

OCCUPATIONAL QUALIFICATION STANDARD

Designer, EstQF Level 5

Kutsestandard on dokument, milles kirjeldatakse tööd ning töö edukaks tegemiseks vajalike oskuste, teadmiste ja hoiakute kogumit ehk kompetentsusnõudeid. Kutsestandardeid kasutatakse õppekavade koostamiseks ja kutse andmiseks.

Occupational title	Level of Estonian Qualifications Framework (EstQF)
Designer, EstQF Level 5	5

Possible specialisation and titles on occupational certificate	
Specialisation	Title on occupational qualification certificate
3D-modelleerimine	3D-modelleerija, tase 5
3D-visualiseerimine	3D-visualiseerija, tase 5
Graafiline disain	Graafiline disainer, tase 5
Liikuva graafika loomine	Liikuva graafika kujundaja, tase 5
Keskkonna- ja ruumidisain	Dekoraator, tase 5
Interaktsioonidisain	Kasutajaliidese disainer (UI), tase 5
Kasutajakogemuse disain (UX)	Kasutajakogemuse disainer (UX), tase 5
Isikustilistika	Stilist, tase 5

Part A DESCRIPTION OF WORK

A.1 Description of work
Disaineri töö sisuks on disainiprobleemide lahendamine ja disainilahenduste väljatöötamine, sh loominguline visualiseerimine ja modelleerimine. Disaineri töö eesmärgiks on lahendada ühiskondlikke väljakutseid disaini vahenditega sotsiaalselt, majanduslikult ja ökoloogiliselt vastutustundlikult, loominguliselt, tehnoloogiliselt teostatavalt, esteetiliselt, tähenduslikult, funktsionaalselt, tõhusalt, kasutajaid ja huvirühmi kaasavalt ning selgelt kommunikeeritult. Disainer lähtub oma töös kaasaegsetest erialastest teadmistest, oskustest ja hoiakutest, tellijaga kooskõlastatud lähteülesandest, intellektuaalomandi kasutamise heast tavast ja disainieetikast. Disainer, tase 5 töötab iseseisvalt ja juhendab vajadusel valdkonnaga seotud tehnilist meeskonda ning teeb koostööd teiste osapooltega, sh autoritega/loovisikutega. Tema portfoolios esitatud tööd on oma disainierialaselt mitmekesised ja kvaliteetsed. Töö nõuab tõhusat enese- ja ajajuhtimisoskust. Tööaeg võib olla paindlik või fikseeritud. Töö sisaldab nii loomingulisi kui ka rutiinseid ülesandeid. Töötamine võib kohati toimuda sundasendis (nt arvutiga) ning vajab ergonoomilist töökeskkonda. Disaineri töövahenditeks on erialane riist- ja tarkvara, disainierialaspetsiifilised seadmed ja materjalid, maketeerimis-, kunsti- ja kirjatärbed, mõõtmis- ja lõikamistarbed, foto-, filmi- ja skaneerimisvarustus, eritüübilised printerid ja lõikurid. Kutsealal on ka - Disainer, tase 4 - Disainer, tase 6 - Disainer, tase 7 - Disainer, tase 8

A.2 Tasks
Kohustuslikud tööosad A.2.1. Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine A.2.2. Disainiüuringute tegemine A.2.3. Disainiprotsessi haldamine A.2.4. Disainilahenduse loomine ja teostamine A.2.5. Kaasav disain A.2.6. Kestlik disain A.2.7. Andmepõhine disain A.2.8. Disainiantropoloogia A.2.9. Visuaalne kirjaoskus
Specialised areas of work
3D-modelleerija A.2.10. 3D-modelleerimine 3D-visualiseerija A.2.11. 3D-visualiseerimine Graafiline disainer A.2.12. Graafiline disain Liikuva graafika kujundaja A.2.13. Liikuva graafika loomine Dekoraator A.2.14. Keskkonna- ja ruumidisain Kasutajaliidese disainer (UI) A.2.15. Interaktsioonidisain Kasutajakogemuse disainer (UX) A.2.16. Kasutajakogemuse disain (UX) Stilist A.2.17. Isikustilistika
Elective areas of work
A.2.18. Illustreerimine A.2.19. Tüpograafia A.2.20. Küljendamine A.2.21. Loo jutustamine A.2.22. Tehniline animatsioon A.2.23. Liikuv graafika A.2.24. Infograafika disain
A.3 Professional preparation
Tavapärased on 5. taseme disaineril erialane kutsekeskharidus või läbitud erialane täienduskoolitus ja paariaastane erialane töökogemus.
A.4 Most common occupational titles
Disainer
A.5 Regulations governing profession
Regulatsioon puudub
A.6 Relevant skills for the future
Teave oskuste ja trendide kohta, mille tähtsus valdkonnas kasvab. Õppimisoskus; suhtlemis- ja meeskonnatööoskus; algatusoskus, analüüsioskus; probleemilahenduoskus; enesejuhtimisoskus; oskus kasutada ressursse tõhusalt ja vältides raiskamist; erialased ja valdkondlikud digioskused.

Part B COMPETENCY REQUIREMENTS

B.1 Structure of occupation

Disainer, tase 5 kutse moodustub üldoskustest, kohustuslikest, spetsialiseerumisega seotud ja valitavatest kompetentsidest. Kutse taotlemisel on nõutud üldoskuste (B.2) ja kohustuslike kompetentside (B.3.1–B.3.9) tõendamine ning spetsialiseerumiseks tuleb tõendada vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsid B.3.10–B.3.17.

Lisaks on võimalik tõendada valitavaid kompetentse B.3.18–B.3.24.

