

KUTSESTANDARD

Disainer, tase 4

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.

Kutsenimetus	Eesti kvalifikatsiooniraamistiku (EKR) tase
Disainer, tase 4	4

Võimalikud spetsialiseerumised ja nimetused kutsetunnistusel	
Spetsialiseerumine	Nimetus kutsetunnistusel
3D-modelleerimine	3D-modelleerija, tase 4
3D-visualiseerimine	3D-visualiseerija, tase 4
Graafiline disain	Graafiline disainer, tase 4
Liikuva graafika loomine	Liikuva graafika kujundaja, tase 4
Keskkonna- ja ruumidisain	Dekoraator, tase 4
Interaktsioonidisain	Kasutajaliidese disainer (UI), tase 4
Kasutajakogemuse disain (UX)	Kasutajakogemuse disainer (UX), tase 4
Isikustilistika	Stilist, tase 4

A-osa KUTSEKIRJELDUS

A.1 Töö kirjeldus
<p>Disaineri töö sisuks on disainiprobleemide lahendamine, disainilahenduste väljatöötamine, sh loominguiline visualiseerimine ja modelleerimine. Disaineri töö eesmärgiks on lahendada ühiskondlikke väljakutseid disaini vahenditega sotsiaalselt, majanduslikult ja ökoloogiliselt vastutustundlikult, loominguiliselt, tehnoloogiliselt teostatavalt, esteetiliselt, tähenduslikult, funktsionaalselt, tõhusalt, kasutajaid ja huvirühmi kaasavalt ning selgelt kommuniqueeritult.</p> <p>Disainer lähtub oma töös kaasaegsetest erialastest teadmistest, oskustest ja hoiakutest, tellijaga kooskõlastatud lähteülesandest, intellektuaalomandi kasutamise heast tavast ja disainieetikast.</p> <p>Disainer, tase 4 töötab iseseisvalt oma tööloigu piires ja juhendab vajadusel valdkonnaga seotud tehnilist meeskonda ning teeb koostööd teiste osapooltega, sh autoritega/loovisikutega. Tema portfoolios esitatud tööd on oma disainerialaselt mitmekesised ja kvaliteetsed. Töö nõuab tõhusat enese- ja ajajuhtimisoskust.</p> <p>Tööaeg võib olla paindlik või fikseeritud. Töö sisaldab nii loominguilisi kui ka rutiinseid ülesandeid. Töötamine võib kohati toimuda sundasendis (nt arvutiga) ning vajab ergonoomilist töökeskkonda. Disaineri töövahenditeks on erialane riist- ja tarkvara, disainerialaspetsiifilised seadmed ja materjalid, maketeerimis-, kunsti- ja kirjatärbed, mõõtmis- ja lõikamistarbed, foto-, filmi- ja skaneerimisvarustus, eritüübilised printerid ja lõikurid.</p> <p>Kutsealal on ka</p> <ul style="list-style-type: none"> Disainer, tase 5 Disainer, tase 6 Disainer, tase 7 Disainer, tase 8

A.2 Töösad Kohustuslikud töösad A.2.1. Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine A.2.2. Disainiuuringute 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. Visuaalne kirjaoskus
Spetsialiseerumisega seotud töösad 3D modelleerija A.2.9. 3D-modelleerimine 3D-visualiseerija A.2.10. 3D-visualiseerimine Graafiline disainer A.2.11. Graafiline disain Liikuva graafika kujundaja A.2.12. Liikuva graafika loomine Dekoraator A.2.13. Keskkonna- ja ruumidisain Kasutajaliidese disainer (UI) A.2.14. Interaktsioonidisain Kasutajakogemuse disainer (UX) A.2.15. Kasutajakogemuse disain (UX) Stilist A.2.16. Isikustilistika
Valitavad töösad A.2.17. Illustreerimine A.2.18. 3D-modelleerimine A.2.19. Tehniline prototüüpimine A.2.20. Digiprototüüpimine A.2.21. Tüpopograafia A.2.22. Foto ja video eel- ja järeltöötlus A.2.23. Küljendamine A.2.24. Loo jutustamine A.2.25. Tehniline animatsioon A.2.26. Liikuv graafika A.2.27. Infograafika disain A.2.28. Kasutajaliidese disain (UI)
A.3 Kutsealane ettevalmistus 4. taseme disaineriks saab õppida kutseõppes või töökohal.
A.4 Enamlevinud ametinimetused Disainer
A.5 Regulatsioonid kutsealal tegutsemiseks Regulatsioon puudub
A.6 Tulevikuoskused Teave oskuste ja trendide kohta, mille tähtsus valdkonnas kasvab.

Õppimisoskus; suhtlemis- ja meeskonnatöösoskus; algatusoskus, analüüsi- ja probleemilahendusoskus; enesejuhtimisoskus; oskus kasutada ressursse tõhusalt ja vältides raiskamist; erialased ja valdkondlikud digioskused.

