



КОМПЕТЕНЦІЇ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНЕРА



Львів — 2019
PPV.NET.UA

Аналітичний матеріал

**Компетенції
графічного дизайнера**

Виконано:
Лілія Кривецька
Аналітик проектів креативної економіки
PPV Knowledge Networks

Березень 2019

ПРО ПРОГРАМУ CREATIVE SPARK

Creative Spark — п'ятирічна програма від Британської Ради, яка виділяє гранти до 50 000 євро на розвиток підприємницьких навичок у студентів та підприємців-початківців в Україні, Казахстані, Узбекистані, Киргизстані, Азербайджані, Вірменії та Грузії.

Проекти в рамках програми зможуть реалізовувати університети спільно із неурядовими організаціями, національними органами в секторі креативних індустрій у партнерстві з вищими навчальними закладами Великої Британії.

Мета Creative Spark — поширити успішний британський досвід серед країн-учасниць програми через формати партнерств між університетами та інституціями сектору креативних індустрій у Великій Британії та країнах-учасницях Creative Spark. Фінансування може охоплювати різноманітні тренінги та події з розвитку підприємницьких навичок у студентів та підприємців-початківців: від пітчінгу ідей та започаткування бізнесу до захисту інтелектуальної власності.

ПРО ПРОЕКТ LVIV DESIGN PARTNERSHIP

Lviv Design Partnership — це платформа для взаємодії між дизайн-агенціями, бізнесом, освітою та владою для розвитку сектору дизайну у Львові. Проект відбувається в рамках програми Creative Spark Британської Ради.

В рамках LDP відбуваються тематичні зустрічі, профільні заходи, обговорення та практики для учасників та партнерів проекту. Основний фокус на креативному підприємстві — вивченню кращих практик, розвитку навичок та реалізації проектів.

Lviv Design Partnership ініційовано Львівською національною академією мистецтв (Кафедрою менеджменту мистецтв та Кафедрою графічного дизайну) та агенцією економічного розвитку PPV Knowledge Networks. Британський партнер Cardiff School of Art & Design (Cardiff Metropolitan University) виступає консультантом в рамках проекту та ініціативи Creative Spark.

fb.com/lvivdesignpartnership

Графічний дизайнер: хто він і що робить?

Графічний дизайн сміливо можна назвати дизайном комунікації. Графічні дизайнери - це візуальні комунікатори, які створюють візуальні концепції, передають ідеї фізичними та віртуальними формами за допомогою слів, зображень і графіки.

Використовуючи різноманітні медіа-засоби, вони повідомляють про певну ідею, яка буде використовуватися в просуванні та промоції. Ці медіа-засоби включають шрифти, форми, кольори, зображення, дизайн друку, фотографії, анімацію, логотипи та рекламні щити. Графічні дизайнери часто співпрацюють над проектами з художниками, аніматорами та іншими творчими професіоналами. Графічні дизайнери розробляють загальний макет і дизайн оформлення журналів, газет, корпоративних звітів та інших публікацій. Вони також виробляють рекламні дисплеї, упаковки та маркетингові брошури для продуктів і послуг, розробляють характерні логотипи для продуктів і підприємств, знаки та системи вивісок. Зростаюча кількість графічних дизайнерів також розробляє матеріал для інтернет-сторінок, інтерактивних медіа та мультимедійних проектів.

Як говорить Кевін Янковський, директор Центру кар'єрного розвитку Род-Айленду: "У нашому візуально насиченому світі графічні дизайнери більш важливі, ніж будь-коли, оскільки вони допомагають фільтрувати візуальну какофонію, яку ми бомбардуємо кожен день".

Для того, щоб мати процвітаючу кар'єру графічного дизайнера, однак, ви повинні мати правильний набір компетенцій. Список компетенцій графічного дизайнера, які роботодавці шукають сьогодні, може відрізнитися залежно від посади та особливостей компанії. Уряд Великої Британії, у якій пріоритети розвитку креативних індустрій, в тому числі дизайну, занесені в програми національного та регіонального розвитку, узагальнивши перелік ключових компетенцій, якими повинен володіти графічний дизайнер.

