

Приложение № 16 к приказу исполняющего обязанности Председателя Правления Национальной палаты предпринимателей Республики Казахстан «Атамекен» №222 от 05.12.2022г.

Профессиональный стандарт: «Разработка графического и мультимедийного дизайна»

Глава 1. Общие положения

- 1. Область применения профессионального стандарта:
- 2. В настоящем профессиональном стандарте применяются следующие термины и определения:
- 1) Информационная система (ИС) организационно-упорядоченная совокупность информационно-коммуникационных технологий, обслуживающего персонала и технической документации, реализующих определенные технологические действия посредством информационного взаимодействия и предназначенных для решения конкретных функциональных задач.
- 2) Информационная технология (ИТ, IT) это процесс, использующий совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления.
- 3) Информационные технологии (ИТ, от англ. Information Technology, IT) это класс областей деятельности, относящихся к технологиям управления и обработкой огромного потока информации с применением вычислительной техники.
- 4) Сопровождение ИС обеспечение работоспособности, введенной в промышленную эксплуатацию ИС в соответствии с ее назначением, включающее мероприятия по проведению корректировки, модификации и устранению дефектов программного обеспечения, без проведения модернизации и реализации дополнительных функциональных требований и при условии сохранения ее целостности.
- 5) Архитектура информационной системы концепция, определяющая модель, структуру, выполняемые функции и взаимосвязь компонентов информационной системы.
- 6) База данных (БД) совокупность данных, организованных согласно концептуальной структуре, описывающей характеристики этих данных, а также взаимосвязей между их объектами.
- 7) Редизайн модификация графической и/или структурно-функциональной составляющих уже существующего сайта или программного продукта
- 8) Графический интерфейс пользователя (Graphical User Interface GUI) определенная программа предоставляющая возможность использовать элементы пользовательского интерфейса в виде графических объектов.
- 9) Графический дизайн визуальная коммуникация с помощью различных средств иллюстраций, типографии, анимации, цифровых медиа.
 - 10) Интерактивный дизайн представление человеко-машинного взаимодействия.
- 11) Ориентированный на пользователя дизайн (User Centered Design) предусматривает сочетание эргономических, эстетических, художественных требований к системе
- 12) Пользовательский интерфейс (ПИ) элементы интерфейса системы, которые используются пользователем во время работы в системе (меню, кнопки, диалоговые окна) в виде объектов, в котором учитывается цветовая гамма, размер, стиль и другие графические возможности.
- 13) Системы автоматизации разработки программ (CASE средства) набор инструментов и методов программной инженерии для проектирования программного обеспечения, который помогает обеспечить высокое качество программ, отсутствие ошибок и простоту в обслуживании программных продуктов.
- 14) Бағдарламаларды әзірлеуді автоматтандыру жүйелері (CASE құралдар) бағдарламалық қамтамасыз етуді жобалаудың бағдарламалық құралдары мен әдістерінің жиынтығы, ол жоғары сапалы бағдарламаларды, қателердің болмауын және бағдарламалық өнімдерге техникалық қызмет көрсетудің қарапайымдылығын қамтамасыз етеді.
 - 3. В настоящем профессиональном стандарте применяются следующие сокращения:
 - 1) UI user interface
 - 2) TCP/IP Transmission Control Protocol/Internet Protocol
 - 3) VR виртуальная реальность
 - 4) ООП Объектно-ориентированное программирование

Глава 2. Паспорт профессионального стандарта

- 4. Название профессионального стандарта: Разработка графического и мультимедийного дизайна
- 5. Код профессионального стандарта: J62011022
- 6. Указание секции, раздела, группы, класса и подкласса согласно ОКЭД:
 - Ј Информация и связь
 - 62 Компьютерное программирование, консультационные и другие сопутствующие услуги
 - 62.0 Компьютерное программирование, консультационные и другие сопутствующие услуги
 - 62.01 Деятельность в области компьютерного программирования

