

OCCUPATIONAL QUALIFICATION STANDARD

Designer, EstQF Level 7

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 7	7

Possible specialisation and titles on occupational certificate	
Specialisation	Title on occupational qualification certificate
Disainijuhtimine	Design Manager, EstQF Level 7
Teenusedisain	Service Designer, EstQF Level 7
Toote- ja tööstusdisain	Industrial Designer, EstQF Level 7
Interaktsioonidisain	Interaction Designer, EstQF Level 7
Ringdisain	Designer, EstQF Level 7 Circular design
Sotsiaalne disain	Designer, EstQF Level 7 Social Design
Graafiline disain	Graphic Designer, EstQF Level 7

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 7 on disainivaldkonna arendaja ja mentor, viib läbi valdkondlikke projekte, tal on erialane kõrgharidus või kompetentside kujunemiseks vajalik mitmeaastane töökogemus. Ta juhivad kliendisuhteid, 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 eeldab palju suhtlemist klientide ja kolleegidega. 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 6 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
Disainijuht A.2.10. Disainijuhtimine Teenusedisainer A.2.11. Teenusedisain Tööstusdisainer A.2.12. Toote- ja tööstusdisain Interaktsioonidisainer A.2.13. Interaktsioonidisain Disainer, tase 7. Ringdisain A.2.14. Ringdisain Disainer, tase 7. Sotsiaalne disain A.2.15. Sotsiaalne disain Graafiline disainer A.2.16. Graafiline disain
A.3 Professional preparation
Tavaliselt on 7. taseme disaineril erialane magistrikraad või bakalaureusekraad ja 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; probleemilahendusoskus; enesejuhtimisoskus; oskus kasutada ressursse tõhusalt ja vältides raiskamist; erialased ja valdkondlikud digioskused.

Part B COMPETENCY REQUIREMENTS

B.1 Structure of occupation
Disainer, tase 7 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.3.16.
Hariduslikud nõuded
Nõuded kutse taotlemisel

Töömaailma taotlejale

1. Bakalaureusekraad ja erialane töökogemus või erialane magistrikraad ja kompetentside kujunemiseks vajalik töökogemus
2. Erialane täienduskoolitus

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 7

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. Kasutab teadus- või uurimistööd tehes hea teadustava alusväärtusi. Vältib plagiaati, pettust, võltsimisi jmt ning teavitab asjakohast asutust selle kahtluse korral.
3. Austab ja tunnustab teiste kultuuride, religioonide, rahvuste, soolise identiteedi jm väärtusi ja norme ning arvestab oma tegevuses nendega.
4. 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.
5. Kasutab oma tegevuses enda ja teiste tervist säästvaid tööviise, isikukaitsevahendeid ning järgib ohutusnõudeid. Järgib töötervishoiust lähtuvaid ergonoomilise töökeskkonna nõudeid.
6. Reguleerib oma käitumist ka keerukates olukordades, säilitab rahu ja enesekontrolli.

Lävimisoskused

7. Kasutab oma valdkonnas või konkreetseks tööks vajalikke kokkulepituid oskuskeele mõisteid ja termineid.
8. Arendab erialast terminoloogiat.
9. Mõistab ingliskeelset erialateksti, sh peamisi termineid, ning on võimeline ametis nõutud tasemel inglise keeles suhtlema.
10. Rakendab digipädevusi vilunud kasutaja tasemel (lisa 1 - digipädevuste enesehindamisskaala).
11. Teeb eesmärgi saavutamiseks või ülesande lahendamiseks tõhusat koostööd, täites oma rolli loovas meeskonnas ning käitudes usaldusväärselt, loovalt ja koostööd soodustavalt.
12. 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.
13. Teeb eesmärgi saavutamiseks koostööd erinevate valdkondade spetsialistidega. Lahendab valdkondadeüleseid probleeme.
14. Väljendab end ka keerukates suhtlusolukordades viisakalt ja teistega arvestavalt, arusaadavalt ja olukorrale vastavalt.
15. 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 7

Tegevusnäitajad

1. Rakendab disaini mõtteviisi, põhimõtteid, meetodeid ja töövõtteid olles kursis disaini teooriate, tööpõhimõtete ja ühiskondlike funktsioonide hetkearengutega.