B-osa KOMPETENTSUSNÕUDED

B.1 Kutse struktuur

Disainer, tase 4 kutse moodustub üldoskustest, kohustuslikest, spetsialiseerumisega seotud ja valitavatest kompetentsidest. Kutse taotlemisel on nõutud üldoskuste (B.2) ja kohustuslike kompetentside (B.3.1–B.3.8) tõendamine ning spetsialiseerumiseks tuleb tõendada vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsid B.3.9–B.3.16. Lisaks on võimalik tõendada valitavaid kompetentse B.3.17–B.3.28.

Kvalifikatsiooninõuded haridusele ja töökogemusele

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 Disainer, tase 4 üldoskused

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 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 kokkulepitud 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 usaldusväärset, 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. Põhjub valikuid, tuues selgelt ja

tasakaalustatult välja positiivsed ja negatiivsed aspektid ning perspektiivid. Mõistab tagasiside vajalikkust. Annab selget, põhjendatud ja konstruktiivset tagasisidet.

B.3 Kompetentsid

KOHUSTUSLIKUD KOMPETENSIID

B.3.1 Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rakendab oma disainieriala mõtteviisi, põhimõtteid, meetodeid ja töövõtteid. 2. Analüüsib disaini mõju ühiskonnas ja majanduses ning seostab seda enda disainipraktikaga. 3. Loeb erialaseid tekste ja kasutab erialaseid põhimõtteid. 4. Rakendab inimkeskse disaini põhimõtteid. 5. Analüüsib ja sõnastab disainiprobleemi ning sõnastab soovitud muutuse. 6. Analüüsib kasutaja erinevaid vajadusi, kasutajakogemust ja arvestab nendega disainilahendust luues. 7. Kirjeldab disainilahenduse ja selle konteksti seoseid, sõnastab mõju kasutajale. 	
B.3.2 Disainiuuringute tegemine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hoiab end kursis oma tööd puudutavate suundumustega, juhendamisel tutvub tehtud disainiuuringutega ja rakendab oma töös teoreetilisi mudeleid, hinnates kriitiliselt uuringu asjakohasust oma töö kontekstis; kasutab oma töös disaini terminoloogiat. 2. Kogub vastavalt etteantud juhendile võrdlusandmeid, sh olemasolevate disaininäidete kohta; võrdleb, korrastab ja süstematiseerib kogutud infot nii tekstiliselt kui visuaalselt esitlemiseks loetaval ja arusaadaval viisil ning koostab allikmaterjalide ülevaate. 3. Sõnastab uurimistulemuste rakendamise oma edaspidises töös. 	
B.3.3 Disainiprotsessi haldamine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Määratleb oma rolli disainiprojektis tehnilise teostaja tasemel vastavalt etteantud juhiste meeskonnaliikme/koostööpartnerina. 2. Tõlgendab ja vajadusel täpsustab koos meeskonnaga ette antud lähteülesannet, tuvastab probleemi(d), püstitab sellest tulenevalt eesmärgi(d) juhendijärgse tööloigu piires. 3. Kaardistab etteantud juhendi alusel ressursid; planeerib, vormistab ja vajadusel korrigeerib tegevus- ja ajakava ning eelarve. 4. Arvestab oma töös etteantud piirangutega; kasutab protsessi haldamiseks asjakohaseid, sh digitaalseid vahendeid ja/või tööriistu. 5. Osaleb meeskonnaliikmena riskianalüüsi koostamisel, lähtudes juhendist ja lähteülesandest. 6. Vahendab disainiprotsessis informatsiooni; arvestab ettepanekute, juhiste ja kujunduskvaliteediga; vastutab tulemuse eest oma tööloigu piires. 	
B.3.4 Disainilahenduse loomine ja teostamine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Loob meeskonna liikmena juhiste ja kogutud info alusel idee- ja vajadusel inspiratsioonikaardi; visualiseerib ideed kavanditeks, lähtudes kujunduse eesmärgist; sõnastab ja visualiseerib kontseptsiooni. 2. Arendab vastavalt lähteülesandele kontseptsioonist disainilahenduse, valides vajalikud visuaalsed ja/või tehnilised väljendusvahendid ning töömeetodid; kogub vajadusel lisamaterjale; arvestades kujunduskvaliteediga; esitab ja/või kooskõlastab valikud meeskonnas/koostööpartneriga/ tellijaga/juhendajaga; testib disainilahendust. 3. Loob katsetamiseks prototüübi/maketi/mudeli, kasutades otstarbekohaseid töövõtteid ja vahendeid ja/või sisendseadmeid ning tarkvara; juhendamisel testib disainilahendust prototüübi, maketi või mudeliga. 4. Vormistab ja valmistab rakendamiseks ette eelnevalt välja töötatud ja testitud disainilahenduse vastavalt juhiste, tehnilistele nõuetele/standarditele ja kokkulepetele; kontrollib oma töö tulemuse vastavust ja kvaliteeti tehnilistele nõuetele ja standarditele; teostab tööjoonised, spetsifikatsiooni ja kaaskirja vastavalt juhendile ja kokkulepetele; edastab disainilahendusega seotud materjalid vastavalt kokkulepetele ja juhendile; hindab oma töö protsessi ja tulemuse vastavust lähteülesandele; esitleb argumenteeritult ja visuaalselt sidusalt oma töö tulemusi. 	