62.01.1 Разработка программного обеспечения

- 7. Краткое описание профессионального стандарта: Создание графических объектов, спецэффектов, анимации, аудио сопровождения или других визуальных изображений для использования в компьютерных играх, фильмах, музыкальных клипах, видеороликах, СМИ и рекламах. А также создание эскизов, диаграмм, иллюстраций и макетов для представления концепций дизайна; сложной графики и анимации, аудио и видео файлов для удовлетворения функциональных, эстетических и творческих требований к проекту; двумерных и трехмерных изображений, изображающих объекты в движении или иллюстрирование процесса с использованием компьютерной анимации или программ моделирования.
 - 8. Перечень карточек профессий:
 - 1) Графический дизайнер 6 уровень ОРК
 - 2) Графический дизайнер 5 уровень ОРК
 - 3) Мультимедийный дизайнер 5 уровень ОРК
 - 4) Мультимедийный дизайнер 6 уровень ОРК
 - 5) Интерактивный дизайнер 5 уровень ОРК
 - 6) Интерактивный дизайнер 6 уровень ОРК

Глава 3. Карточки профессий

	9. Карточка профессии «	«Графический дизайнер»:	
Код группы:	2166-1		
Код наименования занятия:	2166-1-002		
Наименование профессии:	Графический дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	6		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ETKC, КС и др типовых квалификационных характеристик:	КС 185. Техник-программист 140 веб - дизайнер)	0. Инженер-программист 157	. Программист (веб - мастер,
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: высшее образование (бакалавриат, специалитет, ординатура)	Специальность: Информационно- коммуникационные технологии	Квалификация: -
Требования к опыту работы:		1	
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:			
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна объекто	в графической информации	
	Описание тру,	довых функций	
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Проектирование дизайна проекта 2. Разработка и компоновка объектов визуальной информации 3. Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Проектирование дизайна проекта			

	Навык 1:	Умения:
	Подготовка эскизов, диаграмм, иллюстраций и макетов для представления концепций дизайна	1. Организовать переговоры с заказчиком по определению требований проекта 2. Составлять проектное задание, план выполнения (сроки выполнения) и согласовывать с руководителем проектное задание, концепцию дизайна; 3. Детализировать и документировать выбранный дизайн для производства 4. Оценивать параметры цветопередачи, визуализацию изображений объектов 5. Составлять отчет по подготовке эскиза проекта 6. Проводить презентации и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений 7. Владеть техникой работы на компьютере для решений сложных задач по разработке графических объектов Знания:
		1. Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации; 2. Основные этапы проектирования объектов визуальной информации, различной сложности;
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Разработка графики и анимации для удовлетворения функциональных, эстетических и творческих требований к проекту	Умения:
		1. Проводить анализ разработанных графических объектов и выявлять несоответствия с требованием заказчика 2. Применять техникумоушн-графики при создании дизайна проекта 3. Соединять гармонично текст, аудио и видео. 4. Создавать сложные графические модели при помощи компьютерных программ
		Знания:
		1. Методики дизайнерской проверки объектов визуальной информации, на соответствие оригиналу 2. Теоретической основы художественного конструирования и технического моделирования, основы рекламных технологий 3. Материаловедения для полиграфии и упаковочного производства
	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 2:	Навык 1:	Умения:
Разработка и компоновка объектов визуальной информации	Создание двумерных и трехмерных изображений	1. Создавать дизайн-макет многомерного объекта при помощи компьютерных программ 2. Находить дизайнерские решения задач по проектированию многомерных изображений 3. Применять линейные методы снижения размерности, нелинейные отображения, многомерное шкалирование и заполняющие пространство кривые
		Знания:
		1. Основные этапы создания и визуализации 3D
		моделей в кино и игровых индустриях 2. Способов моделирования (NURBS-моделирование и полигональное моделирование). 3. Профессиональные программы для композитинга.
	Возможность признания	2. Способов моделирования (NURBS-моделирование и полигональное моделирование).