Hariduslikud nõuded

Nõuded kutse taotlemisel

Töömaailma taotlejale

1. Keskharidus

2. Erialane töökogemus

Kutseõppe lõpetajale

1. Täies mahus läbitud vastava eriala tasemeõppe õppekava

Nõuded kutse taastõendamisel

1. Sama taseme kehtiv kutse

2. Erialane töökogemus

3. Läbitud erialased täiendkoolitused

Kutse andmise korraldus on reguleeritud disaineri kutsete kutse andmise korras.

B.2 General skills of Designer, EstQF Level 5

Enesejuhtimisoskused

1. Juhindub oma töös ja kutsealases tegevuses üldtunnustatud eetikanõuetest. Peab lugu ja arvestab ka teiste kutsevaldkondade spetsialistide käitumise aluseks olevate heade tavade ja standarditega.

2. Austab ja tunnustab teiste kultuuride, religioonide, rahvuste, soolise identiteedi jm väärtusi ja norme ning arvestab oma tegevuses nendega.

3. Mõistab juriidilist teksti ja kasutab õigusaktides (seadused, määrused, eeskirjad jmt), lepingutes jm esitatavat teavet. Järgib tööd tehes juhiseid, valdkondlikke nõudeid, eeskirju, õigusakte (sh intellektuaalomand, autorikaitse), standardeid, konventsioone jmt.

4. Kasutab oma tegevuses enda ja teiste tervist säästvaid tööviise, isikukaitsevahendeid ning järgib ohutusnõudeid. Järgib töötervishoiust lähtuvaid ergonoomilise töökeskkonna nõudeid.

5. Reguleerib oma käitumist ka keerukates olukordades, säilitab rahu ja enesekontrolli.

Lävimisoskused

6. Kasutab oma valdkonnas või konkreetseks tööks vajalikke kokkulepituid oskuskeele mõisteid ja termineid.

7. Mõistab ingliskeelset erialateksti, sh peamisi termineid, ning on võimeline ametis nõutud tasemel inglise keeles suhtlema.

8. Rakendab digipädevusi probleemilahenduse jaoks algtasemel ning infotöötluste, kommunikatsiooni, sisuloome ja ohutuse jaoks iseseisva kasutaja tasemel (lisa 1 - digipädevuste enesehindamiskaala).

9. Teeb eesmärgi saavutamiseks või ülesande lahendamiseks tõhusat koostööd, täites oma rolli loovas meeskonnas ning käitudes usaldusväärselt, loovalt ja koostööd soodustavalt. Teeb koostööd nii ühiste eesmärkide saavutamise nimel kui ka erinevate eesmärkide korral, arvestades osapoolte vajaduste ja seisukohtadega.

10. Teeb eesmärgi saavutamiseks koostööd erinevate valdkondade spetsialistidega.

11. Väljendab end ka keerukates suhtlusolukordades viisakalt ja teistega arvestavalt, arusaadavalt ja olukorrale vastavalt.

12. Küsib eesmärgistatud tagasisidet kolleegilt, koostööpartnerilt, kliendilt või institutsioonilt. Analüüsib saadud tagasisidet. Eristab fakte hinnangutest. Võtab arvesse saadud infot. Põhjendab valikuid, tuues selgelt ja tasakaalustatult välja positiivsed ja negatiivsed aspektid ning perspektiivid. Mõistab tagasiside vajalikkust. Annab selget, põhjendatud ja konstruktiivset tagasisidet.