B.3.5 Kaasav disain	EKR tase 4
Tegevusnäitajad 1. Lähtub disaini luues juhendis ette antud kasutajakeskse disaini meetoditest ja sihtrühma spetsiifikast; testib lahendust sihtrühma esindajatega. 2. Kasutab ette antud persoonat lahenduse loomisel. 3. Kasutab töös kasutajateekonna analüüsi meetodit. 4. Analüüsib lahendusi vastavalt juhendile, lähtudes kõigile sobivusest ja ligipääsetavuse miinimumnõuetest. 5. Kasutab oma töös varem väljatöötatud kohandatavaid lahendusi ja mooduleid/süsteeme.	
B.3.6 Kestlik disain	EKR tase 4
Tegevusnäitajad 1. Rakendab juhendamisel kestlikkuse aluspõhimõtteid. 2. Hindab juhiste alusel oma disainilahenduse mõju kestlikkuse kriteeriumitest lähtuvalt.	
B.3.7 Andmepõhine disain	EKR tase 4
Tegevusnäitajad 1. Kasutab juhendamisel andmeid disainiprojekti sisendina. 2. Kogub etteantud juhiste alusel projektiga seotud asjakohaseid andmeid. 3. Hindab kogutud andmete piisavust ja vastavust, lähtub juhendist ja projekti eesmärkidest. 4. Eristab erinevaid andmetüüpe, valib visualiseerimise viisi. 5. Rakendab ja visualiseerib andmeid asjakohasel viisil oma tööloigu piires. 6. Selgitab andmetest lähtuvaid otsuseid, arendab disainilahendust tagasisidet arvesse võttes.	
B.3.8 Visuaalne kirjaoskus	EKR tase 4
Tegevusnäitajad 1. Loob kompositsioonilisi tervikuid, põhjendab valikuid. 2. Rakendab joonte, pindade, mahtude, vormide ja värvide organiseerimise põhimõtteid tasapinnal ja ruumis, ideekavandite loomisel ja kujunduslahendustes. 3. Kujutab ideid, objekte ja keskkondi erinevatel viisidel, sh visandab ja maketeerib. Kasutab visandiraamatut; peab visuaalse protsessi päevikut. 4. Valib ja kasutab erinevaid joonistus- ja maalimisvahendeid ning -tehnikaid, sh digitaalseid; selgitab valikuid ja kasutamise viise konkreetses töös. 5. Digiteerib kujutisi ja kasutab neid kujunduslahendustes. 6. Rakendab erinevaid tüpograafilisi kujundusvõtteid, kasutades teadmisi kirja ajaloost, -liikidest ja stiilidest. 7. Analüüsib ja arendab enda töid, pidades silmas baasülesande kriteeriumeid. 8. Võtab arvesse tagasisidet ja arendab töid tagasisidest lähtuvalt. 9. Arvestab kavandades ja lõpplahenduse vormistamisel visuaalse sõnumi funktsionaalsuse ja loetavusega. 10. Vormistab ja esitleb töid lähtudes tingimustest, juhistest ja esitluse nõuetest.	

SPETSIALISEERUMISEGA SEOTUD KOMPETENTSID

Kutse taotlemisel on nõutav vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsi B.3.9 – B.3.16 tõendamine.

3D-modelleerimine	
B.3.9 3D-modelleerimine	EKR tase 4
Tegevusnäitajad 1. Loob ja visualiseerib, kavandab, modelleerib, tekstuurib, taageldab, valgustab ja järeltöötleb geomeetrilistel kujunditel põhinevaid 3D-realistlikke objekte, taustu, materjale, faktuure ja tekstuure ning keskkondi. 2. Rakendab modelleerimisel ja visualiseerimisel kujutava ja analüütilise geomeetria alaseid teadmisi, üldkunstilisi pädevusi, järgib etteantud stiilistikat. 3. Kasutab asjakohaseid visualiseerimise tehnoloogiaid, seadmeid ja tööriistu, sh 3D-, pind- ja mahtmodelleerimise ning kujundusprogramme kesktasemel. 4. Eelarendab mustandtekstuuri; kavandab, loob ja/või digitaliseerib lähtematerjali ise või valib selle pildiarhiividest/infopankadest.	

5. Kasutab sisendina, analüüsib, teostab ja arendab olemasolevaid mudeleid, tekstuure ja keskkondi, analüüsib ja arendab enda tööd.
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. Kasutab ja arendab 3D-mudeleid ja nende erinevaid vormingutüüpe; konverteerib pind- ja mahtmudeleid sobivasse vormingusse, valmistab ette prototüüpimiseks.
9. Teostab digitaalseid ja füüsilisi makette ja mudeleid, kasutades kiire prototüüpimise tehnoloogiat (sh 3D-printimine) ja materjale lähteülesandest ja prototüübi funktsioonist lähtuvalt, lahendab lihtsamaid töö käigus tekkivaid probleeme.