	Навык 2:	Умения:	
	Художественно-техническая разработка дизайн-проекта	1. Определять композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта 2. Определять требования к дизайну: функциональность, эстетика элемент новизны; 3. Разрабатывать документацию для получения авторского права готовой продукции;	
		Знания:	
		1. Основ рекламных технологий, технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения; 2. Основных видов современного проектного дизайнерского творчества 3. Основы дизайна, живописи, рисунка и перспективы, композиции; технического рисунка, компьютерный дизайн, конструирование и дизайнтары, основы полиграфии; 4. Нормативно-правовые акты по сопровождению проекта и получения авторского права.	
	Возможность признания навыка:	-	
Трудовая функция 3:	Навык 1:	Умения:	
Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	Проведение оценки качества разработанных объектов визуальной информации	1. Проводить мониторинг изготовления объектов и систем визуальной информации 2. Определять и применять необходимые корректирующие действия по выполнению дизайнпроектов 3. Выбирать и применять инструменты и методы для проведения оценивания качества объектов визуальной информации	
		Знания:	
		1. Методы и средства для проведения мониторинга и оценки качества дизайна проекта 2. Инструкции по проведению оценки качества дизайна проекта 3. Международных и республиканских стандартов по оценке качества	
	Возможность признания навыка:	-	
	Навык 2:	Умения:	
	Проведение контроля за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации	1. Разрабатывать процедуры и методы контроля соответствия дизайн-макета объектов визуальной информации 2. Контролировать выполнение договоров на изготовление и ввод в эксплуатацию продукта визуальной информации 3. Оформлять документы необходимые для реализации и получения авторского права на выполненную работу дизайн-проекта 4. Презентовать дизайн-проект заказчику	
		Знания:	
		1. Нормативные документы в области качества объектов графической информации 2. Нормативно-правовые акты по составлению договоров, получения авторского права и др. 3. Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн макетов объектов и систем визуальной информации 4. Технологии разработки презентации	
	Возможность признания навыка:	-	

Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Аккуратность Логическое мышление Организованность Креативность Коммуникабельность Обучаемость Внимательность		
_	Умение самостоятельно при	нимать решения	
Список технических регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими	Уровень ОРК:	Наименование профессии:	
профессиями в рамках ОРК:		Мультимедийный дизайнер	
	5-6	Интерактивный дизайнер	
		«Графический дизайнер»:	
Код группы:	2166-1		
	2166-1-002		
Наименование профессии:	Графический дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	5		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	служащих Приказ Министра Казахстан от 30 декабря 202 справочника должностей рук Зарегистрирован в Министер№ 22003.	ник должностей руководителе труда и социальной защиты н 0 года № 553 "Об утверждени соводителей, специалистов и остве юстиции Республики Ка О. Инженер-программист 157.	населения Республики ии Квалификационного других служащих". захстан 31 декабря 2020 го,
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: послесреднее образование (прикладной бакалавриат)	Специальность: Вычислительная техника и информационные сети (по видам)	Квалификация: -
Требования к опыту работы:		,	1
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:			
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна объекто	в графической информации.	
	Описание тру,	довых функций	
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:		
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1:	Навык 1:	Умения:	
Проектирование дизайна проекта	Подготовка эскизов, диаграмм, иллюстраций и макетов для представления концепций дизайна	1. Определять и формулиров. Понимать проектное зада эскизов. 3. Подобрать соответствую программы для создания эсиллюстрации, макетов для 4. Применять методы работ графики.	ание для подготовки щие компьютерные скизов, диаграмм, дизайна проекта.

Возможность признания навыка:	3нания: 1. Методов выполнения художественно-графических работ; 2. Основ художественного конструирования и технического моделирования; 3. Современных программ, применяемых в дизайне компьютерного дизайна и их возможности; 4. Международные и республиканские стандарты в области дизайна.
· ·	
	-
Навык 2: Разработка графики и анимации для удовлетворения функциональных, эстетических и творческих требований к проекту	Умения: 1. Работать с текстами, шрифтами, фильтрами, эффектами, масками и слоями 2. Владеть разными видами техники; быстрого рисования веб и иллюстраций от руки, навыками скетчинга; 3. Создавать векторные иллюстрации для веб и
	полиграфии при помощи компьютерных программ Знания:
	1. Основ академического рисунка, техники графики, компьютерной графики 2. Типографики, цветоделения, цветокоррекции, художественного ретуширования изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования
Возможность признания навыка:	-
Навык 1: Создание двумерных и трехмерных изображений	Умения:
	1. Изображать объекты в движении или иллюстрирование процесса с использованием компьютерной анимации или программ моделирования; 2. Использовать технику рисования многомерных изображений 3. Применять все возможности компьютерной программы для разработки многомерных изображений
	Знания:
	1. Методов компьютерной анимации, проектирования дизайна 2. Методик рисования многомерных изображений 3. Инструментов создания точных графических чертежей и моделей
Возможность признания	-
Навык 2:	Умения:
художественно-техническая разработка дизайн-проекта	1. Конструировать все детали графического объекта по требованиям заказчика 2. Создавать композицию проекта, который обусловлен содержанием и характером 3. Использовать графические системы для создания прототипа проекта
	Возможность признания навыка: Навык 1: Создание двумерных и трехмерных изображений Возможность признания навыка: Навык 2: Художественно-техническая