2. Analüüsib disaini mõju ühiskonnas ja majanduses ning selle seoseid enda disainipraktikaga läbi jätkusuutlikkuse, majanduslike, sotsiaalsete, keskkondlike ja kultuuriliste tahkude; vahendab ja analüüsib kriitiliselt oma disainieriala spetsiifilisi küsimusi avalikult ning rahvusvaheliselt kujundades disaineri positsiooni ühiskonnas.
3. Diskuteerib disaini valdkonnas oluliste kaasaegsete mõistete, põhimõtete, taustsüsteemide ning neid toetavate teooriate üle, kasutades neid asjakohaste viite- ja lähtematerjalidena; loeb ja kirjutab 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. Kaardistab disaini tulevaid trende ja loob tulevikustsenaariume.
7. Analüüsib inimeste erinevaid vajadusi, kasutajakogemust ja arvestab nendega disainilahendust luues.
8. Kirjeldab disainilahenduse ja selle konteksti seoseid, sõnastab lahenduse laiemat mõju kogukonnale, ühiskonnale.
9. Tuvastab piiranguid ja küsib nende kehtivuse kohta, argumenteerib otsuseid riski, mõju ja keerukuse tasemete alusel.
10. Selgitab ja argumenteerib disainiprotsessis tehtud otsuseid.

B.3.2 Disainiuuringute tegemine

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Jälgib oma tööd puudutavate teooriate arenguid, tuginedes rahvusvahelisele teaduskirjandusele; hindab uuringute asjakohasust püstitatud uurimise eesmärgist ja uurimisküsimustest lähtuvalt, kasutab neid oma töös; analüüsib ja mõtestab oma uurimistööd läbi teooriate; panustab tööühma liikmena erialaste teooriate loomisse; arendab erialast terminoloogiat, töötades mh välja eestikeelseid termineid; koostab teooria rakendamise juhendeid.
2. Analüüsib probleemi/ülesande konteksti ning sellest lähtuvalt sõnastab uuringu (nt kasutajauuring, trendianalüüs, tuleviku-uuring) eesmärgi ja uurimisküsimused; valib olemasolevatest erialastest meetodikatest eesmärgi saavutamiseks sobivaima; vajadusel kohandab meetodikat või loob uue.
3. Kogub esmaseid ja teiseseid empiirilisi andmeid erinevatest allikatest, 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 süvaanalüüsi meetodeid kasutades.
4. Annab põhjendatud hinnangu kogutud ja süstematiseeritud andmetele; sõnastab uurimistulemuste põhjal järeldused ja neist lähtuvad ettepanekud osapooltele.

B.3.3 Disainiprotsessi juhtimine

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Peab läbirääkimisi disainiprojekti tellijaga ja/või teiste seotud huvipooltega disainiprojekti initsieerimiseks; algatab ja tegutseb eestvedajana komplekssete disainiprojektide ellukutsumisel; loob strateegia ja koostab juhendi disainiprojektide läbiviimiseks.
2. Analüüsib kompleksset probleemi kirjeldavaid lähteandmeid ja koostab neist tulenevalt disainiprojektile lähteülesande; disainiprotsessi käigus jälgib ja hindab kriitiliselt lähteülesande adekvaatsust ning vajadusel korrigeerib lähteülesande püstitust; hindab tulemuste vastavust lähteülesandele.
3. Kaardistab komplekssete disainiprojektide läbiviimiseks olemasolevad ning vajalikud ressursid (aeg, personal, finantsid, materjal, informatsioon jm) ning vajadusel võtab vastutuse ja näitab initsiatiivi leida lisaressursse; koostab disainiprojekti(de) meeskondi arvestava(d) aja- ja tegevuskava(d) ning eelarve(d), vajadusel korrigeerib neid.
4. Hindab kriitiliselt disainiprojekti eduka läbiviimise võimalust lähtuvalt ressursside (aeg, personal, finantsid, informatsioon jm) kättesaadavusest ja disainiprojekti välistest aspektidest (trendid tegevusharus ja tegevusharude üleselt, poliitilised/majanduslikud/ökoloogilised mõjud jmt) ning võtab vastu otsuse disainiprojekti edasise kulgemise osas (algatamine, jätkamine, katkestamine); arvestab disainiprojektiga seotud piirangutega.
5. Koostab riskianalüüsi ja loob vastava juhendi; võtab arvesse ja teeb ettepanekud loodud disainilahenduse jätkusuutlikkuse, tasuvus- ja riskianalüüsi aspektides portfelli/brändi/organisatsiooni tasandil.
6. Juhib disainiprotsessi arvestades disainimõtlemise printsiipe ning jälgides planeeritud aja- ja tegevuskava ning eelarvet.
7. Juhib disainiprojekti meeskonda; toetab ja vajadusel nõustab disainiprojekti meeskonnaliikmeid.