Компетенції графічних дизайнерів за Британським урядом:

1. Рівні компетенцій:
 - розуміє
 - практикує;
 - професіонал;
 - експерт.
2. Рівні посад у графічному дизайні:
 - керуючий графічний дизайнер (головний, керівник підрозділу) (head of graphic design);
 - провідний графічний дизайнер (lead graphic designer);
 - старший графічний дизайнер (senior graphic designer);
 - молодший графічний дизайнер (junior graphic designer);
 - графічний дизайнер-стажер (associate graphic designer).
3. Класи компетенцій:
 - базові (обов'язкові) компетенції;
 - бажані компетенції.

1. Керуючий графічний дизайнер

Керуючий графічний дизайнер є експертом-практиком з великим досвідом роботи у сфері, який може визначати та забезпечувати найкращу практику, впливаючи на інших працівників як керівник і ментор.

Він впливає як на розробку, так і на організацію впровадження стратегії та пріоритетів, а також має повноваження співпрацювати з бізнес-партнерами, клієнтами і публічним сектором. Він зосереджений на забезпеченні належних умов та сприятливого середовища для ефективної роботи дизайнерів.

Компетенції	Опис компетенції	Рівень компетенції	Значення рівня компетенції
Базові (обов'язкові) компетенції			
Комунікаційні навички	Здатний ефективно спілкуватися в організаційних, технічних і управлінських межах, розуміючи контекст. Робить складну та технічну інформацію, мову простими та доступними для нетехнічних аудиторій. Може пропагувати та повідомляти про те, що робить команда, щоб створити довіру та автентичність, і може відповісти на запити.	Експерт	Вміє опосередковувати та налагоджувати відносини, спілкуючись із зацікавленими сторонами на всіх рівнях. Здатність керувати очікуваннями зацікавлених сторін і сприяти обговоренням з високим ризиком і складністю або в умовах обмежених термінів. Здатний говорити / представляти спільноту великої аудиторії всередині та за межами регіону.
Цифрові перспективи/ можливості	Розуміє, як цифрова економіка змінює поведінку користувачів і ландшафт управління. Здатний приймати обґрунтовані рішення на основі потреб користувачів, наявних технологій та співвідношення ціни та якості. Має знання про більш широку цифрову економіку та досягнення в області технологій.	Експерт	Має знання про більш широку цифрову економіку і прогрес в технології, розуміючи її вплив управлінському контексті. Приймає рішення, які встановлюють стандарти для інших. Розуміє роботу з на організаційному рівні і здатен створити середовище для успіху.
Доведений (наочний) та контекстно-орієнтований дизайн	Візуалізує, артикулює, вирішує складні проблеми та концепції, приймає дисципліновані рішення на основі наявної інформації та досліджень. Можливий перехід від аналізу до синтезу та / або дизайнерського наміру. Такі навички включають демонстрацію здатності застосовувати логічне мислення, збір та аналіз інформації та підтвердження ключових показників ефективності.	Експерт	Дизайнує системи для використання в різних службах і може визначити найпростіший підхід з різних підходів (бритва Окама).
Керівництво і лідерство	Інтерпретує бачення, щоб керувати прийняттям	Експерт	Змінює організаційні структури на фіксовані