B.3 Competences

MANDATORY COMPETENCES

B.3.1 Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Rakendab oma disainieriala mõtteviisi, põhimõtteid, meetodeid ja töövõtteid. 2. Analüüsib disaini mõju ühiskonnas ja majanduses ning selle seoseid enda disainipraktikaga läbi jätkusuutlikkuse, majanduslike, sotsiaalsete, keskkondlike ja kultuuriliste tahkude. 3. Loeb erialaseid tekste, orienteerub disaini taustsüsteemis, põhimõtetes ja mõistetes. 4. Rakendab inimkeskse disaini protsessi ja selle enamlevinud töömeetodeid. 5. Analüüsib ja sõnastab disainiprobleemi, kirjeldab konteksti, sõnastab soovitud muutuse. 6. Analüüsib kasutaja vajadusi ja kogemuste mitmekülgust ning arvestab nendega disainilahendust luues. 7. Kirjeldab disainitud lahenduse ja selle konteksti seoseid, sõnastab mõju kogukonnale.	
B.3.2 Disainiuuringute tegemine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Hoiab end kursis oma tööd puudutavate suundumuste ja teooriatega, kasutades mh rahvusvahelisi allikaid; tutvub tehtud disainiuuringutega ning rakendab oma töös teoreetilisi mudeleid, hinnates kriitiliselt uuringu asjakohasust oma töö kontekstis; kasutab oma töös disaini terminoloogiat. 2. Määratleb probleemi ja sõnastab uuringu eesmärgi, valib rakendusliku uurimistöö (nt stiilianalüüs, sihtrühmast lähtuv positsioneerimine, konteksti analüüs) tegemiseks asjakohase meetoodika. 3. Kogub asjakohaseid võrdlusandmeid; dokumenteerib oma uurimis- ja disainiprotsessi nii visuaalselt kui tekstiliselt; analüüsib kirjeldavalt andmeid, sh disainikeelt (nt stilistika, vorm, kasutajamugavus); võrdleb, korrastab ja süstematiseerib kogutud infot nii tekstiliselt kui visuaalselt esitlemiseks loetaval ja arusaadaval viisil ning koostab allikmaterjalide ülevaate. 4. Annab põhjendatud hinnangu kogutud ja süstematiseeritud andmetele; sõnastab uurimistulemuste rakendamise oma edaspidises töös.	
B.3.3 Disainiprotsessi haldamine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Tegutseb etteantud juhiste alusel disainiprojekti eestvedaja ja juhina disaini tehnilise teostaja tasemel. 2. Analüüsib ette antud lähteülesannet, tuvastab probleemi(d) ja püstib sellest tulenevalt eesmärgi(d) juhendijärgse tööloigu piires; valib meetodid disainiprojekti läbiviimiseks. 3. Kaardistab disainiprojekti läbiviimiseks olemasolevad ning vajalikud ressursid (aeg, personal, finantsid, materjal, informatsioon jm); planeerib, vormistab ja vajadusel korrigeerib tegevus- ja ajakava ning eelarve. 4. Arvestab oma töös planeeritud eelarve, tegevus- ja ajakava ning piirangutega (nt standardid, nõuded), võtab nende järgimise eest vastutuse meeskonna tasandil. 5. Koostab riskianalüüsi, lähtudes juhendist ja lähteülesandest; võtab arvesse ja teeb ettepanekud loodud disainilahenduse jätkusuutlikkuse, tasuvus- ja riskianalüüsi aspektides. 6. Osaleb disainiprotsessis, jälgides planeeritud aja- ja tegevuskava ning eelarvet; arvestab ettepanekute, juhiste ja kujunduskvaliteediga; vastutab tulemuse eest oma tööloigu piires.	
B.3.4 Disainilahenduse loomine ja teostamine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Loob meeskonna liikmena kogutud info alusel ülevaatlikke, mitmekülgseid idee- ja vajadusel inspiratsioonikaarte disaini kontseptsiooni loomiseks; visualiseerib ideed kavanditeks, lähtudes kujunduse eesmärgist; sõnastab ja visualiseerib kontseptsiooni. 2. Arendab kontseptsiooni terviklikuks disainilahenduseks; arvestades kujunduskvaliteediga; arvestab lähteülesandes määratud eritüübilisi tingimusi, kombineerib teostamisel erinevaid toimivaid tehnilisi vahendeid ja tööviise; juhendab ja juhivad tehnilist teostamist, esitab ja/või kooskõlastab valikud meeskonnas/koostööpartneriga/tellijaga/juhendajaga; testib disainilahendust potentsiaalsete kasutajatega. 3. Loob katsetamiseks prototüübi/maketi/mudeli, kasutades otstarbekohaseid töövõtteid ja vahendeid ja/või sisendseadmeid ning tarkvara; juhendamisel testib disainilahendust prototüübi, maketi või mudeliga; analüüsib testi tulemusi.	

4. Vormistab ja valmistab rakendamiseks ette eelnevalt välja töötatud ja testitud disainilahenduse vastavalt tehnilistele nõuetele/standarditele ja kokkulepetele; kontrollib tulemuse kvaliteeti vastavalt tehnilistele nõuetele ja standarditele; teostab tööjoonised, spetsifikatsiooni ja kaaskirja vastavalt kokkulepetele; edastab disainilahendusega seotud materjalid vastavalt kokkulepetele; esitleb argumenteeritult ja visuaalselt sidusalt oma töö tulemusi.	
B.3.5 Kaasav disain	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Lähtub disainides kasutajakeskse disaini meetoditest ja sihtrühma spetsiifikast; testib lahendust sihtrühma esindajatega. 2. Loob vastavalt juhistele persoonasid eri võimekustest ja suutlikkustest lähtuvalt. 3. Kasutab töös kasutajateekonna analüüsi meetodit; disainib lihtsamaid kasutajateekondi, argumenteerib disainivalikuid. 4. Analüüsib lahendusi, lähtudes kõigile sobivusest ja ligipääsetavuse miinimumnõuetest. 5. Kasutab oma töös varem väljatöötatud kohandatavaid lahendusi ja mooduleid/süsteeme, selgitab neid meeskonnaliikmetele ja koostööpartnerile.	
B.3.6 Kestlik disain	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Rakendab oma töös kestlikkust edendavaid põhimõtteid. 2. Hindab juhiste alusel oma disainilahenduse mõju kestlikkuse kriteeriumitest lähtuvalt.	
B.3.7 Andmepõhine disain	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Kasutab andmeid disainiprojekti sisendina. 2. Kogub etteantud juhiste alusel projektiga seotud asjakohaseid andmeid. 3. Hindab kogutud andmete kvaliteeti ja vastavust projekti eesmärkidele. 4. Kavandab ja planeerib oma tööd andmete hierarhiat ja konteksti arvesse võttes. 5. Visualiseerib andmeid asjakohasel viisil, lähtuvalt andmete tüübist ja väljundist. 6. Põhjub andmetest lähtuvaid otsuseid, arendab disainilahendust koostööpartnerite tagasisidet arvesse võttes.	
B.3.8 Disainiantropoloogia	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Analüüsib ja arvestab disainilahenduste loomisel inimeste ja kultuuride erisusi ning teistsugusust oma pädevusala piires. 2. Arvestab uurimistöös peamiste eetiliste põhimõtetega; kasutab lihtsamaid etnograafilisi meetodeid (nt intervjuu, vaatlus).	
B.3.9 Visuaalne kirjaoskus	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Loob selgeid kompositsioonilisi tervikuid, põhjub valikuid. 2. Rakendab joonte, pindade, mahtude, vormide ja värvide organiseerimise põhimõtteid tasapinnal ja ruumis, kasutab neid teadmisi ideekavandite loomisel ja kujunduslahendustes. 3. Kujutab ideid, objekte ja keskkondi pinnaliselt ja ruumiliselt erinevatel viisidel, sh visandab ja maketeerib; kasutab visandiraamatut; peab visuaalse protsessi päevikut. 4. Valib ja kasutab idee edastamiseks sobivaid joonistus- ja maalimisvahendeid ning -tehnikaid, sh digitaalseid, mitmekülgset ja vajaduspõhiselt. 5. Rakendab erinevaid tüpograafilisi kujundusvõtteid, kasutades teadmisi kirja ajaloost, -liikidest ja stiilidest. 6. Digiteerib kujutisi ja kasutab neid kujunduslahendustes. 7. Analüüsib koos meeskonnaga tehnilisi ja kunstilisi valikuid, tagasisidestab ja võtab tagasisidet arvesse; langetab oma töös eesmärgipäraseid ja põhjendatud otsuseid. 8. Arendab nii enda kui meeskonnakaaslaste töid, pidades silmas baasülesande kriteeriumeid. 9. Arvestab kavandades ja lõpplahenduse vormistamisel visuaalse sõnumi funktsionaalsuse ja loetavusega. 10. Vormistab tööd ja esitleb neid, valides sobiva ja nõuetekohase esitlusviisi.	