B.3.4 Disainilahenduse loomine ja teostamine

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Loob protsessi strateegilise juhina kogutud info alusel ülevaatlikke, mitmekülgseid idee- ja vajadusel inspiratsioonikaarte kompleksse disaini kontseptsiooni loomiseks; lähtudes eesmärgist genereerib uued ideed ja visualiseerib nende kavandid; argumenteerib ja visualiseerib kontseptsiooni.

2. Arendab kontseptsiooni iteratiivselt ja agiilselt koosloomes partnerite, kasutajate ja tellijaga terviklikuks disainilahenduseks; arvestab lähteülesandes määratud eritüübilisi tingimusi ja piiranguid, kombineerib teostamisel erinevaid toimivaid tehnilisi vahendeid ja tööviise; testib disainilahendust erinevate potentsiaalsete kasutajagruppidega. 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 tulemuste 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 7
Tegevusnäitajad 1. Kaasab erinevaid sihtrühma liikmeid disainiprotsessi erinevates etappides; kohandab meetodikat vastavalt projekti sisule; analüüsib kasutajat käitumuslikest aspektidest ning disainib käitumisteaduslikke sekkumisi, tuginedes parimale teadmisele ja praktikale. 2. Loob ja kasutab persoonasid elukaarepõhisest lähenemisest lähtuvalt, arvestades erinevate keelte (sh viipekeel, punktkiri, pildiline keel, lihtsustatud keel jm), meelte ja tajumise viisidega; loob laia spektrumi persoonadest, mis katab erinevate vajaduste ja võimekustega inimeste olemuse; arvestab disainides interseksionaalsusega; analüüsib ja rakendab persoonasid suutmissurvest lähtuvalt; loob persoonadest lähtuvalt multimodaalseid ja mitmekeelseid disainilahendusi. 3. Disainib kasutajateekondi ja -kogemusi holistilisest ja ligipääsetavuse perspektiivist lähtudes. 4. Disainib lähtudes universaalse ja kaasava disaini põhimõtetest ja parimatest praktikatest, arvestades ülesande laiema kontekstiga. 5. Disainib mooduleid/süsteeme, mille põhjal luuakse ja pakutakse personaalseid disainilahendusi erineva profiiliga kasutajate jaoks.	
B.3.6 Kestlik disain	EstQF Level 7
Tegevusnäitajad 1. Rakendab oma töös kestlikkust edendavaid põhimõtteid; valib sobiva kestlikkust edendava strateegia; kasutab ja arendab kestliku strateegiaga seotud tööriistu ja meetodeid (nt materjalide kasutuse optimeerimine, toodete korduvkasutuse tagamine, toodete kerge lammutatavus, kasutusele keskendunud teenused); loob kestlikkuse põhimõtete rakendamise juhendeid. 2. Analüüsib olemasolevaid oma valdkonna disainilahendusi kestlikkuse põhimõtetest lähtuvalt ja rakendab neid oma töös. 3. Hindab disainilahenduse mõju, kasutades erinevaid kestlikkuse mõju hindamise meetodeid; teeb mõju hindamisest järeldusi ja ettepanekuid.	
B.3.7 Andmepõhine disain	EstQF Level 7
Tegevusnäitajad 1. Tunneb põhilisi andmetüüpe, nende eripärasid. 2. Planeerib lähtuvalt vajadustest ja viib läbi lihtsamat andmete kogumist. 3. Analüüsib andmestiku põhjal protsesse, käitumist. 4. Jutustab andmete põhjal kirjeldava loo infograafikuna.	
B.3.8 Disainiantropoloogia	EstQF Level 7
Tegevusnäitajad 1. Lähtub tegutsemisel kultuuri relativismi põhimõttest; arvestab disainiprotsessis kultuuride kontekstuaalsusega, inimeste ja keskkondade (virtuaalne, loodus- ja tehiskeskkond) vaheliste suhetega, teiste elusolendite ning loodusega; kasutab uuritava kirjeldamiseks etnograafilist tõlgendusraamistikku, sh asjakohaseid antropoloogilisi teooriaid. 2. Arvestab uurimistöös peamiste eetiliste põhimõtetega; valib ja kasutab (auto)etnograafilisi meetodeid vastavalt projekti spetsiifikale ja uurimisküsimustele, et paigutada oma tegevus kultuurilisse konteksti; hindab adekvaatselt enda kui uurija mõju uuritavale subjektile ja andmete kogumise situatsioonile.	