	<p>рішень. Створює постійно співпрацююче середовище і підтримує хороший сервіс. Розуміє та вирішує технічні суперечки різного рівня складності та ризику. Вирішує проблеми. Управляє командами і встановлює темп, забезпечуючи логістику команд. Керує ризиками, включаючи ефективне управління та відстеження зменшення ризиків. Керує різними залежностями між командами, відділами та управлінням в цілому.</p>		<p>та сталі проекти. Веде стратегію для всієї організації, поєднуючи бізнес-інтереси з інноваційним аналізом. Здатен приймати і обґрунтовувати рішення, що характеризуються високим рівнем ризику, впливу і складності. Створює консенсус між організаціями (приватними чи державними) або високо незалежними та різними зацікавленими сторонами. Вирішує питання між командами або відділами на найвищому рівні. Розуміє психологію команди і має сильні навички посередництва. Може коучити організацію за командною динамікою і вирішенням конфліктів.</p>
Прототипування	<p>Здатний застосовувати технічні знання та досвід для створення або розробки робочих прототипів, як програм, так і фізичних об'єктів. Розуміє параметри, обмеження та синергізм.</p>	Експерт	<p>Має досвід при використанні різноманітних методів прототипування. Ділиться найкращою практикою і може тренувати інших. Дивиться на розробку стратегічного сервісного дизайну за принципом "end-to-end".</p>
Прототипне програмування	<p>Розуміє обмеження інтернет-технологій і чому важливий код. Здатний до прототипу коду, але не обов'язково повинен складати готовий до виробництва код. Може розмовляти з розробниками і знає, коли перемикає код. Розуміє безпеку, доступність і контроль версій. Можна використовувати інструменти, "що бачиш те і маєш".</p>	Професіонал	<p>Може створювати статичні HTML і CSS прототипи. Враховує різні розміри екрану. Знає як затверджувати і приймати прототип.</p>
Інструменти та програмне забезпечення	<p>Знає про стандартне програмне забезпечення: креативний пакет Adobe, програмне забезпечення для презентацій, платформи соціальних медіа, програмне забезпечення для анімації. Має знання методів друку та інвентарю для друку..</p>	Професіонал	<p>Досвідчений, швидкий і гнучкий у використанні програмного забезпечення. Знає найкоротші шляхи і трюки, а також що не можна робити. Відповідає за вибір технології і параметрів на вході, наприклад, розмір паперу, вагу.</p>
Робота в часових і ресурсних	<p>Здатен розуміти та працювати в межах заданих обмежень (включаючи, але</p>	Експерт	<p>Здатний впливати, кидати виклик і тренувати. Може</p>

обмеженнях	не обмежуючись технологією, політикою, регулятивними, фінансовими, юридичними, соціальними обмеженнями користувачів) і оскаржувати обмеження, які можна змінити. Здатність забезпечити дотримання обмежень шляхом адаптації продуктів та послуг, де це необхідно.		передбачити, як обмеження можуть змінитися, і знає, куди можна кинути виклик або видалити обмеження.
Фокус на користувача	Розуміє користувачів і може визначити, ким вони є і які їхні потреби, що базуються на даних. Може транслювати історії користувачів і пропонувати підходи до дизайну або послуги для задоволення цих потреб та залучати значні взаємодії та відносини з користувачами. Ставить користувачів головними і може управляти конкуруючими пріоритетами.	Експерт	Задає напрямок використання інструментів і методів. Досвідчений у баченні потреб користувачів у різних каналах. Здатен принести розуміння та досвід щодо того, як змінилися потреби користувачів з часом, щоб переконатися, що бізнес задоволений. Застосовує стратегічне мислення щодо того, як забезпечити кращий сервіс для кінцевого користувача.
Бажані (рекомендовані) компетенції			
Гнучка робота	Усвідомлює і розуміє гнучку методологію і як застосовувати гнучке мислення до всіх аспектів своєї роботи. Має здатність швидко працювати, розвиває середовище і використовує ітераційний метод і гнучкий підхід для забезпечення швидкого вирішення завдань. Не боїться брати на себе ризики, готовий вчитися на помилках і цінує важливість гнучкого розроблення рішень для цифрових управлінських проєктів. Може забезпечити команду ситуативною обізнаністю про те, над чим кожен з них працює, і як це стосується практичних управлінських цілей та потреб користувачів.	Експерт	Тренує та управляє командами в Agile та Lean методології, визначаючи правильний підхід, який команда повинна прийняти та оцінити протягом життя проєкту. Здатний думати про нові та інноваційні способи роботи для досягнення правильних результатів. Здатний діяти як визнаний експерт і захисник підходів, постійно рефлектуючи та віддзеркалюючи команду.
Спільна співпраця	Сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди. Дає і отримує конструктивний зворотний зв'язок, полегшуючи зворотний зв'язок. Сприяє вирішенню конфліктів у складі команд, забезпечує	Експерт	Здатний вирішувати і розблокувати питання між командами або відділами на найвищому рівні. Розуміє психологію команди і має сильні навички посередництва. Може тренувати організацію за командною динамікою та вирішувати конфлікти, а