		Знания:
		Современные компьютерные программные обеспечения, используемое в дизайне; Компьютерной графики, 3D освещения, 3D моделирования; Теорию композиции, цветоведения и колористики, типографика, фотографика, мультипликацию; Художественного конструирования и технического моделирования; Методов производства и распространения мультимедиа информации.
	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 3:	Навык 1:	Умения:
Управление деятельностью по разработке объектов визуальной информации	Проведение оценки качества разработанных объектов визуальной информации	1. Определять и устранять риски в реализации проекта 2. Оценивать качество выполнения дизайнерских работ в проекте 3. Документировать проверку качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации 4. Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
		Знания:
		1. Методы оценки рисков и управления рисками 2. Знание технологических процессов выполнения оценки качества дизайн-проектов 3. Последовательности выполнения типовых этапов и сроков проектирования объектов визуальной информации
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Проведение контроля за	Умения:
	выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации	1. Согласовывать проектные решения, проводить детализацию и документирование выбранного дизайна для производства. 2. Выбирать средства контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации 3. Составлять заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации
		Знания:
		1. Современные средства, инструменты и методы проверки по контролю качества визуальной информации 2. Оформления и написания научно-технического текста и основы делового письма
	Возможность признания навыка:	-
Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Аккуратность Логическое мышление Организованность Креативность Коммуникабельность Обучаемость Внимательность Умение самостоятельно прин	нимать решения

Список технических			
регламентов и			
национальных стандартов:			
Связь с другими	Уровень ОРК:	Наименование профессии:	
профессиями в рамках ОРК:		Мультимедийный дизайнер	
	5-6	Интерактивный дизайнер	
		Лультимедийный дизайнер»:	
	2166-2		
• •	2166-2-002		
' '	Мультимедийный дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	5		
подуровень квалификации по ОРК:			
ETKC, КС и др типовых квалификационных характеристик:	служащих Приказ Министра Казахстан от 30 декабря 202 справочника должностей рук Зарегистрирован в Министер № 22003.	ник должностей руководителе труда и социальной защиты н 0 года № 553 "Об утверждени оводителей, специалистов и , остве юстиции Республики Ка: 57. Программист (веб - масте	аселения Республики ии Квалификационного других служащих". захстан 31 декабря 2020 года
профессионального	Уровень образования: послесреднее образование (прикладной бакалавриат)	Специальность:	Квалификация: -
Требования к опыту работы:	(IIPIII I I I I I I I I I I I I I I I I		
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:			
Основная цель деятельности:	Разработать мультимедийнь	ый дизайн проекта	
	Описание труд	довых функций	
функций:	Обязательные трудовые функции: Дополнительные трудовые	1. Разработка структуры про- элементами 2. Разработка аудио и видео мультимедийного проекта	•
	дополнительные грудовые функции:		
1-3.1 +3 1	Навык 1:	Умения:	
Разработка структуры проекта с	Создание структуры проекта с мультимедийными элементами	1. Применять UML диаграммы для создания структуры 2. Определять поток информации и взаимодействие объектов 3. Рисовать эскиз дизайна каждого мультимедиа элемента объекта визуальной информации 4. Определять концепцию дизайна передаваемых субъектов;	
		Знания:	
		1. Техника работы с унифиц моделирования и инструме 2. Методы проведения комгисследований	нтами построения диаграмм
1			