B.3.9 Visuaalne kirjaoskus	EstQF Level 7
Tegevusnäitajad 1. Rakendab visuaalse kirjaoskuse põhiprintsiipe. 2. Väljendab end loominguliselt visualiseerides ja maketeerides ideid. 3. Süstematiseerib ja hierarhiseerib visuaalset ja esteetilist materjali. 4. Loob visuaalseid seoseid nii erinevate kaardistuste kui strateegiatega. 5. Rakendab kompositsiooni, värvusõpetuse, vormiõpetuse, kirjaõpetuse jmt toimimisloogikaid sh meeskonna visuaalsete väljenduste juhtimiseks. 6. Loob organisatsioonile vmt partnerile oma disainierialaspetsiifilise tervikliku, strateegilisi sõnumeid kandva visuaalse keele.	

COMPETENCES RELATED TO SPECIALISATION

Kutse taotlemisel on nõutav vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsi B.3.10 – B.3.16 tõendamine.

Disainijuhtimine	
B.3.10 Disainijuhtimine	EstQF Level 7
Tegevusnäitajad 1. Loob äri- või tegevusstrateegia põhjal organisatsioonile disainistrateegia, sh toote/teenuse- ja brändistrateegia; sõnastab visiooni ja sihid organisatsiooni disainistrateegia elluviimiseks ja hindab seonduvaid riske. 2. Moodustab vajaliku(d) ja koostöövõimelise(d) meeskonna(d) (kirjeldab, milliste pädevustega professionaalid meeskonda kuuluvad, nende rollid, tööülesanded ja -mahud jmt). 3. Juhib ja planeerib disainistrateegia elluviimiseks vajalikke ressursse organisatsiooni tasandil (inimesed, aeg, eelarve, materjalid, info). 4. Juhib disainiprotsessi, sh ideede genereerimist, nende vastavusse viimist lähteülesandega, disainilahenduse arendamist ja teostamist, prototüüpimist, testimist, lahenduse itereerimist ning nende esitlemist ja lansseerimist. 5. Arendab ja veab eest innovatsioonile suunatud organisatsioonikultuuri kujunemist. 6. Valib disainistrateegia elluviimiseks vajalikud disainimeetodid ja -protsessid. 7. Korraldab disainistrateegia elluviimiseks koostööd organisatsioonisest ja -väliste osapooltega, sh loob disainimeeskonnale vajaliku keskkonna, juhib kommunikatsiooni, kasutab sobivat sõnavara ja terminoloogiat. 8. Loob disainikvaliteedi standardi. 9. Juhib disainitegevuste tulemusel loodava väärtuse mõtestamist ja kommunikatsiooni ning mõju hindamist, sh globaalsed väärtused, rahaline väärtus, kliendiväärtus, kasutajaväärtus, harjumuste muutmine, jätkusuutlikkus jmt.	