	прозорість команди та розуміє роботу за її межами. Може допомогти командам підтримувати фокус на кінцевому продукті, знаючи про важливість професійного розвитку.		також будувати та розвивати спільноту.
Стратегічне мислення	Може розуміти загальні перспективи щодо питань бізнесу, подій, діяльності, розуміння їхніх ширших наслідків та довгострокового впливу. Це може включати визначення моделей, стандартів, політики, дорожніх карт і заяв про бачення. Може зосереджуватися на результатах, а не на рішеннях і заходах.	Експерт	Веде розробку та реалізацію стратегії, спрямовуючи оцінку стратегій та політики для забезпечення відповідності бізнес-вимогам.

2. Провідний графічний дизайнер

Провідний графічний дизайнер — дизайнер, який працює з мінімальною підтримкою і може впливати на інших. Вони працюють з менеджерами по обслуговуванню та директорами програм для розробки концепцій дизайну і можуть нести відповідальність за комплексні послуги. Провідні дизайнери допомагають встановити напрямок і впровадити хорошу практику в команди. Вони приймають ключові рішення на основі досліджень і розуміють, як це дослідження впливає на інших.

Компетенції	Опис компетенції	Рівень компетенції	Значення рівня компетенції
Базові (обов'язкові) компетенції			
Комунікаційні навички	Здатний ефективно спілкуватися в організаційних, технічних і управлінських межах, розуміючи контекст. Робить складну та технічну інформацію, мову простими та доступними для нетехнічних аудиторій. Може пропагувати та повідомляти про те, що робить команда, щоб створити довіру та автентичність, і може відповісти на запити.	Професіонал	Вміє слухати потреби технічних та бізнес-зацікавлених сторін і інтерпретувати їх між собою. Здатен керувати очікуваннями зацікавлених сторін і бути гнучким, здатен до активної та реактивної комунікації. Сприяє складним обговоренням в команді або з різними провідними зацікавленими сторонами.
Цифрові перспективи/можливості	Розуміє, як цифрова економіка змінює поведінку користувачів і ландшафт управління. Здатний приймати обґрунтовані рішення на основі потреб користувачів, наявних технологій та співвідношення ціни та якості. Має знання про більш широку цифрову економіку та досягнення в області технологій.	Професіонал	Має здатність застосовувати цифрове розуміння своєї роботи. Вміє виявляти та впроваджувати рішення для допоміжної цифрової інформації.
Доведений (наочний) та контекстно-орієнтований дизайн	Візуалізує, артикулює, вирішує складні проблеми та концепції, приймає дисципліновані рішення на основі наявної інформації та досліджень. Можливий перехід від аналізу до синтезу та / або дизайнерського наміру. Такі навички включають демонстрацію здатності застосовувати логічне мислення, збір та аналіз інформації та підтвердження ключових показників ефективності.	Експерт	Розробляє системи для використання в різних службах і може визначити найпростіший підхід з різних підходів (бритва Окама).
Керівництво і лідерство	Інтерпретує бачення, щоб керувати прийняттям рішень. Створює постійно співпрацююче середовище і підтримує хороший сервіс. Розуміє та вирішує технічні	Професіонал	Здатний приймати рішення, що характеризуються середнім рівнем ризику та складністю, і рекомендувати