COMPETENCES RELATED TO SPECIALISATION

Kutse taotlemisel on nõutav vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsi B.3.10 – B.3.17 tõendamine.

3D-modelleerimine	
B.3.10 3D-modelleerimine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Kavandab, loob ja visualiseerib, modelleerib, tekstuurib, taageldab, valgustab, järeltöötleb ja arendab visuaalselt ja tehniliselt mitmekülgseid, geomeetriliste kujundite kombinatsioonidel põhinevaid 3D-realistlikke objekte, taustu, materjale, fakteure ja tekstuure ning keskkondi. 2. Rakendab modelleerimisel ja visualiseerimisel kujutava ja analüütilise geomeetria alaseid teadmisi ja üldkunstilisi pädevusi, loob, arendab ja järgib visuaalse stilistika kontseptsiooni. 3. Valib ja kasutab tänapäevaseid visualiseerimise tehnoloogiaid, seadmeid ja tööriistu, sh 3D-, pind- ja mahtmodelleerimise ning kujundusprogramme. 4. Eelarendab mustandtekstuuri; kavandab, loob ja/või digitaliseerib lähtematerjali ise või valib selle pildiarhiividest/infopankadest. 5. Kasutab sisendina, analüüsib ja arendab olemasolevaid ning loob uusi mudeleid, tekstuure ja keskkondi, analüüsib ja arendab enda ja meeskonnakaaslaste tööd, juhendab meeskonna liikmeid. 6. Loob ja kannab mudelitele realistliku tekstuuri digitaalsetelt kujutistelt/fotodelt, kasutab tekstuuri maalimise töövõtteid, kombineerib ja arendab töövõtteid. 7. Tunneb ära ja kasutab 3D-mudelite erinevaid vormingutüüpe; konverteerib pind- ja mahtmudeleid sobivasse vormingusse, optimeerib 3D-mudeleid, valmistab ette prototüüpimiseks. 8. Loob ja teostab ja arendab digitaalseid ja füüsilisi makette ja mudeleid, valides tehnoloogia ja materjalid lähteülesandest ja prototüübi funktsioonist lähtuvalt; kasutab digitaalseid ja kiire prototüüpimise tehnoloogiaid (sh 3D-printimine); lahendab töö käigus tehnilisi probleeme. 9. Kavandab enda ja meeskonnaliikmete optimaalse töövoo, valib sobiva tarkvara ja tehnoloogia, võttes arvesse meeskonna erialaseid oskusi ja juhendab neid.	
3D-visualiseerimine	
B.3.11 3D-visualiseerimine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Kavandab, loob ja visualiseerib, modelleerib, tekstuurib, taageldab, valgustab, järeltöötleb ja arendab visuaalselt ja tehniliselt mitmekülgseid, geomeetriliste kujundite kombinatsioonidel põhinevaid 3D-realistlikke objekte, taustu, materjale, fakteure ja tekstuure ning keskkondi; animeerib ja teostab mitmekülgseid visuaalseid eri- ja taustaefekte. 2. Kasutab ideeloom- ja disainitööriistu asjakohaste erialaspetsiifiliste ideede arendamisel; hindab, analüüsib, viimistleb ja arendab edasi nii enda kui teiste autorite ideid. 3. Kasutab modelleerimisel ja visualiseerimisel kujutava ja analüütilise geomeetria alaseid teadmisi ja üldkunstilisi oskusi, loob ja arendab visuaalse stilistika kontseptsiooni. 4. Valib ja kasutab tänapäevaseid visualiseerimise tehnoloogiaid, seadmeid, tööriistu ja töövõtteid, sh 3D-, kujundus-, pind- ja mahtmodelleerimise ning montaažiprogramme, juhendab teostusmeeskonna liikmeid. 5. Eelarendab mustandtekstuuri; kavandab, loob, arendab ja digitaliseerib lähtematerjali ise või valib selle pildiarhiividest/infopankadest, hindab selle sobivust. 6. Kasutab sisendina, analüüsib ja arendab olemasolevaid ning loob uusi mudeleid, tekstuure, taustu, keskkondi ja eriefekte, analüüsib ja arendab enda ja meeskonnakaaslaste tööd, juhendab teostusmeeskonna liikmeid. 7. Loob ja kannab mudelitele realistliku tekstuuri digitaalsetelt kujutistelt/fotodelt, kasutab ja arendab tekstuuri maalimise töövõtteid. 8. Animeerib, kombineerib ja monteerib ja komposiitib digitaalseid mudeleid, taustu, kujutisi ja eriefekte terviklikuks videoklipiks, teostab nõudlikke visuaalseid eriefekte, juhivad ja kujundab kaamera liikumisteid, salvestab töö erinevatesse failivormingutesse. 9. Kavandab enda ja meeskonnaliikmete optimaalse töövoo, valib sobiva tarkvara ja tehnoloogia, võttes arvesse meeskonna erialaseid oskusi ja juhendab neid, optimeerib ja implementeerib oma loomingut erinevate, sh mänguarenduskeskkondade jaoks.	

