

OCCUPATIONAL QUALIFICATION STANDARD

Designer, EstQF Level 6

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 6	6

Possible specialisation and titles on occupational certificate	
Specialisation	Title on occupational qualification certificate
Disainijuhtimine	Disainikorraldaja, tase 6
Teenusedisain	Teenusedisainer, tase 6
Toote- ja tööstusdisain	Tootedisainer, tase 6
Graafiline disain	Graafiline disainer, tase 6
Interaktsioonidisain	Digitootedisainer, tase 6

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, ühiskondlikust väljakutsest, püstitatud lähteülesandest, intellektuaalomandi kasutamise heast tavast ja disainieetikast. Disainer, tase 6 tegutseb iseseisvalt uudsetes ja keerulistes olukordades, tal on erialane kõrgharidus või kompetentside kujunemiseks vajalik mitmeaastane töökogemus. Ta juhib väiksemat loomingulist ja tehnilist meeskonda ning teeb koostööd teiste osapoolte ja huvirühmadega. Tema portfoolios esitatud tööd on oma disainierialaselt mitmekesised ja kvaliteetsed. Tööaeg võib olla paindlik või fikseeritud. Töö nõuab tõhusat enese- ja ajajuhtimisoskust. 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 kirjatarbed, mõõtmis- ja lõikamistarbed, foto-, filmi- ja skaneerimisvarustus, eritüübilised printerid ja lõikurid. Kutsealal on ka - Disainer, tase 4 - Disainer, tase 5 - Disainer, tase 7 - Disainer, tase 8
A.2 Tasks Kohustuslikud tööosad

A.2.1. Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine A.2.2. Disainiuuringute tegemine A.2.3. Disainiprotsessi juhtimine 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
Disainikorraldaja A.2.10. Disainijuhtimine Teenusedisainer A.2.11. Teenusedisain Tootedisainer A.2.12. Toote- ja tööstusdisain Graafiline disainer A.2.13. Graafiline disain Digitootedisainer A.2.14. Interaktsioonidisain
A.3 Professional preparation
Tavaliselt on 6. taseme disaineril erialane kõrgharidus ja töökogemus või mitmeaastane 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 meeskonnatöösus; 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 6 kutse moodustub üldoskustest, kohustuslikest ja spetsialiseerumisega seotud 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.3.14.
Hariduslikud nõuded
Nõuded kutse taotlemisel Töömaailma taotlejale 1. Keskhariidus ja erialane töökogemus või erialane I astme kõrghariidus ja kompetentside kujunemiseks vajalik töökogemus 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 6

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 vilunud kasutaja tasemel (lisa 1 - digipädevuste enesehindamisskaala).
9. Teeb eesmärgi saavutamiseks või ülesande lahendamiseks tõhusat koostööd, täites oma rolli loovas meeskonnas ning käitudes usaldusväärselt, loovalt ja koostööd soodustavalt.
10. Seab meeskonnaliikmete tööle organisatsiooni eesmärkidest lähtuvad eesmärgid. Planeerib ja koordineerib meeskonna, töötajate või õpilaste rühma tegevusi. Valib ja värbab meeskonda või kollektiivi sobivate oskustega inimesed, et tagada tööülesannete täitmine ja eesmärkide saavutamine.
11. Teeb eesmärgi saavutamiseks koostööd erinevate valdkondade spetsialistidega. Lahendab valdkondadeüleseid probleeme.
12. Väljendab end ka keerukates suhtlusolukordades viisakalt ja teistega arvestavalt, arusaadavalt ja olukorrale vastavalt.
13. Küsib eesmärgistatud tagasisidet kolleegilt, koostööpartnerilt, kliendilt või institutsioonilt. Analüüsib saadud tagasisidet. Eristab fakte hinnangutest. Võtab arvesse saadud infot. Põhjustab 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 6
Tegevusnäitajad 1. Rakendab disaini 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 orienteerudes disaini taustsüsteemis, põhimõtetes ja mõistetes ning reflekteerib oma disainiprotsessi nende teooriate kontekstis. 4. Rakendab inimkeskse disaini protsessi ja selle enamlevinud töömeetodeid. 5. Analüüsib disainiprobleemi konteksti ja võimalusi, sõnastab soovitud muutust, kirjeldab probleemistikku. 6. Analüüsib inimeste erinevaid vajadusi, kasutajakogemust ja arvestab nendega disainilahendust luues. 7. Kirjeldab disainitud lahenduse ja selle konteksti seoseid, sõnastab lahenduse laiema mõju kogukonnale, ühiskonnale.	
B.3.2 Disainiuuringute tegemine	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad	