3D-visualiseerimine

B.3.10 3D-visualiseerimine

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Kavandab, loob ja visualiseerib, modelleerib, tekstuurib, taageldab, valgustab ja järeltöötleb lihtsamaid geomeetrilistel kujunditel põhinevaid 3D-realistlikke objekte, taustu ja keskkondi, animeerib ja teostab lihtsamaid visuaalseid efekte.
2. Kasutab modelleerimisel ja visualiseerimisel kujutava ja analüütilise geomeetria alaseid teadmisi, üldkunstilisi oskusi, järgib etteantud visuaalset stilistikat.
3. Kasutab asjakohaseid visualiseerimise tehnoloogiaid, seadmeid, tööriistu ja töövõtteid, sh 3D-, kujundus-, pind- ja mahtmudelleerimise ning montaažiprogramme kesktasemel.
4. Eelarendab mustandtekstuuri; kavandab, loob ja/või digitaliseerib lähtematerjali ise või valib selle pildiarhiividest/infopankadest.
5. Kasutab sisendina, analüüsib ja arendab olemasolevaid mudeleid, tekstuure ja keskkondi, kannab (sh enda loodud) mudelitele realistliku tekstuuri digitaalsetelt kujutistelt/fotodelt, kasutab tekstuuri maalimise põhilisi töövõtteid.
6. Animeerib, kombineerib, monteerib ja komposiidib digitaalseid mudeleid, taustu ja kujutisi tervikuks, teostab visuaalseid eriefekte ja juhib kaamerat, järgides etteantud liikumisteid.
7. Järgib etteantud töövoogu ja teostusjuhiseid, optimeerib ja implementeerib oma loomingut erinevate, sh mänguarenduskeskkondade jaoks, salvestab töö erinevatesse failivormingutesse.

Graafiline disain

B.3.11 Graafiline disain

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Loob ja teostab juhiste alusel eritüübilisi graafilisi, meediumile optimeeritud kujundusi, lähtudes informatsiooni selge loetavuse ja arusaadavuse põhimõttest.
2. Loob ja valib ideid, kasutades ideeloometööriistu, selgitab valikuid.
3. Järgib kujundamisel etteantud kavandit ja kontseptsiooni ning stiili- ja brändijuhiseid.
4. Kujundab trükiseid (nt plakatid, voldikud, raamatud, perioodika, reklaamid, pakendid), animatsioone, piktogramme, infograafikat, viitasid, välireklaame, visuaalset identiteeti ning loob graafilist disaini veebikeskkondadele (nt kodulehed, e-poed, sotsiaalmeedia), kasutades professionaalset kujundustarkvara kesktasemel.
5. Loob ja teostab juhiste alusel kujunduse elemendid ja kombineerib need tervikkujunduseks; formaadib terviklahenduse osakujundused, järgides kontseptsiooni.
6. Loob kujunduse, kombineerides erialaseid teadmisi ja oskusi (nt kavandamine, teksti töötlus, kujundamine ja küljendamine; stiliseerimine, illustreerimine, info- ja tunnusgraafika loomine; foto ja video eel- ja järeltöötlus; animeerimine, veebi- ja sotsiaalmeedia kujundused; standard- ja eriformaadid, mõõtkava, pinnalaotused; trüki- ja tootmisettevalmistus; digitaalsete mudelite (mockup) ja füüsiliste makettide loomine; tarkvara ja failiformaatide ristkasutus jne).
7. Kasutab erialaseid andmepanku, keskkondi, teenuseid ja rakendusi; lahendab töö käigus lihtsamaid probleeme ja küsib abi; haldab projekti tööfaile, sh konverteerib erinevatesse vormingutesse ja arhiveerib, kasutades kujundusprogrammi tööriistu (nt Package) ning järgides etteantud struktuuri ja süsteeme.

8. Kasutab erialaseid materjale, seadmeid ja tehnoloogiaid ning kujundab töökeskkonda; järgib jätkusuutlikkuse põhimõtteid; utiliseerib jäägid (sh digitaalsed) keskkonnatingimusi arvestades.