Graafiline disain

B.3.12 Graafiline disain

EstQF Level 5

Tegevusnäitajad

- Analüüsib mitmekülgset ja mahukat informatsiooni, loob ja teostab iseseisvalt eritüübilisi meediumiüleseid ja meediumile optimeeritud graafilisi kujundusi, lähtudes visuaalse kommunikatsiooni eesmärkidest ja põhimõtetest.
- Loob ideid ja visualiseerib narratiivi, kasutades eesmärgipäraselt ideeloometööriistu; sõnastab, visualiseerib ja järgib graafilise disaini kontseptsiooni, visuaalseid disainisüsteeme ning stiili- ja brändijuhiseid.
- Kasutab erialaseid andmepanku, keskkondi, teenuseid ja rakendusi; riskasutab professionaalseid kujundus-, küljendus-, animatsiooni- ja järeltöötlusprogramme ja nende laiendusi (nt. skriptid).
- Rakendab erialaseid teadmisi ja oskusi, nt kavandamine, stiliseerimine, illustreerimine; teksti ja tabelite töötlus, kujundamine ja küljendamine; info- ja tunnusgraafika loomine, foto ja video eel- ja järeltöötlus, animeerimine, veebi- ja sotsiaalmeedia kujundamine; standard- ja eriformaadid, mõõtkava, pinnalaotused; trüki- ja tootmisettevalmistus; digitaalsete mudelite (mockup) ja füüsiliste makettide loomine, kujunduste formaatimine, mahuka disainiprojekti visuaalne ühtlustamine jne.
- Planeerib, loob ja arendab kujunduse elemendid ning kombineerib need eesmärgipäraseks kujunduseks; määratleb ja järgib terviklahenduse (nt kampaania, sarja, komplekti) selget visuaalset ühtsust, sihtrühmale vastavust ja ristmeedias kasutatavust.
- Kujundab trükiseid (nt plakatid, voldikud, raamatud, perioodika, reklaamid, pakendid), animatsioone, piktogramme, visuaalset identiteeti, infograafikat, viitasid, staatilisi ja liikuvaid välireklaame, loob graafilist disaini veebikeskkondadele (nt kodulehed, äpid, e-poed).
- Juhib graafilise disaini teostamist, arendab töövõtteid ja korraldab teostusmeeskonna töövoogu; haldab failisüsteeme ja tööfaile, sh konverteerib ja arhiveerib, kasutades kujundusprogrammi tööriistu (nt Package); kujundab töökeskkonda ning juhendab ja õpetab teostusmeeskonna liikmeid.
- Valib, kombineerib ja kasutab erialaseid materjale, seadmeid ja tehnoloogiaid, järgides jätkusuutlikkuse põhimõtteid ning selgitab võimalusi koostööpartneritele; utiliseerib jäägid (sh digitaalsed) keskkonnatingimusi arvestades.

Liikuva graafika loomine

B.3.13 Liikuva graafika loomine

EstQF Level 5

Tegevusnäitajad

- Rakendab põhjalikke, spetsialiseeritud teadmisi liikuva graafika kujundaja töö iseloomust, trendidest, töökeskkonna eripäradest ning vajalike töövahendite, tehnoloogiate, seadmete ja tarkvara kasutusvõimalustest.
- Kasutab erialaseid tööriistu, tarkvara, programmeerimist, skripte ja tehisisintellekti lahendusi professionaalsel tasemel.
- Loob, teostab ja arendab keerukaid ja tehniliselt nõudlikke digitaalseid liikuvaid kujundusi, töötab välja abstraktseid ning loovaid tehnilisi ja kunstilisi lahendusi, analüüsib ja põhjendab loomingulisi ja tehnilisi valikuid.
- Loob, teostab ja arendab video- ja animatsiooniprojektide narratiivi, lugujoonise, montaaži ning järeltöötlust.
- Loob ja teostab ja arendab kujunduse vektor-, piksel-, fotograafilise, video-, kirja-, infograafilise ja illustatsioonide osa.
- Loob ja töötleb helimaterjali, kas salvestades ise või valides sobiva teiste autorite loomingust.
- Loob ja arendab professionaalsel tasemel visuaalefekte, teeb keerukaid värvikorrektseid ja teostab animatsioonide ja filmide järeltöötlust; vajadusel juhendab meeskonnaliikmeid.
- Kavandab, kohandab ja optimeerib enda ja meeskonnaliikmete töövoogu; salvestab lõppmaterjali vastavalt taasesitamise vajadustele.

Keskkonna- ja ruumidisain

B.3.14 Keskkonna- ja ruumidisain

EstQF Level 5

Tegevusnäitajad

- Kujundab iseseisvalt visuaalselt tervikliku ruumi vastavalt lähteülesandele:
 - müügikeskkondades – vaateaknad, kaubanduspinnad, messiboksid jne;
 - sündmustel – festivalid, kontserdid, tähtpäevad, pulmad, matused jne;
 - visuaalmeedias – teater, film, foto, televisioon, video jne;
 - asutustes – muuseumid, haridusasutused, näitused jne.

