</p>		
<p>Уровень квалификации по ОРК:</p>	<p>6</p>		
<p>подуровень квалификации по ОРК:</p>			
<p>Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:</p>	<p>Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер) 185. Техник-программист</p>		
<p>Уровень профессионального образования:</p>	<p>Уровень образования: высшее образование (бакалавриат, специалитет, ординатура)</p>	<p>Специальность: Информационно-коммуникационные технологии</p>	<p>Квалификация: -</p>
<p>Требования к опыту работы:</p>			

Связь с неформальным и информальным образованием:		
Другие возможные наименования профессии:		
Основная цель деятельности:	Разработать мультимедийный дизайн проекта.	
Описание трудовых функций		
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Разработка структуры проекта с мультимедийными элементами 2. Разработка аудио и видео контента для мультимедийного проекта
	Дополнительные трудовые функции:	
Трудовая функция 1: Разработка структуры проекта с мультимедийными элементами	Навык 1: Создание структуры проекта с мультимедийными элементами	Умения:
		1. Представлять эскиз модели аудио, видео, графической информации; 2. Описывать расположение объектов визуальной информации, действия, анимацию, графику 2. Представлять целостность визуальной картины, путем объединения функций, конструкций, форму и содержание, учитывая эргономические требования
		Знания:
		1. Современные технические и программные средства и технологий, позволяющих воздействовать на потребителя 2. Методы и технологии применения мультимедиа в проектах
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Документирование разработанной структуры	Умения:
1. Определить цель и ограничения связанные с заданием на проектирование; 2. Определить взаимодействие мультимедиа объектов с другими объектами проекта 3. Выбрать и описать каждое свойство мультимедиа элементов в проекте: форму, звук, речь, текст, музыку, объем, размер, цвет, количество, скорость и так далее. 4. Выбирать современные программные средства для реализации мультимедиа элементов в проекте		
Знания:		
1. Знание современных программных приложений 2. Основы академического рисунка, техники компьютерной графики 3. Теории композиции, цветоведения и колористики, мультипликации 4. Основы художественного конструирования и технического моделирования 5. Основы рекламных технологий, в области кино и телевидения.		
Возможность признания навыка:	-	
Трудовая функция 2: Разработка аудио и видео контента для мультимедийного проекта	Навык 1: Подготовка дизайна эскизов мультимедиа	Умения:
		1. Моделировать мультимедийную композицию (рисовать элементы, подбирать цвет, звук, эффекты анимации к мультимедиа объектам) в контенте проекта; 2. Подбирать и компоновать отдельные анимационные, звуковые и интерактивные элементы (кнопки, меню, диалоговые окна и так далее) к сложной визуальной информации.

	<p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Теории звука и акустики, основы звуковой драматургии в анимационных фильмах</li> <li>2. Виды и жанры анимации, речь и пластика в анимации, отличие анимации и натуральных съемок</li> </ol>
Возможность признания навыка:	-
Навык 2: Создание, добавление и компоновка спецэффектов в медиа файлы или другие визуальные изображения	<p>Умения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Согласовывать исходные «живые» действия с объектами визуального проекта;</li> <li>2. Использовать в проектах транзитные эффекты;</li> <li>3. Производить коррекцию изображения с помощью фильтров;</li> <li>4. Моделировать объекты анимации с учетом эргономических требований;</li> <li>5. Комбинировать элементы, полученные из нескольких источников, добавлять или удалять элементы, а также преобразовывать исходное изображение, вставляя различные спецэффекты</li> <li>6. Применять в работе технологии трехмерной графики и трехмерные спецэффекты при создании мультимедиа проекта</li> </ol> <p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Технологии создания визуальных спецэффектов при помощи. композитинга, клинапа, маски, моушкепчера, хромакей, люмокей, кеинг морфинга, ретайминга, трекинга.</li> <li>2. Знания международных и республиканских стандартов по дизайну, по требованиям к эргономике визуальной части программных продуктов</li> <li>3. Виды трехмерных спецэффектов: симуляции частиц (particlessimulation), симуляция твердых тел (Rbs), симуляция мягких тел (Sbs), флюидные симуляции (Flip и Fluidsimulation), симуляции толпы (crowdsimulation), применяемых в трехмерной графике.</li> </ol>
Возможность признания навыка:	-
Навык 3: Модернизация мультимедийного проекта	<p>Умения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проводить покадровую работу с изображением.</li> <li>2. Адаптировать мультимедийные элементы визуальной информации под новые аппаратные платформы и технологии, создавая наполненное объектами реального мира цифровое пространство.</li> </ol> <p>Знания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Графических, специальных эффектов, анимации и других зрительных образов для использования в компьютерных играх, фильмах, музыкальных видеозаписях, в печатных средствах массовой информации и в рекламе.</li> <li>2. Технология сбора и анализа информации для внесения изменения в мультимедийный (элемент) проект.</li> <li>3. Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов визуальной информации для произведения корректировки.</li> </ol>
Возможность признания навыка:	-

Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Логическое мышление Исполнительность Организованность Креативность Чувство эстетичности Ориентированность на достижение результата Аналитическая способность Самокритичность Творческий подход к поиску способов выполнения поставленных задач		
Список технических регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК:	Наименование профессии:	
	5-6	Графический дизайнер	
	5-6	Интерактивный дизайнер	
14. Карточка профессии «Интерактивный дизайнер»:			
Код группы:	2166-3		
Код наименования занятия:	2166-3-002		
Наименование профессии:	Интерактивный дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	6		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер) 185. Техник-программист		
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: высшее образование (бакалавриат, специалитет, ординатура)	Специальность: Информационно-коммуникационные технологии	Квалификация: -
Требования к опыту работы:			
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:	2166-1-001 - Дизайнер Web-сайтов		
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна для интерактивного пользовательского интерфейса.		
Описание трудовых функций			
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений 2. Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании	
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений			

	<p><b>Навык 1:</b> Разработка интерактивного дизайна в проекте</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проводить анализ функциональных требований к аппаратуре связи;</li> <li>2. Подготовить эскизы, диаграммы, иллюстраций и оригинал-макетов для передачи концепций дизайна;</li> <li>3. Выполнять техническое задание и описать графику и анимацию в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями;</li> <li>4. Применять интерактивные эффекты для реализации интерактивного дизайна (анимация загрузки, анимация выполнения, скелетные экраны, визуальный отклик, навигация) в проектировании веб приложений</li> </ol> <p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знание 2D-графики, анимационное оформление статических изображений.</li> <li>2. Технологию и методику разработки интерактивных эффектов</li> </ol>
	<p>Возможность признания навыка:</p>	<p>-</p>
	<p><b>Навык 2:</b> Комбинирование контента, графики, визуальных, звуковых эффектов</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разрабатывать концепцию дизайна интерактивного дизайна веб приложения</li> <li>2. Определять элементы интерактивного дизайна;</li> <li>3. Применять технологии комбинирования графики, аудио и видео для создания интерактивного дизайна.</li> <li>4. Подготовка скомпонованного интерактивного дизайна для использования в веб программировании</li> </ol> <p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Технологии и средств комбинирования аудио и видео с контентом дизайна</li> <li>2. Основы веб программирования</li> </ol>
	<p>Возможность признания навыка:</p>	<p>-</p>
<p><b>Трудовая функция 2:</b> Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании</p>	<p><b>Навык 1:</b> Добавление анимации в интерактивные элементы управления</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определять графический и интерактивный дизайн диалоговых окон</li> <li>2. Программировать сценарий; стандартных диалоговых сообщений элементами интерактивности;</li> <li>3. Создавать интерактивные мессенджеры (боты) для диалога пользователя с системой;</li> <li>4. Создавать реалистичные имитации окружающей пользователя обстановки</li> </ol> <p><b>Знания:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы разработки эргономичных пользовательских интерфейсов</li> <li>2. Основы создания интерактивных элементов для универсальных приложений</li> <li>3. Языки программирования, ООП</li> </ol>
	<p>Возможность признания навыка:</p>	<p>-</p>
	<p><b>Навык 2:</b> Программирование сложных интерактивных элементов</p>	<p><b>Умения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Реализовать многостраничные издания в виртуальной среде с применением анимированных графических объектов</li> <li>2. Интегрировать различные библиотеки в программные средства для разработки интерактивных элементов</li> <li>3. Создавать сложные графические объекты при помощи программирования для получения максимально реалистичного материала</li> </ol>

		Знания: 1. Методы и алгоритмы математики для программирования сложных интерактивных графических объектов 2. Фреймворки для создания графических элементов 3. Программирования на уровне создания отдельных элементов графики
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 3: Документирование интерактивного дизайна	Умения: 1. Фиксировать требования и потребности клиентов, руководства касательно дизайна проекта; 2. Разрабатывать документы для проектирования дизайна
		Знания: 1. Знание современных программных приложений 2. Основы делового письма и делового общения 3. Основы работы с нормативными и отчетными документами
	Возможность признания навыка:	-
Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Пунктуальность Гибкость мышления Логическое мышление Исполнительность Ориентированность на результат Организованность Креативность Чувство эстетичности Принципиальность Рационализированность	
Список технических регламентов и национальных стандартов:		
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК:	Наименование профессии:
	5-6	Графический дизайнер
	5-6	Мультимедийный дизайнер

#### Глава 4. Технические данные профессионального стандарта

15. Наименование государственного органа:

16. Организации (предприятия) участвующие в разработке:

Товарищество с ограниченной ответственностью «Компания системных исследований «Фактор»

Руководитель проекта:

Габбасов М.Б.

E-mail: Mars0@mail.ru

Номер телефона: +7 (701) 908 25 11

Исполнители:

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. Отраслевой совет по профессиональным квалификациям:

18. Национальный орган по профессиональным квалификациям: 23.02.2024 г.

19. Национальная палата предпринимателей Республики Казахстан «Атамекен»: -

20. Номер версии и год выпуска: версия 2, 2022 г.

21. Дата ориентировочного пересмотра: 30.12.2025 г.