	<p>суперечки різного рівня складності та ризику. Вирішує проблеми. Управляє командами і встановлює темп, забезпечуючи логістику команд. Керує ризиками, включаючи ефективне управління та відстеження зменшення ризиків. Керує різними залежностями між командами, відділами та управлінням в цілому.</p>		<p>рішення як підвищення ризику та складності. Може досягти консенсусу між службами або незалежними зацікавленими сторонами. Може динамічно виявляти проблеми або проблеми в команді і виправляти їх. Залучається до різних типів зворотного зв'язку, вибираючи правильний тип у відповідний час і забезпечуючи обговорення та рішення. Здатний об'єднати людей, щоб сформувати мотивовану команду і допомагає створити належне середовище для роботи команди. Може спростити найкращий склад команди в залежності від ситуації.</p>
Прототипування	<p>Здатний застосовувати технічні знання та досвід для створення або розробки робочих прототипів, як програм, так і фізичних об'єктів. Розуміє параметри, обмеження та синергізм.</p>	Експерт	<p>Має досвід при використанні різноманітних методів прототипування. Ділиться найкращою практикою і може тренувати інших. Дивиться на розробку стратегічного сервісного дизайну за принципом "end-to-end".</p>
Прототипне програмування	<p>Розуміє обмеження інтернет-технологій і чому важливий код. Здатний до прототипу коду, але не обов'язково повинен складати готовий до виробництва код. Може розмовляти з розробниками і знає, коли перемикає код. Розуміє безпеку, доступність і контроль версій. Можна використовувати інструменти, "що бачиш те і маєш".</p>	Професіонал	<p>Може створювати статичні HTML і CSS прототипи. Враховує різні розміри екрану. Знає як затверджувати і приймати прототип.</p>
Інструменти та програмне забезпечення	<p>Знає про стандартне програмне забезпечення: креативний пакет Adobe, програмне забезпечення для презентацій, платформи соціальних медіа, програмне забезпечення для анімації. Має знання методів друку та інвентарю для друку..</p>	Експерт	<p>Може створювати інструменти для використання дизайнерами і може навчати інших. Працює з інструментами, що впливають на інших дизайнерів.</p>
Робота в часових і ресурсних обмеженнях	<p>Здатен розуміти та працювати в межах заданих обмежень (включаючи, але не обмежуючись</p>	Практикує	<p>Можна визначити і зрозуміти обмеження, вміти повідомляти про них і працювати з ними.</p>

	технологією, політикою, регулятивними, фінансовими, юридичними, соціальними обмеженнями користувачів) і оскаржувати обмеження, які можна змінити. Здатність забезпечити дотримання обмежень шляхом адаптації продуктів та послуг, де це необхідно.		Здатний оскаржити обґрунтованість обмежень. Здатний дотримуватися стандартів.
Фокус на користувача	Розуміє користувачів і може визначити, ким вони є і які їхні потреби, що базуються на даних. Може транслювати історії користувачів і пропонувати підходи до дизайну або послуги для задоволення цих потреб та залучати значні взаємодії та відносини з користувачами. Ставить користувачів головними і може управляти конкуруючими пріоритетами.	Експерт	Дає напрямок використання інструментів і методів. Має досвід у задоволенні потреб користувачів різними каналами. Здатний принести розуміння та досвід щодо того, як змінилися потреби користувачів з часом, щоб переконатися, що бізнес задоволений. Застосовує стратегічне мислення щодо того, як забезпечити кращий сервіс для кінцевого користувача.
Бажані (рекомендовані) компетенції			
Гнучка робота	Усвідомлює і розуміє гнучку методологію і як застосовувати гнучке мислення до всіх аспектів своєї роботи. Має здатність швидко працювати, розвиває середовище і використовує ітераційний метод і гнучкий підхід для забезпечення швидкого вирішення завдань. Не боїться брати на себе ризики, готовий вчитися на помилках і цінує важливість гнучкого розроблення рішень для цифрових управлінських проектів. Може забезпечити команді ситуативною обізнаністю про те, над чим кожен з них працює, і як це стосується практичних управлінських цілей та потреб користувачів.	Професіонал	Може ідентифікувати та порівняти найкращі процеси або методи роботи, включаючи вимірювання та оцінку результатів. Допомогає команді вибрати найкращий підхід. Може допомагати командам керувати та візуалізувати результати, розставляти пріоритети роботи та працювати над узгодженням мінімально життєздатного продукту (MVP), друку та обсягу.
Спільна співпраця	Сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди. Дає і отримує конструктивний зворотний зв'язок, полегшуючи зворотний зв'язок. Сприяє вирішенню конфліктів у складі команд, забезпечує прозорість команди та розуміє роботу за її межами. Може допомогти командам підтримувати фокус на	Професіонал	Може спільно працювати з групою, активно спілкуватися з іншими людьми та брати участь у різних видах зворотного зв'язку, вибираючи відповідний час, і забезпечуючи дискусію. Використовує ініціативу для виявлення проблем або проблем у динаміці команди та