2. Kasutab ruumi loomisel vastavalt lähteülesandele:
 - a) tehnoloogiaid: suuremõõduliste kleeibiste käitlemine, kilelõikuri käsitsemine, efektvärvimine, multimeedia kasutamine, efektvalgustamine, lavatehnika kasutamine, butafooriatehnika kasutamine jne;
 - b) töövahendeid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, viimistlusmaterjalid (värv, lakk, puiduõli, liim jms), klambripüstol, kilelõikur, akutrell, tikksaag, kuumaliimipüstol, kuumaõhupüstol jms;
 - d) seadmeid: projektor, (lava)valgustid, 3D-printer jne;
 - e) arvutiprogramme: vektor-, piksel-, 3D-, montaažitarkvara jne.
3. Visualiseerib kujundusidee tasapinnaliste kavandite, kolmemõõtmelise või virtuaalse maketina vastavalt lähteülesandele.
4. Teisendab objekte erinevatesse mõõtkavadesse.
5. Järgib erialaseid ohutustehnika nõudeid (raskuste tõstmine, riputamine, töö ohtlike materjalidega, terariistade kasutamine jne), lähtudes kehtestatud tööohutusnõuetest.
6. Käitleb, ladustab ja/või utiliseerib dekoratsiooni keskkonnatingimusi arvestades.

Interaktsioonidisain

B.3.15 Interaktsioonidisain

EstQF Level 5

Tegevusnäitajad

1. Loob ja optimeerib kasutajateekondi; disainib ja analüüsib kasutajateekondi, parandades nende tõhusust ja intuiitiivsust.
2. Kujundab terviklikke kasutajaliideseid; arendab funktsionaalseid ja visuaalselt ühtseid liideseid erinevatele platvormidele, järgides disainisüsteeme ja stiiljuhiseid.
3. Kasutab kaasaegseid tööriistu ja optimeerib töövoogusid, järgides kasutajamugavuse ja WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) standardeid.
4. Integreerib mitmeid meediume; kombineerib graafikat, heli, videot ja muid meediume, et luua mitmekülgseid kasutajakogemusi.
5. Loob ja kohandab graafilisi elemente; disainib graafilisi komponente, järgides tehnilisi nõudeid ja WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) juhiseid ning arvestab autorite õigusi.
6. Loob responsiivseid disaine; tagab disainilahenduste kohanemisvõime erinevatele seadmetele ja ekraanisuurustele.
7. Disainib ja haldab kasutajaliidese komponente; loob funktsionaalseid nuppe, ikoone ja navigatsioonielemente, rakendades neid esteetiliselt ja tehniliselt erinevatel platvormidel.
8. Arendab ja testib kõrgema tasemega prototüüpe; loob prototüüpe, viib läbi testimisi ja täiustab lahendusi vastavalt kasutajate tagasisidele.
9. Juhib koostööd ja juhendab meeskonda oma lõigu ulatuses ning töötab koos UX-disainerite, arendajate, projektijuhtide ja teiste asjaosalistega.

Kasutajakogemuse disain (UX)

B.3.16 Kasutajakogemuse disain (UX)

EstQF Level 5

Tegevusnäitajad

1. Loob intuiitiivseid kasutajakogemusi, mis sobivad erinevatele platvormidele ja seadmetele.
2. Disainib keerulisi kasutajavoogusid ja arhitektuure, kohandades neid vastavalt projekti vajadustele.
3. Viib iseseisvalt läbi kasutajaintervjuusid ja analüüsib andmeid, et mõista kasutajate vajadusi.
4. Loob täpseid kasutajapersoone, tuginedes põhjalikule kasutajaanalüüsile.
5. Visualiseerib ja optimeerib detailseid kasutajateekondi, tuvastades takistusi ja parandades kasutajamugavust.
6. Planeerib ja viib läbi kasutatavuse teste erinevatel seadmetel, pakkudes lahendusi kogemuse parandamiseks.
7. Loob keerukaid wireframe'e ja prototüüpe, testib neid ja esitleb disainilahendusi.
8. Teeb koostööd meeskonnaga ja UI-disaineritega ning juhib projekte oma lõigu ulatuses, et saavutada ühtne lõpptulemus.
9. Viib läbi keerukamaid kasutatavuse teste ja rakendab parandusi kasutajamugavuse suurendamiseks.
10. Testib ja optimeerib prototüüpe erinevatel platvormidel, tagades ühilduvuse ja tõhususe.

Isikustilistika

B.3.17 Isikustilistika	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad - Nõustab tellijat stilistilistes küsimustes, lähtudes isiku omapärasest, iseloomust, olukorrast, ressurssidest jm. - Juhib visuaalselt tervikliku isikustilistika loomist: - eraisikule; - müügikeskkondades – vaateakna mannekeenide, müüjate, esitlejate stilistika; - sündmustel – õhtujuhid, esinejad, koorid, muusikud, tantsijad; - visuaalses meedias ja reklaamitööstuses – näitlejad, modellid, saatejuhid; - asutustes – personal, väljapaneku mannekeenid. - On vastutav, et stilistika loomisel kasutataks meeskonnas üldkunstilisi pädevusi (sh stiiliajalugu, kompositsiooni ja värvusteooria põhimõtted) ja visuaalse kommunikatsiooni põhiprintsiipe. Kombineerib moe- ja aksessuaaridisainerite loomingut originaalsel ja omanäolisel moel. - Esitleb kujundusideed kliendile. Juhib stiliseerimisega seotud tööprotsessi (nt fotovõtte), juhendab visuaali loomisel meeskonda (jumestaja, juuksur, valgustaja jne) ja jälgib kujunduslahenduse vastavust kujunduskvaliteedi nõuetele. - Kasutab: - erialaspetsiifilisi allikmaterjale (videod, moeajakirjad, filmid jne) ja erialaseid ajalooteadmisi (stiilide ajalugu, moeajalugu, koloriiditeooriat); - tehnoloogiaid (grimmi- ja juuksuritöö alased baasoskused; löike konstrueerimise baasoskus); - visualiseerimise tehnikaid: visand, fotomontaaž, kostüümikavand, inspiratsioonikaart; - töövahendeid: joonistus-, maalimis-, mõõtevahendid, jumestusvahendid, mannekeenid, aksessuaarid, kostüümid, parukad, juuksuri töövahendid jne; - tööriistu: õmblustarvikud, juuksuri ja grimeeri töövahendid, triikraud jne; - seadmeid: kaamera, robotmannekeen, valgustid jne; - arvutiprogramme ja keskkondi: vektor-, piksel-, 3D- ja AI-tarkvara. - Käitleb keskkonnatingimusi ja taaskasutuse võimalusi arvestades rõivaid, jalanõusid, aksessuaare jne, mida oma töös kasutab.	