	Навык 2:	Умения:	
	Документирование разработанной структуры	1. Разработка технического задания проекта с мультимедийными элементами информации 2. Описать каждый разрабатываемый мультимедиа элемент, его взаимодействие с другими элементами объекта визуальной информации 3. Разрабатывать презентации по представлению дизайна проекта	
		Знания:	
		1. Нормативные документы и стандарты по разработке мультимедиа элементов объектов визуальной информации 2. Жизненный цикл проекта 3. Разделение проекта на бизнес-процессы	
	Возможность признания навыка:	-	
Трудовая функция 2:	Навык 1: Подготовка дизайна эскизов	Умения:	
Разработка аудио и видео контента для мультимедийного проекта	мультимедиа	 Находить и подбирать требуемую аудио, видео, графическую информацию и интегрировать их в проект; Уметь правильно применять мультимедиа в контент проекта; Разрабатывать CD-презентации, каталоги продукции, фотогалереи и портфолио с применением элементов мультимедиа; Применять возможности компьютерных программ для разработки мультимедиа, интегрировать библиотеки для графики, анимации в программный продукт 	
		Знания:	
		1. Основы техники графики, компьютерной и художественной графики 2. Теории композиции, цветоведение и колористики, типографики, фотографики, мультипликацию 3. Основы художественного конструирования и технического моделирования 4. Основы рекламных технологий	
	Возможность признания навыка:	-	
	Навык 2:	Умения:	
	Создание, добавление и компоновка спецэффектов в медиа файлы или другие визуальные изображения	1. Находить и использовать программные средства с библиотеками, содержащие достаточное количество готовых спецэффектов для создания, редактирования медиа файлов 2. Производить не сложные редактирования звука и видео файла 3. Накладывать фильтры и эффекты переходов между видеофрагментами 4. Производить резки-склейки файлов, конвертировать в различные форматы; 3нания:	
		 Программных продуктов, средств, инструментов для работы со звуком и анимацией Интегрируемые библиотеки спецэффектов и фреймворки для их создания 	
	Возможность признания навыка:	-	
	<u> </u>	фреймворки для их созда	

	Навык 3:	Умения:		
	Модернизация мультимедийного проекта	1. Вносить изменения и корректировки, расширять функционал мультимедиа элементов, путем добавления — удаления спецэффектов, изменения цвета, стиля и других частей; 2. Понимать структуру проекта его основные составляющие — завязку, кульминацию и развязку, продумывать гипертекстовые связи внутри мультимедийного документа (элемента), пользовательские сценарии (во всех отраслях применения мультимедиа).		
		Знания:		
		1. Основы техники графики художественной графики 2. О современных характер устройств и программных о 3. Современные программн модернизации мультимедия	истиках мультимедийных беспечениях ые средства для	
	Возможность признания навыка:	-		
Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Логическое мышление Исполнительность Организованность Креативность Чувство эстетичности Ориентированность на дости Аналитическая способность Самокритичность Творческий подход к поиску о	ижение результата способов выполнения постав.	ленных задач	
Список технических регламентов и национальных стандартов:				
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК: 5-6	Наименование профессии: Графический дизайнер		
	5-6	Интерактивный дизайнер		
		Лультимедийный дизайнер»:		
Код группы:	2166-2			
	2166-2-002			
Наименование профессии:	Мультимедийный дизайнер			
Уровень квалификации по ОРК:	6			
подуровень квалификации по ОРК:				
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер) 185. Техник-программист			
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: высшее образование (бакалавриат, специалитет, ординатура)	Специальность: Информационно- коммуникационные технологии	Квалификация: -	
Требования к опыту работы:				
Связь с неформальным и информальным образованием:				

Разработать мультимедийный дизайн проекта.			
Описание труд	довых функций		
	1. Разработка структуры проекта с мультимедийными элементами 2. Разработка аудио и видео контента для мультимедийного проекта		
Дополнительные трудовые функции:			
Навык 1: Создание структуры проекта с мультимедийными элементами	Умения:		
	1. Представлять эскиз модели аудио, видео, графической информации; 2.Описывать расположение объектов визуальной информации, действия, анимацию, графику 2.Представлять целостность визуальной картины, путем объединения функций, конструкций, форму и содержание, учитывая эргономические требования		
	Знания:		
	1. Современные технические и программные средства и технологий, позволяющих воздействовать на потребителя 2. Методы и технологии применения мультимедиа в проектах		
Возможность признания навыка:	-		
Навык 2:	Умения:		
Документирование разработанной структуры	1. Определить цель и ограничения связанные с заданием на проектирование; 2. Определить взаимодействие мультимедиа объектов с другими объектами проекта 3. Выбрать и описать каждое свойство мультимедиа элементов в проекте: форму, звук, речь, текст, музыку, объем, размер, цвет, количество, скорость и так далее. 4. Выбирать современные программные средства для реализации мультимедиа элементов в проекте		
	Знания:		
	1. Знание современных программных приложений 2. Основы академического рисунка, техники компьютерной графики 3. Теории композиции, цветоведения и колористики, мультипликации 4. Основы художественного конструирования и технического моделирования 5. Основы рекламных технологий, в области кино и телевидения.		
Возможность признания навыка:	-		
Навык 1:	Умения:		
подготовка дизаина эскизов мультимедиа	1. Моделировать мультимедийную композицию (рисовать элементы, подбирать цвет, звук, эффекты анимации к мультимедиа объектам) в контенте проекта; 2.Подбирать и компоновать отдельные анимационные, звуковые и интерактивные элементы (кнопки, меню, диалоговые окна и так далее) к сложной визуальной информации.		
	Обязательные трудовые функции: Дополнительные трудовые функции: Навык 1: Создание структуры проекта с мультимедийными элементами Возможность признания навыка: Навык 2: Документирование разработанной структуры Возможность признания навыка: Навык 1: Подготовка дизайна эскизов		