	кінцевому продукті, знаючи про важливість професійного розвитку.		виправлення їх. Здатний витягувати проблеми з допомогою гнучкої перевірки “здоров’я” команди, щоб спонукати до правильних відповідей.
Стратегічне мислення	Може розуміти загальні перспективи щодо питань бізнесу, подій, діяльності, розуміння їхніх ширших наслідків та довгострокового впливу. Це може включати визначення моделей, стандартів, політики, дорожніх карт і заяв про бачення. Може зосереджуватися на результатах, а не на рішеннях і заходах.	Експерт	Веде розробку та реалізацію стратегії, спрямовуючи оцінку стратегій та політики для забезпечення відповідності бізнес-вимогам.

3. Графічний дизайнер

Графічний дизайнер — це впевнений та компетентний дизайнер, який здатний розробляти проекти на основі доказів потреб користувачів та організаційних результатів. Їм можна довіряти, щоб вони могли приймати правильні рішення і могли розпізнати, коли потрібно звертатися за додатковими рекомендаціями та підтримкою. Вони сприятимуть розробці дизайнерських концепцій, повинні вміти інтерпретувати науково обґрунтовані дослідження і включати в свою роботу якість продажу дизайнерських послуг по командах і можуть вести численні або дуже складні послуги.

Компетенції	Опис компетенції	Рівень компетенції	Значення рівня компетенції
Базові (обов'язкові) компетенції			
Комунікаційні навички	Здатний ефективно спілкуватися в організаційних, технічних і управлінських межах, розуміючи контекст. Робить складну та технічну інформацію, мову простими та доступними для нетехнічних аудиторій. Може пропагувати та повідомляти про те, що робить команда, щоб створити довіру та автентичність, і може відповісти на запити.	Професіонал	Вміє слухати потреби технічних та бізнес-зацікавлених сторін і інтерпретувати їх між собою. Здатен керувати очікуваннями зацікавлених сторін і бути гнучким, здатен до активної та реактивної комунікації. Сприяє складним обговоренням в команді або з різними провідними зацікавленими сторонами.
Цифрові перспективи/можливості	Розуміє, як цифрова економіка змінює поведінку користувачів і ландшафт управління. Здатний приймати обґрунтовані рішення на основі потреб користувачів, наявних технологій та співвідношення ціни та якості. Має знання про більш широку цифрову економіку та досягнення в області технологій.	Практикує	Реагує на зміни в технології, адаптуючи свій підхід відповідно до них. Приймає рішення для задоволення потреб користувачів в управлінському контексті. Розуміє важливість використання цифрових технологій і здатний розробляти послуги та приймати рішення для задоволення потреб користувачів.
Доведений (наочний) та контекстно-орієнтований дизайн	Візуалізує, артикулює, вирішує складні проблеми та концепції, приймає дисципліновані рішення на основі наявної інформації та досліджень. Можливий перехід від аналізу до синтезу та / або дизайнерського наміру. Такі навички включають демонстрацію здатності застосовувати логічне мислення, збір та аналіз інформації та підтвердження ключових показників ефективності.	Професіонал	Може сприймати велику кількість конфліктної інформації і використовувати її для створення простих конструкцій.