OPTIONAL COMPETENCES

Lisaks on võimalik tõendada valitavaid kompetentse B.3.18–B.3.24.

B.3.18 Illustreerimine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad - Analüüsib illustreeritavat materjali ja konteksti. - Töötab välja ja järgib illustratsioonide stiili ning tekstiga kombineerimise põhimõtted. - Illustreerib etteantud materjali. - Kujundab materjali eripärast lähtuvad karakterid. - Määrab illustratsioonide hulga, mahud ja paigutuse kujunduses. - Valib ja rakendab optimaalsed visualiseerimis- ja kujutamisevõtted ning -tehnikad, selgitab valikuid. - Kujutab erinevaid elusaid ja elutuid objekte, materjale ja fakte, keskkondi ja situatsioone. - Digiteerib illustratsioonid digitaalse ja trükimeedia eripära arvestades.	
B.3.19 Tüpopograafia	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad - Loob ja teostab iseseisvalt kujunduse staatilise ja kineetilise kirja- ja tüpopograafilise osa ning tekstipõhise terviklahenduse, järgides visuaalse ühtsuse põhimõtteid nii kujunduste komplekti kui üksikkujunduse tasandil. - Loob tüpopograafilisi tervikkujundusi kasutamiseks digitaalmeedias, trükistel, välireklaamis, ekraanidel, liikuvatel ja staatilistel objektidel ruumis ja välitingimustes, bänneritel, esemetel jne, rakendades tüpopograafia, visuaalse kirjaoskuse, animeerimise, meediumi, materjalide ja tehnoloogia teadmisi ruumi ja keskkonna kontekstis. - Kasutab kujunduse tüpopograafilise kontseptsiooni loomisel teadmisi kultuuriloost; teeb soovitud visuaalse stiili saavutamiseks asjakohaseid kujundusvalikuid. - Eristab ja kasutab kirja põhirühmasid ja kirjatüüpide kategooriaid ja -stiile nende iseloomu, funktsiooni ja kasutusloogika alusel, seostades teadmisi tüpopograafia ajaloo graafilise disaini stiilide ja tehnoloogiatega. - Valib ja kasutab fonte eesmärgipäraselt ja loovalt, haldab fondifaile, ristikasutab tekstitöötlus- ja kujundusprogrammide tüpopograafiatööriistu professionaalsel tasemel.	

6. Konstrueerib ja kasutab olemasoleva kirjastiili ja kujunduskontseptsiooniga kokku sobivaid tähemärke ja dekoratiivseid elemente. 7. Planeerib ja arendab teksti funktsionaalsust ja loetavust (nt tähe, sõna, rea ja tekstiploki mahtu, suurust, joondust, optikat, hierarhiat, paigutust, värvilahendust, kontrasti ja kooskõla ning kujundus- ja küljendusvõtete sobivust) formaadil, kompositsioonis, materjalil ja keskkonnas, arvestades lõppkasutajaga. 8. Hindab, tagasisidestab ja arendab üksikkujunduse, kujunduste komplekti ja kirjaosa funktsionaalsust ja kujunduskvaliteeti, juhendab vähemkogenud meeskonnaliikmeid ja selgitab erialaspetsiifilisi aspekte koostööpartneritele.	
B.3.20 Küljendamine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Kujundab ja küljendab iseseisvalt infomahukaid ja mitmekeelseid tooteid, kasutades professionaalseid disaini- ja küljendusprogramme. 2. Kavandab ja teostab keerukaid kujunduskontseptsioone, valides sobiva formaadi, tehnoloogia ja materjalid, ning põhjendab valikuid koostööpartneritele. 3. Loob maketile tehnilise struktuuri ja korraldab töövoogu, rakendades teadmisi meediumist ja trükitehnoloogiatest. 4. Kujundab lehekülgede mallid ning rakendab teadmisi tüpograafiast ja informatsiooni struktureerimisest, testides maketti enne töö alustamist. 5. Toimetab tehniliselt lähtematerjali, konsulteerib koostööpartneritega vigade puhul ja teeb parandused. 6. Järgib küljendamisel maketti ja keelepõhiseid reegleid ning küljendab keerukat tehnilist teksti, kasutades automaatseid tööriistu. 7. Kontrollib tulemuste täpsust ja teostab tehnilist korrektuuri, optimeerib digitaalsed originaalid ning juhib paranduste tegemist. 8. Haldab projekti tööfaile, kontrollib kvaliteeti ja juhendab teostusmeeskonda, arvestades keskkonnatingimusi.	
B.3.21 Loo jutustamine	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Genereerib, kombineerib ja valib loovaid ideid, valides ja kasutades ideeloometööriistu. 2. Loob ja arendab narratiivi ja loo struktuuri, sh algust, keskosa ja lõppu; ehitab üles kaasahaarava ja loogilise loo. 3. Loob mitmekesiseid, usutavaid ja kaasahaaravaid tegelasi, kes suudavad publikut kaasa elama panna ja toetavad samastumist. 4. Loob lugu üles ehitades pingestatut ja üllatuslikke olukordi, konflikte, vastandusi ja pöördeid, mis hoiavad publiku tähelepanu; ja lahendab neid veenvalt. 5. Koostab loomulikke ja veenvaid dialooge, mis toetavad tegelaskujude ja loo arengut ning annavad edasi olulist informatsiooni. 6. Rakendab visuaalse jutustamise põhimõtteid ja erinevaid vorme; nt koomiks, illustratsioonid, animatsioonid, film jm. 7. Kasutab tegelaskujude ja narratiivi loomisel teadmisi kultuuriloost, ühiskonnateadustest jne. 8. Jutustab visuaalselt, loob ja teostab lugujoonise, kasutades tegelasi, sündmusi ja elemente visualiseerides kunstilisi oskusi. 9. Kaasab sihtrühma ja juhib nende ootusi, võttes loo koostamisel ja visualiseerimisel arvesse nende eripära.	
B.3.22 Tehniline animatsioon	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad 1. Teostab iseseisvalt tehnilise animatsiooni etteantud elementidest ja tingimustel, töötades kirjelduse alusel välja või jäljendades ette antud kunstilist stiili. 2. Kavandab ja jäljendab animatsioonis dünaamilist kaamera liikumist. 3. Orienteerub animatsiooni liikides ja ajaloos, kasutab neid teadmisi ja animeerimise terminoloogiat. 4. Markeerib arusaadavalt animeeritavad elemendid ja nende liikumise storyboardi põhjal. 5. Rakendab animatsiooni loomisel teadlikult animatsiooni põhiprintsiipe. 6. Valdab ja kasutab animeerimisel 2D- ja 3D-animatsiooniprogrammi ja selle tööriistu, optimeerib töövoogu. 7. Valib asjakohase animeerimise tehnika, teostab, monteerib ja sünkroniseerib animatsiooni ette antud audioelementidega. 8. Konverteerib valmis animatsiooni erinevatesse failiformaatidesse, ristikasutades sobivat tarkvara.	
B.3.23 Liikuv graafika	EstQF Level 5
Tegevusnäitajad	