Знания:
1. Теории звука и акустики, основы звуковой драматургии в анимационных фильмах 2. Виды и жанры анимации, речь и пластика в анимации, отличие анимации и натурных съемок
-
Умения:
1. Согласовывать исходные «живые» действия с объектами визуального проекта; 2. Использовать в проектах транзитные эффекты; 3. Производить коррекцию изображения с помощью фильтров; 4. Моделировать объекты анимации с учетом эргономических требований; 5. Комбинировать элементы, полученные из нескольких источников, добавлять или удалять элементы, а также преобразовывать исходное изображение, вставляя различные спецэффекты 6. Применять в работе технологии трехмерной график и трехмерные спецэффекты при создании мультимедиа проекта
Знания:
1. Технологии создания визуальных спецэффектов при помощи. композитинга, клинапа, маски, моушнкепчера хромакей, люмокей, кеинг морфинга, ретайминга, трекинга. 2. Знания международных и республиканских стандартов по дизайну, по требованиям к эргономике визуальной части программных продуктов 3. Виды трехмерных спецэффектов: симуляции частиц (particlesimulation), симуляция твердых тел (Rbs), симуляция мягких тел (Sbs), флюидные симуляции (Fli и Fluidsimulation), симуляции толпы (crowdsimulation), применяемых в трехмерной графике.
-
Умения:
1. Проводить покадровую работу с изображением. 2. Адаптировать мультимедийные элементы визуальной информации под новые аппаратные платформы и технологии, создавая наполненное объектами реального мира цифровое пространство.
Знания:
1. Графических, специальных эффектов, анимации и других зрительных образов для использования в компьютерных играх, фильмах, музыкальных видеозаписях, в печатных средствах массовой информации и в рекламе. 2. Технология сбора и анализа информации для внесения изменения в мультимедийный (элемент) проект. 3. Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов визуальной

Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Гибкость мышления Дисциплинированность Логическое мышление Исполнительность Организованность Креативность Чувство эстетичности		
	Ориентированность на дости Аналитическая способность Самокритичность	ижение результата способов выполнения постав.	пенных задач
Список технических регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК: 5-6 5-6	Наименование профессии: Графический дизайнер Интерактивный дизайнер	
		Интерактивный дизайнер»:	
Код группы:	2166-3	орактылын дизаппор".	
	2166-3-002		
Наименование профессии:	Интерактивный дизайнер		
Уровень квалификации по OPK:	5		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ETKC, КС и др типовых квалификационных характеристик:	служащих Приказ Министра Казахстан от 30 декабря 202 справочника должностей рун Зарегистрирован в Министер№ 22003.	ник должностей руководителе труда и социальной защиты н Ю года № 553 "Об утверждени ководителей, специалистов и остве юстиции Республики Ка	аселения Республики ии Квалификационного других служащих". захстан 31 декабря 2020 года
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: послесреднее образование (прикладной бакалавриат)	Специальность: -	Квалификация: -
Требования к опыту работы:			
Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:	2166-1-001 - Дизайнер Web-с	сайтов	
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна для инт	ерактивного пользовательско	го интерфейса.
	Описание тру	довых функций	
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	для веб приложений	отка интерактивного дизайна ых мультимедиа элементов в
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений			