Liikuva graafika loomine

B.3.12 Liikuva graafika loomine

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Omab ülevaadet liikuva graafika kujundaja töö iseloomust, kaasaegsetest trendidest, töökeskkonna eripäradest ning vajalike töövahendite, tehnoloogiate, seadmete ja tarkvara kasutusvõimalustest.
2. Loob digitaalseid liikuvaid kujundusi, rakendades kunstilisi ja tehnilisi oskusi ning kasutades erialaseid tööriistu ja programme tööprotsessi erinevates etappides.
3. Teostab kujunduse filmiosale lugujoonise, montaaži ja järeltöötuse vastavalt etteantud juhiste, kasutades sobivat tarkvara.
4. Loob ja töötleb helimaterjali, salvestades ise või valides sobiva helimaterjali teiste autorite loomingust, ning oskab oma valikuid põhjendada.
5. Loob ja teostab kujunduse vektor-, piksel-, fotograafilise-, video-, kirja- ja infograafilise ning illustratsiooni osa, lähtudes meediumi eripäradest ja tehnilistest nõuetest (nt veeb, film, televisioon).
6. Loob ja teostab visuaalefekte, viib läbi filmi ja animatsiooni järeltöötuse, teeb värvikorrektiooni ning salvestab materjali taasesitamiseks sobivasse videoformaati.
7. Kasutab programmeerimist (nt After Effectsi skripte) või tehisintellekti lahendusi, täiustab tööprotsesse ja optimeerib tulemusi.

Keskkonna- ja ruumidisain

B.3.13 Keskkonna- ja ruumidisain

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Kujundab juhendamisel visuaalselt tervikliku ruumi vastavalt lähteülesandele:
 - a) müügikeskkondades – vaateaknad, kaubanduspinnad, messiboksid jne;
 - b) sündmustel – kontserdid, pulmad, matused, tähtpäevad, festivalid jne;
 - c) visuaalmeedias – teater, film, foto, televisioon, video jne;
 - d) asutustes – muuseumid, haridusasutused, näitused jne.
2. Kasutab ruumi loomisel vastavalt lähteülesandele:
 - a) tehnoloogiaid: suuremõduliste kleebiste 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;
 - c) seadmeid: projektor, (lava)valgustid, 3D-printer jne;
 - d) 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 keskkonna tingimusi arvestades.

Interaktsioonidisain

B.3.14 Interaktsioonidisain

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Loob intuiitivseid ja tõhusaid kasutajateekondi.
2. Kujundab lähteülesande alusel visuaalselt terviklikke, tõhusaid, erinevatel tehnilistel platvormidel intuiivselt toimivaid kasutajaliideseid lähtudes etteantud visuaalsetest disainisüsteemidest, hierarhiatest, stiili ja brändi juhistest.
3. Rakendab kaasaegseid kasutajaliidese disaini tööriistu ja tarkvarasid, tehnoloogiaid, optimeeritud töövoogusid; järgib kasutajamugavuse ja kasutajakogemuse ning WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) standardeid.

4. Kombineerib infotehnoloogiat graafiliste, audio-, video- ja muude lahendustega.
5. Loob kirja, vektorgraafilise, pikselgraafilise, fotograafilise, illustratiivse ja infograafilise osade kujundused lähtudes meediumi eripärast, tehnilistest nõuetest ja standarditest ning kasutades vastavaid programme, failiformaate, vajadusel teiste autorite loomingu nende autoriõiguste võimalustest lähtuvalt.
6. Loob erinevatele ekraanisuurustele kohanduvaid disaine.
7. Kujundab ja haldab kasutajaliidese komponente, nagu nupud, ikoonid, vormid ja navigatsioonielemendid.
8. Valmistab lihtsamad wireframe'd ja erineva tasemega prototüübid.
9. Testib kujundust erinevatel tehnilistel platvormidel ja kasutajatega, analüüsib testi tulemusi ning viib kujundusse sisse vajalikud täiendused.
10. Töötab koos UX-disaineri, arendaja, projektijuhi, tooteomaniku, kasutaja jt asjaosalistega ühtse lõpptulemuse nimel.

Kasutajakogemuse disain (UX)

B.3.15 Kasutajakogemuse disain (UX)

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Kujundab sujuva ja intuitiivse kasutajakogemuse: järgib etteantud disainisüsteeme, struktureerib informatsiooni arhitektuuri, kujundab kasutajavood ja interaksioonid, loob lihtsa ja loogilise navigeerimissüsteemi, tagab disainilahenduste järjepidevuse ja skaleeritavuse.
2. Kogub kasutajateavet: korraldab kasutajaintervjuusid, küsitlusi ja vaatluskatseid; analüüsib kogutud andmeid ja kirjeldab kasutajate vajadusi, käitumist ja eesmärke, et kasutajaliideste disain vastaks kasutajate ootustele, võimekustele jne.
3. Loob juhendamisel kasutajapersoonad, kirjeldab peamisi kasutajagruppe ja nende omadusi.
4. Kaardistab kasutajateekondi, visualiseerib kasutajate interaktsioone ja tuvastab võimalikke takistusi.
5. Viib juhendamisel läbi kasutatavuse teste prototüüpidega erinevatel seadmetel ja platvormidel, hindab kasutajakogemust ja tuvastab parandusvajadusi.
6. Visualiseerib kujunduskontseptsioone, loob wireframe'e ja erineva tasemega prototüüpe, testib kasutajaliidese ideid ja esitleb kujunduslahendusi.
7. Kogub ja analüüsib juhendamisel kasutajate tagasisidet, esitleb tulemusi, arendab kujunduslahendust, parandab kasutajakogemust.
8. Töötab meeskonnas koos UI-disaineri, arendaja, projektijuhi, tooteomaniku, kasutaja jt asjaosalistega ühtse lõpptulemuse nimel.