1. Jälgib oma tööd puudutavate teooriate arenguid, tuginedes rahvusvahelisele teaduskirjandusele; hindab uuringute asjakohasust püstitatud uurimise eesmärgist ja uurimisküsimustest lähtuvalt, kasutab neid oma töös; kasutab oma töös asjakohast erialast terminoloogiat.
2. Analüüsib probleemi/ülesande konteksti ning sellest lähtuvalt sõnastab uuringu (nt sihtrühma analüüs, kasutaja teekonna kaardistamine, tegevusharu analüüs) eesmärgi; valib eesmärgi saavutamiseks asjakohase meetoodika.
3. Kogub esmaseid ja teiseseid empiirilisi andmeid, kasutades kvalitatiivseid ning kvantitatiivseid meetodeid (nt uurija visuaalne päevik, autoetnograafia, visuaalsed kaardistused); dokumenteerib oma uurimis- ja disainiprotsessi nii visuaalselt kui tekstiliselt; analüüsib, valideerib ja mõtestab andmeid sünteesivalt (nt disainikeelt).
4. Annab põhjendatud hinnangu kogutud ja süstematiseeritud andmetele; sõnastab uurimistulemuste põhjal järeldused ja neist lähtuvad ettepanekud osapooltele.

B.3.3 Disainiprotsessi juhtimine

EstQF Level 6

Tegevusnäitajad

1. Algatab disainiprojekti, tegutsedes disaini eestvedaja, looja ja teostajana; koostab juhendi disainiprojekti läbiviimiseks.
2. Analüüsib probleemi kirjeldavaid lähteandmeid ja koostab neist tulenevalt disainiprojektile lähteülesande; disainiprotsessi käigus jälgib ja hindab kriitiliselt lähteülesande adekvaatsust ning vajadusel korrigeerib lähteülesande püstitust; hindab tulemuse vastavust lähteülesandele.
3. Kaardistab disainiprojekti läbiviimiseks olemasolevad ning vajalikud ressursid (aeg, personal, finantsid, materjal, informatsioon jm); vastavalt kasutada olevatele ressurssidele koostab disainiprojekti eelarve ning meeskonda arvestava aja- ja tegevuskava, vajadusel korrigeerib neid.
4. Hindab kriitiliselt disainiprojekti eduka läbiviimise võimalust lähtuvalt ressursside (aeg, personal, finantsid, informatsioon jm) kättesaadavusest ja võtab vastu otsuse disainiprojekti edasise kulgemise osas (algatamine, jätkamine, katkestamine); arvestab disainiprojektiga seotud piirangutega.
5. Koostab riskianalüüsi, lähtudes lähteülesandest; võtab arvesse ja teeb ettepanekud loodud disainilahenduse jätkusuutlikkuse, tasuvus- ja riskianalüüsi aspektides portfelli/brändi/organisatsiooni tasandil.
6. Korraldab disainiprotsessi ja disainiprojekti meeskonna tööd arvestades disainimõtlemise printsiipe ning jälgides planeeritud aja- ja tegevuskava ning eelarvet.

B.3.4 Disainilahenduse loomine ja teostamine

EstQF Level 6

Tegevusnäitajad

1. Loob kogutud info alusel ülevaatlikke, mitmekülgseid idee- ja vajadusel inspiratsioonikaarte disaini kontseptsiooni loomiseks; lähtudes eesmärgist genereerib uued ideed ja visualiseerib nende kavandid; argumenteerib ja visualiseerib kontseptsiooni.
2. Disainib ja analüüsib lahendusi, lähtudes kõigile terve elukaare ulatuses sobivusest ja ligipääsetavuse miinimumnõuetest; selgitab neid meeskonnaliikmetele ja koostööpartnerile.
3. Loob ja testib prototüüpe/makette/mudeleid disainilahenduse iteratiivse arenduse toetamiseks, kasutades otstarbekohaseid töövõtteid ja -vahendeid ja/või sisendseadmeid ning tarkvara; arendab disainilahendust vastavalt analüüside ja testide tulemustele.
4. Vormistab ja valmistab rakendamiseks ette eelnevalt välja töötatud ja testitud disainilahenduse vastavalt tehnilistele nõuetele/standarditele ja kokkulepetele või korraldab disainilahenduse vormistamise ja ettevalmistuse rakendamiseks; kontrollib tulemuse kvaliteeti vastavalt tehnilistele nõuetele ja standarditele; teostab tööjoonised, spetsifikatsiooni ja kaaskirja vastavalt kokkulepetele; korraldab disainilahendusega seotud materjalide edastamise vastavalt kokkulepetele; esitleb argumenteeritult ja visuaalselt sidusalt oma töö tulemusi.