Teenusedisain	
B.3.11 Teenusedisain	EstQF Level 7
Tegevusnäitajad 1. Eristab ja seostab teenusedisaini teenuse turundamise, teenuse brändimise, disainimõtleme, kasutajakogemuse disaini jt lähedaste distsipliinidega. 2. Kujundab ja juhib teenusedisaini protsessi rakendades sobivaid meetodeid ja tööriistu. 3. Tuvastab asjakohased huvirühmad, nende seosed omavahel ja teenuse kontekstiga ning kaasab need vastavalt nende seotusele projekti. 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 teenuseid avalikule, era- ja kolmandale sektorile. 7. Kasutab erinevaid visualiseerimistööriistu teenuse analüüsimiseks ning uue lahenduse selgitamiseks. 8. Töötab koosloomeliselt teenusedisaini kogukonnaga. 9. Planeerib ja fassiliteerib uurimis- ja ühisloome protsesse. 10. Juhib teenusedisaini projektide kaudu algatatavaid keerukaid muudatusprotsesse. 11. Argumenteerib teenusedisaini väärtust ja kasu ning seostab äri- või tegevusmodelite innovatsiooniga. 12. Kontrollib teenuse kvaliteeti ja mõõdab selle rakendamise tulemuslikkust.	

13. Analüüsib teenuse tegevusalaga seotud spetsiifikat.

Toote- ja tööstusdisain

B.3.12 Toote- ja tööstusdisain

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Loob lähteülesandele disainilahenduse rakendades esteetika, värvi-, kompositsiooni- ja vormiõpetuse, konstrueerimise, ergonoomika ning kasutajakogemuse peamisi põhimõtteid.
2. Analüüsib ja arendab toote tähendust, esteetikat, ergonoomikat, konstruktsiooni, vormi, toodetavust ja kasutatavust.
3. Rakendab toodet disainides erinevaid tootmistehnoloogiasid ja materjale.
4. Disainib kasutajate vajadustest lähtuvaid tiražeeritavaid ja tööstuslikult toodetavaid lahendusi.
5. Valmistab tootedisainilahenduse eri detailsusastmega prototüüpe erinevate eksperimentide ja testide läbiviimiseks kasutades sobivaid tehnoloogiasid ja materjale.
6. Valmistab tootedisaini lahenduse tehnilised joonised.
7. Disainib tootele pakendi.
8. Loob tööstusdisaini kontseptsioone ja lahendusi, sh nii unikaal-, seeriatooted kui terveid toodete perekondi, mis on eelneva töö või ettevõtte brändi- ja tootestrategiaga ning tootmisvõimalustega kooskõlas.
9. Loob uusi, ringmajandusel või jätkusuutlikul disainil põhinevaid tooteid, toote-teenuse-süsteeme vm objekte.

Interaktsioonidisain

B.3.13 Interaktsioonidisain

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Tuvastab ja mõistab inimeste väärtusi, eesmärgid ja motiive uurimismeetodina, raamistamiseks ja tegevuse suunamiseks.
2. Teeb koostööd kasutaja uurijatega ja esindab kasutajaid sisemiselt, propageerib kasutajatestimist ja -uuringuid ning annab soovitusi parimate kasutatavate tööriistade ja meetodite kohta.
3. Kasutab erinevaid prototüüpimise meetodeid ja valib kõige sobivamad.
4. Arendab ja rakendab visuaalse disaini põhimõtteid.
5. Kujundab visuaalselt koherentseid digitaalseid ja füüsilisi kasutajaliideseid.
6. Kogub ja analüüsib tehniliste ja äriküsimustega seotud huvirühmade vajadusi ning tõlgendab neid disainiotsusteks.
7. Rakendab tarkvaraarhitektuuri ja tootearenduse põhimõtteid ja suhtleb tehniliste ja mitte-tehniliste osapooltega.
8. Rakendab tehnoloogia viimaseid arenguid.
9. Juhib disainiprotsessi disaineri juhitud projektis.
10. Teeb koostööd kiiresti muutuv keskkonnas, mis hõlmab ebamäärasust.
11. Töötab strateegilises kontekstis ja kommunikeerib, kuidas disainitegevused vastavad ja aitavad saavutada strateegilisi eesmärgid.