Керівництво і лідерство	Інтерпретує бачення, щоб керувати прийняттям рішень. Створює постійно співпрацююче середовище і підтримує хороший сервіс. Розуміє та вирішує технічні суперечки різного рівня складності та ризику. Вирішує проблеми. Управляє командами і встановлює темп, забезпечуючи логістику команд. Керує ризиками, включаючи ефективне управління та відстеження зменшення ризиків. Керує різними залежностями між командами, відділами та управлінням в цілому.	Практикує	Сприяє впровадженню провідного досвіду. Розуміє сталість і наслідки своїх рішень і здатний приймати рішення, що характеризуються керованими рівнями ризику і складності. Здатний вирішувати технічні суперечки між колегами в компанії та непрямими зацікавленими сторонами, беручи до уваги всі погляди та думки.
Прототипування	Здатний застосовувати технічні знання та досвід для створення або розробки робочих прототипів, як програм, так і фізичних об'єктів. Розуміє параметри, обмеження та синергізм.	Професіонал	Бачить прототипи як командну діяльність, активно об'єднуючи прототипи і тестуючи їх з іншими. Встановлює шаблони дизайну і повторює їх. Знає різноманітність методів прототипування і вибирає найбільш відповідні.
Прототипне програмування	Розуміє обмеження інтернет-технологій і чому важливий код. Здатний до прототипу коду, але не обов'язково повинен складати готовий до виробництва код. Може розмовляти з розробниками і знає, коли перемикає код. Розуміє безпеку, доступність і контроль версій. Можна використовувати інструменти, "що бачиш те і маєш".	Професіонал	Може створювати статичні HTML і CSS прототипи. Враховує різні розміри екрану. Знає як затверджувати і приймати прототип.
Інструменти та програмне забезпечення	Знає про стандартне програмне забезпечення: креативний пакет Adobe, програмне забезпечення для презентацій, платформи соціальних медіа, програмне забезпечення для анімації. Має знання методів друку та інвентарю для друку..	Професіонал	Досвідчений, швидкий і гнучкий у використанні програмного забезпечення. Знає найкоротші шляхи і трюки, а також що не можна робити. Відповідає за вибір технології і параметрів на вході, наприклад, розмір паперу, вагу.
Робота в часових і ресурсних обмеженнях	Здатен розуміти та працювати в межах заданих обмежень (включаючи, але не обмежуючись технологією, політикою, регулятивними, фінансовими, юридичними, соціальними обмеженнями користувачів) і оскаржувати обмеження, які можна змінити. Здатність забезпечити дотримання обмежень шляхом адаптації продуктів та послуг, де це необхідно.	Практикує	Може визначити і зрозуміти обмеження, вміти повідомляти про них і працювати з ними. Здатний оскаржити обґрунтованість обмежень. Здатний дотримуватися стандартів.

<p>Фокус на користувача</p>	<p>Розуміє користувачів і може визначити, ким вони є і які їхні потреби, що базуються на даних. Може транслювати історії користувачів і пропонувати підходи до дизайну або послуги для задоволення цих потреб та залучати значні взаємодії та відносини з користувачами. Ставить користувачів головними і може управляти конкуруючими пріоритетами.</p>	<p>Професіонал</p>	<p>Вміє співпрацювати з дослідниками користувачів і може продавати / представляти користувачів у команді. Розуміє різницю між потребами користувача та бажаннями користувача. Здатний виступати за дослідження користувачів, щоб зосередитися на всіх користувачах. Може визначити пріоритети та визначити підходи, щоб зрозуміти історію користувача, керуючи іншими. Може запропонувати рекомендації щодо найкращих інструментів і методів, які будуть використовуватися.</p>
<p>Бажані (рекомендовані) компетенції</p>			
<p>Гнучка робота</p>	<p>Усвідомлює і розуміє гнучку методологію і як застосовувати гнучке мислення до всіх аспектів своєї роботи. Має здатність швидко працювати, розвиває середовище і використовує ітераційний метод і гнучкий підхід для забезпечення швидкого вирішення завдань. Не боїться брати на себе ризики, готовий вчитися на помилках і цінує важливість гнучкого розроблення рішень для цифрових управлінських проєктів. Може забезпечити команду ситуативною обізнаністю про те, над чим кожен з них працює, і як це стосується практичних управлінських цілей та потреб користувачів.</p>	<p>Практикує</p>	<p>Має досвід гнучкої роботи, включаючи розуміння гнучких інструментів і способів їх використання. Може консультувати колег щодо того, як і чому використовуються гнучкі методи, і здатний забезпечити чітку, відкриту і прозору структуру, в якій команди можуть виконувати свої обов'язки. Може адаптуватися і рефлексувати, є стійким і має здатність бачити за межами процесу.</p>
<p>Спільна співпраця</p>	<p>Сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди. Дає і отримує конструктивний зворотний зв'язок, полегшуючи зворотний зв'язок. Сприяє вирішенню конфліктів у складі команд, забезпечує прозорість команди та розуміє роботу за її межами. Може допомогти командам підтримувати фокус на кінцевому продукті, знаючи про важливість професійного розвитку.</p>	<p>Професіонал</p>	<p>Може спільно працювати з групою, активно спілкуватися з іншими людьми та брати участь у різних видах зворотного зв'язку, вибираючи відповідний час, і забезпечуючи дискусію. Використовує ініціативу для виявлення проблем або проблем у динаміці команди та виправлення їх. Здатний витягувати проблеми з допомогою гнучкої перевірки "здоров'я" команди,</p>