B.3.5 Kaasav disain

EstQF Level 6

Tegevusnäitajad

1. Kombineerib disainides kasutajakeskse disaini meetodeid vastavalt ülesande iseloomule; kaasab sihtrühma esindajaid ülesande konteksti mõistmiseks; testib lahendust sihtrühma esindajatega.
2. Loob persoonasid elukaarepõhisest lähenemisest lähtuvalt, arvestades erinevate keelte (sh viipekeel, punktkiri, pildiline keel, lihtsustatud keel jm), meelte ja tajumise viisidega; loob erineva profiiliga persoonasid vastavalt töö iseloomule; analüüsib ja rakendab persoonasid suutmissurve (ableism) lähtuvalt.
3. Disainib kasutajateekondi ja -kogemusi holistlikust perspektiivist lähtudes.
4. Disainib ja analüüsib lahendusi, lähtudes kõigile terve elukaare ulatuses sobivusest ja ligipääsetavuse miinimumnõuetest; selgitab neid meeskonnaliikmetele ja koostööpartnerile.
5. Disainib lahendusi nii, et neid saab kohandada vastavalt erinevate persoonade profiilidele.

B.3.6 Kestlik disain	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad 1. Rakendab oma töös kestlikkust edendavaid põhimõtteid. 2. Analüüsib olemasolevaid oma valdkonna disainilahendusi kestlikkuse põhimõtetest lähtuvalt ja rakendab neid oma töös. 3. Hindab disainilahenduse mõju kestlikkuse kriteeriumidest lähtuvalt.	
B.3.7 Andmepõhine disain	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad 1. Kasutab andmeid disainiprojekti sisendina, arvestades konteksti ja disainiprojekti iseloomu. 2. Kogub projektiga seotud asjakohaseid andmeid. 3. Hierarhiseerib, süstematiseerib ja seostab andmestikku vastavalt projekti iseloomule. 4. Kirjeldab andmestiku põhjal lihtsamaid protsesse. 5. Tunneb erinevaid andmetüüpe ja valib visualiseerimise viisi ja vormi, lähtuvalt andmete tüübist ja väljundist. 6. Rakendab ja visualiseerib andmeid asjakohasel viisil oma tööloigu piires; lähtub projekti eesmärgist. 7. Analüüsib andmeid lähteülesande eesmärgist tulenevalt. 8. Kirjeldab andmestiku põhjal lihtsamaid protsesse ja kasutajate käitumist. 9. Argumenteerib andmetest lähtuvaid otsuseid, arvestab koostööpartnerite tagasisidega ja arendab disainilahendust.	
B.3.8 Disainiantropoloogia	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad 1. Lähtub tegutsemisel kultuurirelativismi põhimõttest; eristab sisemist ja välimist lähenemist kultuurile või konkreetsetele aspektidele kultuuris; arvestab disainiprotsessis kultuuride kontekstuaalsusega. 2. Arvestab uurimistöös peamiste eetiliste põhimõtetega; kasutab lihtsamaid (auto)etnograafilisi meetodeid (nt intervjuu, vaatlus, päevik), et paigutada oma tegevus kultuurilisse konteksti.	
B.3.9 Visuaalne kirjaoskus	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad 1. Väljendab end loominguliselt visualiseerides ja maketeerides ideid. 2. Rakendab proportsiooniõpetust kasutades rakendusgraafilisi võttestikke, tehnikaid ja vahendeid ning materjale. 3. Rakendab kompositsiooni põhiprintsiipe ja loomingulist mehhanismi töötades abstraktsete esteetiliste vahenditega iseseisvalt. 4. Rakendab värvusteooriat oma ideede visualiseerimisel ja maketeerimisel. 5. Loob kahe- ja kolmemõõtmelisi kompositsioone, töötades pinna ja vormi paigutuse ja proportsioonidega ning analüüsides kompositsioonilist tervikut. 6. Valib ja rakendab tehnilisi vahendeid ning võimalusi tasapinnalise ja ruumilise kompositsiooni loomisel, kujundades ja juhtides individuaalseid esteetilisi süsteeme. 7. Analüüsib kriitiliselt enda ja teiste visuaalseid mõttearendusi. 8. Rakendab erinevaid visandamise viise laial skaalal alates vormiuuringutest kuni tähendusloome ja piltjutustuse komponeerimiseni; kasutab visandiraamatut kui visuaalse ja sõnalise protsessi päevikut. 9. Kujutab kujundit ja materjali, kasutades teadlikult kompositsiooni võttestikku. 10. Kasutab erinevaid joonistus- ja maalimisvahendeid, -materjale, tehnikaid ja töövõtteid.	