Isikustilistika

B.3.16 Isikustilistika

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Nõustab tellijat stilistilistes küsimustes, lähtudes isiku omapärast, iseloomust, olukorrast, ressurssidest jm.
2. Kujundab visuaalselt tervikliku isikustilistika:
 - a) eraisikule;
 - b) müügikeskkondades – vaateakna mannekeenide, müüjate, esitlejate stilistika;
 - c) sündmustel – õhtujuhid, esinejad, koorid, muusikud, tantsijad;
 - d) visuaalses meedias ja reklaamitööstuses – näitlejad, modellid, saatejuhid;
 - e) asutustes – personal, väljapaneku mannekeenid.
3. Rakendab stilistika loomisel üldkunstilisi pädevusi, sh visuaalse kommunikatsiooni ning identiteediloome põhiprintsiipe. Kombineerib moe- ja aksessuaaridisainerite loomingu omanäolisel moel.
4. Kasutab:
 - a) erialaspetsiifilisi allikmaterjale (videod, moeajakirjad, filmid jne) ja stiilide ning moeajalugu;
 - b) tehnoloogiaid (grimmi- ja juuksuritöö alased baasoskused; löike konstrueerimise baasoskus);
 - c) visualiseerimise tehnikaid: visand, fotomontaaž, kostüümikavand, inspiratsioonikaart;
 - d) töövahendeid: joonistus-, maalimis-, mõõtevahendid, jumestusvahendid, mannekeenid, aksessuaarid, kostüümid, parukad, juuksuri töövahendid jne;
 - e) tööriistu: õmblustarvikud, juuksuri ja grimeeri töövahendid, triikimis- ja sirgestamisvahendid jne;
 - f) seadmeid: kaamera, robotmannekeen, valgustid jne;
 - g) arvutiprogramme ja keskkondi: vektor-, piksel-, 3D- ja AI-tarkvara.

5. Käitleb oma töös kasutatavaid vahendeid (rõivaid, jalanõusid, aksessuaare jne) arvestades keskkonnatingimusi ja taaskasutuse võimalusi.

VALITAVAD KOMPETENTSID

Lisaks on võimalik tõendada valitavaid kompetentse B.3.17–B.3.28.

B.3.17 Illustreerimine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analüüsib illustreeritavat materjali ja konteksti. 2. Illustreerib etteantud materjali juhendi põhjal. 3. Järgib ette antud visuaalset stiili, illustratsioonide hulka ja paigutust. 4. Valib ja rakendab optimaalsed visualiseerimis- ja kujutamisevõtted ning -tehnikad, selgitab valikuid. 5. Kujutab erinevaid elusaid ja elutuid objekte, materjale ja fakte, keskkondi ja situatsioone. 6. Digitaliseerib illustratsioonid digitaalse ja trükimeedia eripära arvestades. 	
B.3.18 3D-modelleerimine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modelleerib geomeetrilistel kujunditel põhinevaid 3D-objekte ja keskkondi. 2. Planeerib ja haldab oma töövoogu lähtudes etteantud tehnilistest nõuetest. 3. Rakendab matemaatilisi, üldkunstilisi ja kujutava geomeetria alaseid teadmisi. 4. Tekstuurib pindu, kasutades olemasolevaid tekstuure. 5. Kasutab tänapäevaseid, asjakohaseid digitaalseid tehnoloogiaid ja visualiseerimise tööriistu, sh 3D- ning kujundustarkvara. 6. Kasutab eesmärgipäraselt mudelite eritüübilisi vorminguid. 	
B.3.19 Tehniline prototüüpimine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teostab digitaalsetest objektidest füüsilisi prototüüpe, mudeleid ja makette. 2. Valib teostamiseks prototüübi funktsioonist lähtuva tehnoloogia ja materjalid. 3. Tunneb 3D-mudelite erinevaid vormingutüüpe. 4. Konverteerib 3D-mudeleid erinevatesse vormingutesse, sh pindmodell, mahtmodell. 5. Kasutab kiire prototüüpimise tehnoloogiaid, sh 3D-printimine. 6. Järeltöötleb esemed. 	
B.3.20 Digiprototüüpimine	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teostab digitoote või -teenuse kohanduva prototüübi. 2. Määrab lähteinfo hierarhia. 3. Mõtestab ja rakendab kasutatavuse ja ligipääsetavuse põhimõtteid. 4. Kavandab, arendab ja esitleb prototüübi struktuuri. 5. Loob wireframe'e lähtudes navigatsiooniteekonnast, rakendab visuaalse loetavuse ja sujuva kasutajakogemuse põhimõtteid. 6. Kasutab prototüüpimistarkvara tööriistu ja funktsioone. 	
B.3.21 Tüpopograafia	EKR tase 4
<p>Tegevusnäitajad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kujundab ja teostab kujunduse tüpopograafilise osa või elemendid, kasutades tüpopograafia, küljendamise ja teksti struktureerimise alaseid teadmisi, kunstilisi oskusi ja tarkvara tüpopograafiatööriistu kesktasemel. 2. Rakendab teadmisi kirja ja tüpopograafia ajaloo põhietappidest, kirja kompositsioonist, funktsioonist, kasutamise eesmärkidest ja viisidest, seostades neid olulisemate graafilise disaini stiilidega. 3. Kujundab, küljendab ja töötleb tekste trüki- ja digitaalse väljundiga kujundustel; valib fondid, kasutades teadmisi kirja põhirühmadest, kirjatüüpide kategooriatest ja -stiilidest, iseloomust ja kasutusloogikast. 4. Valib kujundus- ja küljendusvõtted, pidades silmas kujunduslahenduse funktsiooni ja kooskõla teiste kujunduselementidega. 	

