|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН»

2025 г.

**Наименование компетенции**: Цифровой дизайн

**Формат участия в соревновании**: индивидуальный

**Описание компетенции**.

Цифровой дизайн включает в себя множество различных навыков и дисциплин в производстве графического дизайна и продукции. Разнообразие навыков, необходимых в отрасли, очень велико: люди, работающие в этой области, обычно являются специалистами узкого профиля, но в последнее время рынок требует мультиспособных дизайнеров, готовых работать в нескольких направлениях визуального дизайна. Дизайнеры должны уметь работать либо в формальных, либо в неформальных командах, либо самостоятельно.

Специалисты в сфере цифрового дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Они также могут заниматься производством онлайн-изданий и интегрировать возможные цифровые медиа для визуальной коммуникации. Люди, работающие в этой отрасли, часто тесно сотрудничают со своими клиентами и должны быть эффективными коммуникаторами, чтобы успешно достигать целей клиента. Отрасль требует от специалиста сильных интерактивных, исследовательских, дизайнерских и технических навыков в области искусства и дизайна, чтобы соответствовать отраслевым стандартам, чтобы достичь этого, специалисты должны понимать целевую аудиторию, рынки, тенденции, культурные различия и желания клиента.

По завершении этапа исследования и планирования производится интерпретация задания для его выполнения с использованием подходящего специализированного программного обеспечения. Работа должна соответствовать техническим требованиям продукта к выводу или размещению онлайн. Для таких специалистов важно понимание всех этапов работы, включая ограничения, связанные с процессом вывода. Эти навыки также применяются при изменении или усовершенствовании проектов.

В последнее время работа дизайнера в большей части затрагивает интернет-пространство и большинство специалистов переходя в Digital-дизайн, занимаясь интерактивными изданиями, интерактивной навигацией и инфографикой, созданием интерактивных интерфейсов, приложений и сайтов, занимаясь отрисовковкой персонажей и бэкграундов для компьютерных игр, при этом использовать ресурсы искусственного интеллекта для решения определённых задач.

Развитие IT технологий и роботизации, появление нанотехнологий, за которыми последовала миниатюризация промышленных и потребительских изделий, диктуют совершенно новые подходы к дизайну. Наблюдается все большее использование искусственного интеллекта в дизайне, когда компьютеры проявляют определенную долю творчества при создании продукта, основываясь на множестве данных, полученных в результате опроса потребителей и производителей.

**Нормативные правовые акты**

Поскольку Описание компетенции содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей компетенции, его необходимо использовать на основании следующих документов:

* ФГОС СПО.
1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 9 декабря 2016 г. № 1543
* Профессиональный стандарт.
1. Профессиональный стандарт 11.013 Графический дизайнер ЕТКС, Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 № 40н
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), Утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 23 ноября 2020 г. № 658
* ГОСТы
1. ГОСТ 34916.1-2022 МЕЖГОСУДАРСТВЕННЫЙ СТАНДАРТ. Интеллектуальная собственность. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ. Часть 1, Дата введения 2023-01-01
2. ГОСТ IEC 60050-732-2017. МЕЖГОСУДАРСТВЕННЫЙ СТАНДАРТ. МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ. Часть 732, Дата введения 2021-03-01
3. ГОСТ Р ИСО 9241-151-2014. НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ЭРГОНОМИКА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕК – СИСТЕМА. Часть 151. Руководство по проектированию пользовательских интерфейсов сети Интернет технологии компьютерных сетей.

Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции **о**пределяется профессиональной областью специалиста и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*. (ФГОС,ПС,…..)*

|  |  |
| --- | --- |
| **№ п/п** | **Виды деятельности/трудовые функции** |
| **1** | Проведение предпроектных дизайнерских исследований. |
| **2** | Планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| **3** | Организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| **4** | Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| **5** | Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| **6** | Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
| **7** | Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса. |
| **8** | Подготовка дизайн-макета к публикации в интернет-пространстве. |
| **9** | Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса. |
| **10** | Контроль изготовления в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. |