COMPETENCES RELATED TO SPECIALISATION

Kutse taotlemisel on nõutav vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsi B.3.10 – B.3.14 tõendamine.

Disainijuhtimine	
B.3.10 Disainijuhtimine	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad 1. Viib ette antud disainistrateegia, sh toote/teenuse- ja brändistrateegia, ellu koostöös meeskonnaliikmetega. 2. Juhib disainimeeskonda, sh tagab meeskonnale tööks vajalikud ressursid; juhib osapoolte koostööd, vastutab ajajuhtimise ja disainiprojekti eelarves püsimise eest.	

3. Tagab meeskonna ülesannete täitmise operatiivsel tasandil hoides koosloomele suunatud meeskonna kultuuri ning joondades ja motiveerides meeskonnaliikmeid ühise eesmärgi saavutamisele.
4. Juhib disainiprotsessi, sh ideede genereerimist, nende vastavusse viimist lähteülesandega, disainilahenduse arendamist ja teostamist, prototüüpimist, testimist, lahenduse itereerimist ning nende esitlemist ja lansseerimist.
5. Tagab ette antud disainikvaliteedi standardi järgimise.
6. Tagab disainiprojekti finantsiliste eesmärkide planeerimise ja täitmise.
7. Tagab disainilahenduse kasutajate ja disainimeeskonna jaoks oluliste väärtuste ning mõjude hindamise ja nende poole liikumise.
8. Tagab planeedi ja keskkonna jaoks disainilahendusega loodud muutuste hindamise ja mõõtmise.
9. Peegeldab disainilahendusega seotud mõjude ning muudatuste hindamise tulemusi meeskonnale ja parandab vajadusel esialgselt planeeritud tegevuskava.

Teenusedisain

B.3.11 Teenusedisain

EstQF Level 6

Tegevusnäitajad

1. Eristab ja seostab teenusedisaini teenuse turundamise, teenuse brändimise, disainimõtleme, kasutajakogemuse disaini jt lähedaste distsipliinidega.
2. Osaleb teenusedisaini protsessi juhtimisel ning on tuttav peamiste meetodite ja tööriistadega, mida kasutatakse erinevates protsessi etappides.
3. Tuvastab asjakohased huvirühmad, nende seosed omavahel ning teenuse kontekstiga.
4. Kaardistab kasutajad ning loob kogutud info põhjal teenuse persoonad.
5. Kaardistab olemasoleva teenuse teekonna rakendades kasutajauuringu põhimõtteid ja meetodeid, persoonasid ning disainib uue kasutaja teekonna.
6. Disainib lihtsamaid teenuseid avalikule, era- ja kolmandale sektorile.
7. Kasutab erinevaid visualiseerimistööriistu teenuse analüüsimiseks ning uue lahenduse selgitamiseks.
8. Töötab koosloomeliselt teenusedisaini kogukonnaga.