5. Võrdleb ja arendab kujunduse tekstiosa tervikkust ja loetavust (nt tähe, sõna, rea ja tekstiploki mahtu, joondust, suurust, paigutust, kirjaoptikat, hierarhiat, värvilahendust ja kontrasti), testides kujundust lõppsuurusel ja -formaadil; viib juhendamisel sisse parandused.

6. Kontrollib tüpograafilise lahenduse kvaliteeti ja funktsionaalsust lõppkasutajana digitaalsetel ekraanidel, trükitud ja välimeedias, staatilistel pindadel sise- ja välisruumis.

B.3.22 Foto ja video eel- ja järeltöötlus

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Töötleb, salvestab ja arhiveerib digitaalseid kujutisi ja videoid, kasutab salvestus- ja valgustustehnikat ning lisaseadmeid.
2. Määrab lähteülesande alusel või koostöös fotograafi, videograafi ja disaineriga kujutiste visuaalsed ja tehnilised parameetrid, rakendades teadmisi arvuti- ja videograafika liikidest, failiformaatidest, värvisüsteemidest ja meediumi tehnilistest parameetritest.
3. Rakendab foto- ja videotöötluse standardeid; planeerib ja järgib digitaalse protsessi töövoogu.
4. Kasutab ja kombineerib digitaalse kujutise töötlemisel professionaalsete kujundus-, foto- ja videotöötlusprogrammide põhitööriistu ja -funktsioone.
5. Rakendab konstruktiivse (mittelõhkva) töötamise põhimõtteid, kasutades eesmärgipäraselt nt kihte, kihistiile, maske, konteinereid jmt.
6. Järeltöötleb ja monteerib fotod, video ja heli, teostab lihtsamaid visuaalseid efekte.
7. Teisendab kujutisi vajalikku mõõtu, resolutsiooni, värviruumi ja tehnilisse formaati; optimeerib failide mahtu, automatiseerib oma tööd tarkvaraga.

B.3.23 Küljendamine

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Kujundab ja küljendab trükiseid ja digitooteid etteantud maketi või kavandi alusel, kasutades kesktasemel küljendusprogrammi.
2. Seadistab tööfaili tehnilised parameetrid ja struktuuri, kujundab lehekülgede mallid ning häälestab teksti ja objektide stiilid, arvestades meediumi ja tehnoloogia nõudeid.
3. Rakendab teadmisi informatsiooni struktureerimisest ja tüpograafiast, kasutades sobivaid küljendusvõtteid trüki- ja digimeedia jaoks.
4. Testib ja parandab maketti, hinnates paigutuse funktsionaalsust ja loetavust enne küljendustöö alustamist.
5. Toimetab lähtematerjali ja teeb parandusi juhendaja või koostööpartneriga konsulteerides.
6. Järgib maketti ja lähteinfo struktuuri, kasutades professionaalset tööriistu ja meetodeid.
7. Rakendab teadmisi trüki- ja digimeedia kujundamisest ning järgib õigekirja- ja keelenõudeid küljendamisel.
8. Kontrollib tulemuse täpsust lõppformaadil, optimeerib digitaalsed lõppfailid ja haldab tööfaile, arvestades keskkonnatingimusi.

B.3.24 Loo jutustamine

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Genereerib ja valib loo ideid, kasutades ideeloometööriistu.
2. Kujundab narratiivi ja arendab loo struktuuri, sh algust, keskosa ja lõppu; ehitab üles lihtsa, kaasahaarava ja loogilise loo.
3. Määratleb juhendamisel sihtrühma ja loo üldised omadused ja ootused ning arvestab nendega loo koostamisel.
4. Loob erinevaid tegelasi, kes suudaksid publikut kaasa elama panna.
5. Loob lugu üles ehitades pingestatud olukordi, mis hoiavad publiku tähelepanu, ja lahendab neid veenvalt.
6. Koostab loomulikke dialooge, mis aitavad edasi anda olulist informatsiooni ja arendada tegelaskujusid.
7. Tunneb ära ja kasutab visuaalse jutustamise erinevaid avaldumisvorme, nt koomiks, illustratsioonid, animatsioonid, film, rakendab juhendamisel vormispetsiifilisi stilistilisi ja kujutamisevõtteid.
8. Jutustab visuaalselt, kasutades narratiivi edasi andes ning tegelasi, sündmusi ja elemente visualiseerides üldkunstilisi oskusi ja teadmisi kultuuriloost; teostab juhiste alusel lugujoonise.