1. Teostab mitmekülgseid digitaalsete liikuvaid kujundusi, luues ja kombineerides videomaterjali, staatilisi ja animeeritud/dünaamilisi elemente.
2. Rakendab teadlikult üldkunstilisi, 3D-kujundus-, illustratsiooni-, animatsiooni-, tüpograafia- ning foto ja video eel- ja järeltöötlemise teadmisi ja oskusi.
3. Kasutab 2D-, 3D-, montaaži- ja järeltöötlusprogramme ja selle tööriistu.
4. Valib asjakohase töövoog ja failiformaadid, konverteerib töö erinevatesse failiformaatidesse riskasutades erialast tarkvara.
5. Haldab liikuva graafika projekte, juhendab projektis osalejaid.

B.3.24 Infograafika disain

EstQF Level 5

Tegevusnäitajad

1. Kujundab, kohandab ja arendab iseseisvalt piktogramme, infogramme, infograafikuid, juhendeid, skeeme, kaarte, liikumisjuhiseid jm, kombineerides eritüübilisi elemente; rakendab loo jutustamise alaseid teadmisi ja järgib visuaalse infoedastuse põhimõtteid.
2. Sõnastab andmete visualiseerimise eesmärgi, kavandab infograafika disaini mudeli, valib asjakohase kujutamise- ja kasutamiseviisi.
3. Analüüsib, struktureerib, kombineerib ja tõlgendab eritüübilisi andmeid, määratleb andmestiku hierarhia.
4. Riskasutab sobivat kujundus- ja kontoritarkvara ning failitüüpe, teisendab, töötleb ja kannab üle andmeid erinevates programmides.
5. Rakendab visuaalse kirjaoskuse ja stiliseerimise alaseid teadmisi ja oskusi; kasutab eesmärgipäraselt mõõtkava, värvi, kontrasti ja visuaalset hierarhiat ja tüpograafiat; analüüsib, tagasisidestab ja arendab kujunduslahendust.
6. Hindab kriitiliselt infodisaini arusaadavust ja visuaalset loetavust; võtab arvesse digitaalset ja trükimeedia ning füüsilise keskkonna eripära, mõjusid ja materjalide omadusi.
7. Planeerib ja haldab enda ja teostusmeeskonna tööülesandeid, aega ja protsessi, võttes arvesse osaliste kujundus- ja tehnilisi oskusi ning töötempot.
8. Konverteerib valmis töö erinevatesse failiformaatidesse vastavalt tehnoloogilistele standarditele, peab silmas kujunduslahenduse loetavust.

Part C GENERAL INFORMATION AND ANNEXES

C.1 Information concerning compilation and certification of occupational qualification standard and reference to classification of occupations

1. ID of occupational qualification standard in register of occupational qualifications	19-05112024-3.6/5k
2. Occupational qualification standard compiled by:	Jaanus Eensalu, Kõrgem Kunstikool Pallas Kadi Kreis, Tartu Kunstikool Ruth-Helene Melioranski, Meliorad OÜ Maila Juns-Veldre, Kuressaare Ametikool Ave Matsin, Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia Gerda Mihhailova, Tartu Ülikooli Pärnu kolledž Janika Nõmmela, Tartu Kunstikool Kaire Rannik, Eesti Disainikeskus Tiia Vihand, Eesti Disainikeskus
3. Occupational qualification standard approved by:	Culture
4. No. of decision of Sectoral Council	34
5. Date of decision of Sectoral Council	05.11.2024
6. Occupational qualification standard valid until	04.11.2029
7. Occupational qualification standard version no.	5
8. Reference to International Standard Classification of Occupations (ISCO 08)	2166 Graphic and Multimedia Designers

9. Reference to European Qualifications Framework (EQF)	5
C.2 Occupational title in foreign language	
English:	Designer, EstQF Level 5
Finnish:	suunnittelija
Russian:	дизайнер
C.3 Annexes	
Lisa 1 Scale of self-assessment in digital competence	