	Навык 1: Разработка интерактивного дизайна в проекте	Тоздавать двухмерные и трехмерные изображения, отображающих объекты в движении или иллюстрирующие какой-либо процесс, с использованием программ компьютерной анимации или моделирования; Выбирать и создавать базисные графические объекты для последующего применения к нему принципов интерактивности Искать и находить графические элементы, требуемые взаимодействия с пользователем Применять подходы прогрессивного улучшения Знания: Основные инструменты создания анимации Технологию создания анимации, виды анимации Подходы прогрессивного улучшения, существенно уменьшающего вероятность понизить юзабилити в результате создания интерактивных эффектов по критерию «отказоустойчивости».
	Возможность признания навыка:	-
	Навык 2: Комбинирование контента, графики, визуальных, звуковых эффектов	Умения:
		1. Размещатьинтерактивные элементы управления, с учетом удобства его использования пользователем и по мере важности и частоты ее использования 2. Определять размер, форму, цвет интерактивного элемента управления 3. Разрабатывать сложную графику и анимацию в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в задании на проектирование; Знания:
		1. Основы психофизических особенностей человека, связанные с восприятием, запоминанием и обработкой: особенности восприятия цвета, звука, времени и т.д. 2. Методы и технологии работы с двумерной и трехмерной графикой
	Возможность признания навыка:	-
Трудовая функция 2: Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании	Навык 1: Добавление анимации в интерактивные элементы управления	Умения: 1. Вставлять эффекты движения, аудио и видео эффекты в интерактивный элемент 2. Подбирать и корректировать цвет интерактивного элемента управления 3. Программировать интерактивные элементы с анимацией 4. Определять стиль дизайна интерактивных элементов управления
		5. Использовать программы виртуальной реальности для визуализации макетов дизайна
		3нания: 1. Технологию и методы применения трехмерной графики в программировании 2. Компьютерные графические средства и инструменты для создания элементов 2-3 мерных интерактивных элементов 3. Принципы работы программ виртуальной и дополненной реальности
	Возможность признания	-

	Навык 2:	Умения:	
	Документирование интерактивного дизайна	макета объекта 2. Выбирать, описывать рег функциональных и эстетиченосителей для публикации, 3. Создавать презентации и проекта и его интерактивно 4.Составлять отчет о приме	еских материалов и доставки или отображения; для представления дизайна ости енении интерактивных санием технологии создания ктивных элементов или ерактивных элементов) интерфейсов и этапы их применение программ VR в и общие принципы их
	Возможность признания навыка:	-	
Требования к личностным компетенциям:	Ответственность Пунктуальность Гибкость мышления Логическое мышление Исполнительность Ориентированность на результат Организованность Креативность Чувство эстетичности Принципиальность Рационализированность		
Список технических регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими профессиями в рамках ОРК:	Уровень ОРК: 5-6 5-6	Наименование профессии: Графический дизайнер Мультимедийный дизайнер	
	14. Карточка профессии «	Интерактивный дизайнер»:	
Код группы:	2166-3		
Код наименования занятия:	2166-3-002		
Наименование профессии:	Интерактивный дизайнер		
Уровень квалификации по ОРК:	6		
подуровень квалификации по ОРК:			
Уровень квалификации по ЕТКС, КС и др типовых квалификационных характеристик:	Квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и иных служащих Приказ Министра труда и социальной защиты населения Республики Казахстан от 30 декабря 2020 года № 553 "Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих". Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 31 декабря 2020 года № 22003. 140. Инженер-программист 157. Программист (веб - мастер, веб - дизайнер) 185. Техник-программист		
Уровень профессионального образования:	Уровень образования: высшее образование (бакалавриат, специалитет, ординатура)	Специальность: Информационно- коммуникационные технологии	Квалификация: -
Требования к опыту работы:		ı	1