B.3.25 Tehniline animatsioon

EKR tase 4

Tegevusnäitajad

1. Teostab juhendamisel lihtsama tehnilise animatsiooni etteantud elementidest ja tehnilistel tingimustel.
2. Orienteerub animatsiooni põhiliikides ja ajaloo, kasutab neid teadmisi ja animeerimise baastaseme terminoloogiat.
3. Markeerib arusaadavalt animeeritavad elemendid ja nende liikumise storyboardi põhjal.
4. Animeerib, rakendades teadlikult animatsiooni põhiprintsiipe.

5. Valdab ja kasutab kesktasemel animeerimisel vähemalt üht 2D-animatsiooniprogrammi ja selle tööriistu.	
6. Valib asjakohase animeerimise tehnika ja teostab ning monteerib animatsiooni.	
8. Konverteerib valmis animatsiooni erinevatesse failiformaatidesse, riskasutades sobivat tarkvara.	
B.3.26 Liikuv graafika	EKR tase 4
Tegevusnäitajad	
1. Teostab lihtsamaid digitaalseid 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 kujundamisel kesktasemel vähemalt üht 2D-, 3D-, montaaži- ja järeltöötlusprogrammi ja selle tööriistu.	
4. Valib asjakohase töövoogu ja failiformaadid, konverteerib töö erinevatesse failiformaatidesse, riskasutades erialast tarkvara.	
B.3.27 Infograafika disain	EKR tase 4
Tegevusnäitajad	
1. Teostab ja kohandab lihtsamaid infogramme, nt piktogramme, viitasid, skeeme, tabeleid, graafikuid, kaarte, juhiseid jne.	
2. Sönastab juhendamisel infogrammi eesmärgi ning täpsustab visuaalse stiili ja tehnilised nõuded.	
3. Analüüsib, struktureerib ja tõlgendab lihtsamaid eritüübilisi andmeid, määratleb andmestiku hierarhia, võrdleb visualiseerimise võimalusi; teeb ja selgitab valikuid.	
4. Kasutab, kujundab ja kombineerib graafilise info komponente (nt märgid, ikoonid, andmegraafika) ja stilistilisi võtteid. Valib asjakohase kujutamiskiivi ja infodisaini mudeli, võttes arvesse infogrammi eesmärgi ja funktsiooni, digitaalse ja trükimeedia ning füüsilise keskkonna eripärasid.	
5. Rakendab visuaalse kirjaoskuse, stiliseerimise ja tüpograafia alaseid teadmisi ja oskusi; kasutab eesmärgipäraselt mõõtkava, värvi, kontrasti, kirja ja visuaalset hierarhiat, riskasutades sobivat kujundus- ja kontortarkvara.	
6. Analüüsib infodisaini arusaadavust ja visuaalset loetavust, võtab arvesse tagasisidet.	
7. Haldab töövoogu ja -aega oma tööloogi piires, lähtudes meeskonna juhi soovitudest. Konverteerib valmis töö erinevatesse failiformaatidesse.	
B.3.28 Kasutajaliidese disain (UI)	EKR tase 4
Tegevusnäitajad	
1. Kasutab erialaspetsiifilisi tehnoloogiaid, nagu analoogprototüüpimise vahendid, digitaalprototüüpimise tarkvara, vektorgraafika ja pikselgraafika tarkvara ning veebi ja mobiilseadmete arendustarkvara.	

C-osa ÜLDTEAVE JA LISAD

C.1 Teave kutsestandardi koostamise ja kinnitamise kohta ning viide ametite klassifikaatorile	
1. Kutsestandardi tähis kutseregistris	19-05112024-3.5/6k
2. Kutsestandardi koostajad	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. Kutsestandardi kinnitaja	Kultuuri Kutsenõukogu
4. Kutsenõukogu otsuse number	34
5. Kutsenõukogu otsuse kuupäev	05.11.2024
6. Kutsestandard kehtib kuni	04.11.2029

7. Kutsestandardi versiooni number	6
8. Viide Ametite Klassifikatorile (ISCO 08)	2166 Kujundajad ja multimeediadisainerid
9. Viide Euroopa kvalifikatsiooniraamistikule (EQF)	4
C.2 Kutsenimetus võõrkeeles	
Inglise keeles	Designer, EstQF Level 4
Soome keeles	suunnittelija
Vene keeles	дизайнер
C.3 Lisad	
Lisa 1 Digipädevuste enesehindamise skaala	