Ringdisain

B.3.14 Ringdisain

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Rakendab ringdisaini põhimõtteid ja meetodeid strateegiliselt, et esile kutsuda, juhtida ja kommunikeerida eetilisi muutusi kestliku arengu suunas ja lahendada kestliku arengu kompleksseid väljakutseid nii ühiskonnas laiemalt kui suurtööstuse, mikroettevõtluse või toote tasandil arvestades kestliku arengu poliitilise raamistikuga.
2. Vahendab ja analüüsib kriitiliselt ringdisaini spetsiifilisi küsimusi avalikult ning rahvusvaheliselt kujundades ringsetel põhimõtetel töötava disaineri positsiooni ühiskonnas diskuteerides argumenteeritult ringdisaini ja -majanduse, materjalitehnoloogia, disaineri rolli ja kestliku arengu teemadel avalikus ning rahvusvahelises kontekstis.
3. Demonstreerib oma disainipraktika kaudu, et toodete, teenuste ja ärimudelite ringne ja holistiline disainimine omab keskkonnale, ühiskonnale, kultuurile, majandusele ja ettevõtlusele positiivset mõju.
4. Disainib ärimudeli, teenuse, toote elukaare ringseks koos seda toetavate süsteemidega.
5. Juhib lineaarse mudeli üleminekut ringsele süsteemile, sh juhib ringdisaini protsessi strateegiliselt kogu ärimudeli, tarneahela jm seonduva raames rakendades elutsükli analüüsi.
6. Kasutab muutuste protüpeerimiseks ja esilekutsumiseks strateegiliselt süsteemidisaini printsiipe ja meetodeid.

7. Toetub oma (esemelises) disainipraktikas ning (koos)loome projektides kestlikele ja ringsetele põhimõtetele ning nendel baseeruvatele materjalidele ning tehnoloogiatele.
8. Eksperimenteerib toote disainimisel materjalide, vormi ja tehnoloogiatega.
9. Arvestab toote disainimisel selle esteetika ja semantikaga ning põhjendab argumenteeritult tehtud otsuseid.
10. Rakendab toote eluea pikendamise eesmärgil emotsionaalse kestlikkuse printsiipe, esteetilist vormiloomet ja funktsionaalset inseneeriat.
11. Analüüsib ringsete toodete, teenuste, tarneahelate ning ärimudelite rakenduste seoseid ja jalajälge.
12. Analüüsib kriitiliselt materjaliloomes protsesse, elutsükli ja kasutuspotentsiaali ning diskuteerib materjali väärdamise teemadel.
13. Arutleb materjali eri tehnoloogiate üle ja hindab kriitiliselt nende sobivust disaini eesmärgi saavutamiseks, sh rakendades elutsükli analüüsi.