Связь с неформальным и информальным образованием:			
Другие возможные наименования профессии:	2166-1-001 - Дизайнер Web-сайтов		
Основная цель деятельности:	Разработка дизайна для интерактивного пользовательского интерфейса.		
	Описание тру	довых функций	
Перечень трудовых функций:	Обязательные трудовые функции:	1. Проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений 2. Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании	
	Дополнительные трудовые функции:		
Трудовая функция 1: Проектирование и	Навык 1: Разработка интерактивного дизайна в проекте	Умения:	
проектирование и разработка интерактивного дизайна для веб приложений		1. Проводить анализ функциональных требований к аппаратуре связи; 2. Подготовить эскизы, диаграммы, иллюстраций и оригинал-макетов для передачи концепций дизайна; 3. Выполнять техническое задание и описать графику и анимацию в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями; 4. Применять интерактивные эффекты для реализации интерактивного дизайна (анимация загрузки, анимация выполнения, скелетные экраны, визуальный отклик, навигация) в проектировании веб приложений	
		Знания:	
		1. Знание 2D-графики, анимационное оформление статических изображений. 2. Технологию и методику разработки интерактивных эффектов	
	Возможность признания навыка:	-	
	Навык 2:	Умения:	
	Комбинирование контента, графики, визуальных, звуковых эффектов	Разрабатывать концепцию дизайна интерактивного дизайна веб приложения Определять элементы интерактивного дизайна; Применять технологии комбинирования графики, аудио и видео для создания интерактивного дизайна. Подготовка скомпонованного интерактивного дизайна дизайна для использования в веб программировании	
		Знания:	
		1. Технологии и средств комбинирования аудио и видес с контентом дизайна 2. Основы веб программирования	
	Возможность признания навыка:	-	
Трудовая функция 2: Применение интерактивных мультимедиа элементов в веб программировании	Навык 1: Добавление анимации в интерактивные элементы управления	Умения:	
		1. Определять графический и интерактивный дизайн диалоговых окон 2. Программировать сценарий; стандартных диалоговых сообщений элементами интерактивности; 3. Создавать интерактивные мессенджеры (боты) для диалога пользователя с системой; 4. Создавать реалистичные имитации окружающей пользователя обстановки	

		Знания:	
		1. Основы разработки эргономичных пользовательских интерфейсов 2. Основы создания интерактивных элементов для универсальных приложений 3. Языки программирования, ООП	
	Возможность признания навыка:	-	
	Навык 2: Программирование сложных интерактивных элементов	Умения:	
		1. Реализовать многостраничные издания в виртуальной среде с применением анимированных графических объектов 2. Интегрировать различные библиотеки в программные средства для разработки интерактивных элементов 3. Создавать сложные графические объекты при помощи программирования для получения максимально реалистичного материала	
		Знания:	
		1. Методы и алгоритмы математики для программирования сложных интерактивных графических объектов 2. Фреймворки для создания графических элементов 3. Программирования на уровне создания отдельных элементов графики	
	Возможность признания	-	
	навыка: Навык 3:	Умения:	
	Документирование интерактивного дизайна	Фиксировать требования и потребности клиентов, руководства касательно дизайна проекта; Разрабатывать документы для проектирования дизайна	
		Знания:	
		1. Знание современных программных приложений 2. Основы делового письма и делового общения 3. Основы работы с нормативными и отчетными документами	
	Возможность признания навыка:	-	
Требования к личностным компетенциям:	навыка: Ответственность Пунктуальность Гибкость мышления Логическое мышление Исполнительность Ориентированность на результат Организованность Креативность Чувство эстетичности Принципиальность Рационализированность		
Список технических			
регламентов и национальных стандартов:			
Связь с другими	Уровень ОРК:	Наименование профессии:	
профессиями в рамках ОРК:	0 0	Графический дизайнер	
	5-6	Мультимедийный дизайнер	

Глава 4. Технические данные профессионального стандарта

16. Организации (предприятия) участвующие в разработке:

Товарищество с ограниченной ответственностью «Компания системных исследований «Фактор» Руководитель проекта:

Габбасов М.Б.

E-mail: Mars0@mail.ru

Номер телефона: +7 (701) 908 25 11

Исполнители:

Исин Н.К., +7 (701) 111 18 71, info@itk.kz

Абдешов Х.У., +7 (777) 250 58 31, habdeshov@rambler.ru Аканова А.С., +7 (705) 448 06 80, akerkegansaj@mail.ru

- 17. Отраслевой совет по профессиональным квалификациям:
- 18. Национальный орган по профессиональным квалификациям: 23.02.2024 г.
- 19. Национальная палата предпринимателей Республики Казахстан «Атамекен»: -
- 20. Номер версии и год выпуска: версия 2, 2022 г.
- 21. Дата ориентировочного пересмотра: 30.12.2025 г.