Toote- ja tööstusdisain

B.3.12 Toote- ja tööstusdisain

EstQF Level 6

Tegevusnäitajad

1. Loob lähteülesandele vastava disainilahenduse rakendades esteetika, värvi-, kompositsiooni- ja vormiõpetuse, konstrueerimise, ergonoomika ning kasutajakogemuse peamisi põhimõtteid.
2. Analüüsib ja arendab toote esteetikat, funktsiooni, ergonoomikat, konstruktsiooni, vormi, toodetavust ja kasutatavust.
3. Arvestab disainilahendust luues materjali ja tehnoloogia võimalustega.
4. Valmistab tootedisainilahenduse eri taseme prototüüpe disainilahenduse katsetamiseks kasutades sobivaid tehnoloogiaid ja materjale.
5. Valmistab tootedisaini lahenduse algtasemel tehnilised joonised.
6. Disainib tootele füüsilise pakendi.
7. Sünteesib tootedisaini kontseptsioone ja lahendusi, mis on eelneva töö või ettevõtte brändi- ja tootestrategiaga ning tootmisvõimalustega ja ärieesmärkidega kooskõlas.

Graafiline disain

B.3.13 Graafiline disain

EstQF Level 6

Tegevusnäitajad

1. Analüüsib mitmekülgset ja mahukat informatsiooni ning loob narratiivi; planeerib, loob, teostab ja arendab eritüübilisi funktsionaalseid ja visuaalselt terviklikke, meediumile optimeeritud kujundusi ja terviklahendusi; kombineerib loovalt tehnoloogilisi võimalusi; loob muutuvast olukorras iseseisvalt ja koostöiselt.
2. Juhib graafilise disaini projekti, juhendab ja õpetab erialaselt loomingulise meeskonna liikmeid, kujundab töökeskkonda.
3. Koostab graafilise disaini idee ja lahenduse kontseptsiooni, visuaalse disainisüsteemi, -hierarhia, brändi juhised, lähtudes visuaalse kommunikatsiooni eesmärkidest ja põhimõtetest.

4. Disainib info- ja navigatsioonisüsteeme järgides selge loetavuse ja mõistetavuse põhimõtteid.
 5. Loob visuaalseid identiteete ja märgisüsteeme.
 6. Kujundab trükiseid, nt perioodika, raamatud, õpikud, reklaamid, pakendid, viidad, majajuhid.
 7. Loob graafilist disaini digikeskkondadele, nt kodulehed, e-poed, digirakendused, juhtimislauad.
- Määrab disainiprojekti kunstilise ja tehnilise lahenduse kriteeriumid, valib väljendusvahendid ja juhib terviklahenduse teostamise protsessi.
8. Planeerib ja loob, ja arendab kommunikatsiooni standardi eesmärgipäraseks tervikuks, arvestades sihtgrupi ja ristmeedias kasutatavusega, tajub oma tegevuse sotsiaalseid, majanduslikke ja kultuurilisi seoseid ja tagajärgi.
 9. Planeerib eesmärgipäraselt disainiprotsessiks vajalikud tööriistad, seadmed, tehnoloogiad, tarkvarad ja nende laiendused (nt skriptid) ning keskkonnad riskasutuse põhimõttel; juhib uuenduslike tövõtete kasutuselevõtmist.

Interaktsioonidisain	
B.3.14 Interaktsioonidisain	EstQF Level 6
Tegevusnäitajad 1. Disainib eesmärkidele vastavaid digitaalseid kasutajakogemusi. 2. Rakendab inimkeskse disaini protsessi, kaasab seotud osapooli ja valdab selleks enamlevinud töömeetodeid. 3. Kujundab visuaalselt koherentseid digitaalseid ja füüsilisi kasutajaliideseid. 4. Disainib interaktiivseid digitaalseid ja füüsilisi prototüüpe kasutades erinevaid prototüüpimise meetodeid. 5. Loob digidisaini prototüüpe, valides olukorrale sobiva detailsusastme, testib prototüüpe ja rakendab tagasisidet. 6. Dokumenteerib ja esitleb disaini tööprotsessi, selgitab ja põhjendab selle käigus tehtud otsuseid. 7. Kohandab disainilahendused vastavaks tehnoloogia ja digitootedisaini arengutega, mida ta pidevalt analüüsib.	

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	19-05112024-3.7/1k
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.	1
8. Reference to International Standard Classification of Occupations (ISCO 08)	2166 Graphic and Multimedia Designers
9. Reference to European Qualifications Framework (EQF)	6
C.2 Occupational title in foreign language	
English:	Designer, EstQF Level 6

Finnish:	suunnittelija
Russian:	дизайнер
C.3 Annexes	
Lisa 1 Scale of self-assessment in digital competence	