Sotsiaalne disain

B.3.15 Sotsiaalne disain

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Analüüsib kogukondade arengut ja ühiskondade muutumist kui kompleksset süsteemset protsessi ning seostab seda disaini erinevate dimensioonidega; analüüsib sotsiaalsete muutuste võimalusi, ohtusid ja mõju pöörates tähelepanu käsilolevate muutuste kontekstile ja tempole ning erinevate tehnoloogiate, kultuuride jpm kooseksisteerimisele ja loominguilisele vastastikusele täiendavusele.
2. Analüüsib kriitiliselt eetilise ja sotsiaalse vastutuse küsimustes sotsiaalse hüvangu nimel muutusi planeerivate või ellu viivate üksikisikute ja organisatsioonide meetmete mõju, valitsustegurite ja võimuhete mõju, tõstes samal ajal teadlikkust kompromissidest, pingetest ja selle pakutavatest võimalustest.
3. Rakendab erinevaid sotsiaalsete probleemide kontseptualiseerimise viise ning võimalusi ühiskondliku muutuse esile kutsumiseks, õigluse, heaolu ja jätkusuutlikkuse edendamises.
4. Rakendab erinevaid rohujuuresandide ja isetegemise kultuuri disaini lähenemisi disainilahenduste esteetilisel, loominguilisel ja kontseptuaalsel teostusel.
5. Rakendab strateegilise, süsteemi-, koos- ja teenusedisaini teooriaid ja meetodeid.
6. Kujundab kogukonna ja ühiskonna sotsiaalset identiteeti, mis hõlmab endas nihkeid nii ruumilistes, ajalistes, materiaalses jt protsessides, mis kombineerituna aitavad kaasa edasistele sotsiaalsetele transformatsioonidele.
7. Disainib erinevat tüüpi sotsiaalse disaini ja innovatsiooni projekte valitsuse, era- või kolmanda sektoriga; disainib sotsiaalsete probleemide lahenduskäike ning analüüsib valitud lahenduse piiranguid määratlades, mida positiivsed sotsiaalsed muutused erinevates kontekstides tähendavad koostades selleks sidusa plaani disaini sekkumise kavandamiseks ja selle samm-samult rakendamiseks.
8. Loob kogukondadega empaatilise suhte ning kaasab inimesi disainiprotsessidesse teadvustades oma positsiooni töötades kogukondadega, kes on olnud ajalooliselt marginaliseeritud ja alateenindatud; disainib kogukonna või erinevate siht-, huvi- ja sidusrühmade osalusel poliitika sisu ja tulemuseni jõudmise viise rakendades poliitikakujundamises agiilset ja interaktiivset disainiprotsessi ning kaasaegseid avaliku poliitikakujundamise teoreetilisi ja praktilisi lähenemisi.
9. Võtab kriitiliselt arvesse turu ja riigi suhtelisi rolle, samuti tasakaalu isiklike õiguste ja sotsiaalsete kohustuste vahel disaini aktivismi organiseerimisel.
10. Lähtub kontseptuaalsest ja meetoodilisest õpetusest ja uurib, kuidas arenevad ja püsivad personaalsed ja kollektiivsed suhted ühis- ja kogukondades.
11. Läheneb disainipraktikale kui kollektiivsele protsessile, milles erinevad tegutsejad (sh mitteinimesed) suhtlevad, tekitades asju, suhteid ja teadmisi.
12. Koostab sidusa plaani disainisekkumise kavandamiseks ja rakendamiseks.
13. Kavandab ja viib ellu kogukonda käsitlevaid projekte, selgitades ja kaitstes selle projekti tähtsust eetilise ja sotsiaalsest seisukohast.
14. Kasutab erinevaid disainipraktika tööriistu ja protsesse disainiuuringutes rakendades kriitiliselt akadeemilist arusaama protsessidest ja disainitulemustest.

Graafiline disain

B.3.16 Graafiline disain

EstQF Level 7

Tegevusnäitajad

1. Arendab ja optimeerib oma erialast tööd, lähtudes graafilise disaini uutest teooriatest ja parimatest praktikatest.

2. Algatab iseseisvaid disainiprojekte, sh näituste, trükiste, liikuva graafika, veebilehtede, mobiilapplikatsioonide, kirjatüüpide kujundamine viies läbi kujundamisele eelneva uurimustöö, töötades selle tulemused vormiliselt läbi ja kommuniqueerides seda nii erialaringkondades kui laiema publiku seas.
3. Juhib suuremahulisi disainiprojekte (visuaalsed identiteedid, viidasüsteemid, veebiplatvormid, kampaaniad) ja selgitab disainiprojekti põhiprintsiipe kõikidele osapooltele (klient, teised disainerid ja projektiliikmed, laiem üldsus).
4. Töötab nii kohalikes kui ka rahvusvahelistes graafilise disaini projektides kompetentse disaineri ja disainijuhina.
5. Analüüsib disaini visuaalseid omadusi kultuurilisest ja poliitilisest kontekstist lähtudes, sh erinevate vormide, värvide, sümbolite ja nende kombinatsioonide muutuvat tähendust ja arvestab neid aspekte projekti teostamisel ning arutab vajadusel kliendiga.
6. Viib läbi töötubasid, koolitusi ja erialaloenguid, nii erasektoris kui ka haridusmaastikul laiemalt.
7. Rakendab jätkusuutlikke, kaasavaid ja eetilisi praktikaid näituste, trükiste, liikuva graafika, veebilehtede, mobiilapplikatsioonide, kirjatüüpide, viidanduse, kampaaniate jm graafilise disaini materjalide kujundamisel.

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	19-05112024-3.8/1k
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)	7
C.2 Occupational title in foreign language	
English:	Designer, EstQF Level 7
Finnish:	suunnittelija
Russian:	дизайнер
C.3 Annexes	
Lisa 1 Scale of self-assessment in digital competence	