			щоб спонукати до правильних відповідей.
Стратегічне мислення	Може розуміти загальні перспективи щодо питань бізнесу, подій, діяльності, розуміння їхніх ширших наслідків та довгострокового впливу. Це може включати визначення моделей, стандартів, політики, дорожніх карт і заяв про бачення. Може зосереджуватися на результатах, а не на рішеннях і заходах.	Професіонал	Вміє визначати стратегії та політику, надаючи іншим менеджерам можливість працювати в стратегічному контексті. Оцінює поточні стратегії для забезпечення дотримання та перевищення бізнес-вимог, де це можливо.

4. Молодший графічний дизайнер

Молодший графічний дизайнер є випускником зі ступенем з відповідної спеціальності або особою з певним досвідом роботи або обома. Вони можуть пояснити дизайнерські рішення, співпрацювати і взяти на себе відповідальність за частину послуги. Вони здатні самостійно працювати після того, як їм дають вказівки більш досвідчені дизайнери, але повинні мати можливість самостійно визначати проблеми користувачів та ключові потреби.

Компетенції	Опис компетенції	Рівень компетенції	Значення рівня компетенції
Базові (обов'язкові) компетенції			
Комунікаційні навички	Здатний ефективно спілкуватися в організаційних, технічних і управлінських межах, розуміючи контекст. Робить складну та технічну інформацію, мову простими та доступними для нетехнічних аудиторій. Може пропагувати та повідомляти про те, що робить команда, щоб створити довіру та автентичність, і може відповісти на запити.	Практикує	Здатний ефективно доносити інформацію та правильно спілкуватися між технічними та нетехнічними зацікавленими сторонами, а також сприяти обговоренням у багатодисциплінарній команді з потенційно складною динамікою. Здатний виступати за команду зовні і може управляти різними можливостями.
Цифрові перспективи/можливості	Розуміє, як цифрова економіка змінює поведінку користувачів і ландшафт управління. Здатний приймати обґрунтовані рішення на основі потреб користувачів, наявних технологій та співвідношення ціни та якості. Має знання про більш широку цифрову економіку та досягнення в області технологій.	Практикує	Реагує на зміни в технології, адаптуючи свій підхід відповідно до них. Приймає рішення для задоволення потреб користувачів в управлінському контексті. Розуміє важливість використання цифрових технологій і здатний розробляти послуги та приймати рішення для задоволення потреб користувачів.
Доведений (наочний) та контекстно-орієнтований дизайн	Візуалізує, артикулює, вирішує складні проблеми та концепції, приймає дисципліновані рішення на основі наявної інформації та досліджень. Можливий перехід від аналізу до синтезу та / або дизайнерського наміру. Такі навички включають демонстрацію здатності застосовувати логічне мислення, збір та аналіз інформації та підтвердження ключових показників ефективності.	Практикує	Здатний генерувати численні рішення проблеми і перевіряти їх.
Керівництво і лідерство	Інтерпретує бачення, щоб керувати прийняттям рішень.	Розуміє	Пристає до узгодженої хорошої

	Створює постійно співпрацююче середовище і підтримує хороший сервіс. Розуміє та вирішує технічні суперечки різного рівня складності та ризику. Вирішує проблеми. Управляє командами і встановлює темп, забезпечуючи логістику команд. Керує ризиками, включаючи ефективне управління та відстеження зменшення ризиків. Керує різними залежностями між командами, відділами та управлінням в цілому.		практики команди, навчаючи нових початківців і оскаржуючи нестандартну роботу колег. Може рекомендувати рішення і описувати причини, що слідують за ними. Здатний виявляти та висловлювати технічні суперечки між прямими колегами та локальними заінтересованими сторонами. Усвідомлює важливість динаміки команди, співпраці і розуміє важливість зворотного зв'язку.
Прототипування	Здатний застосовувати технічні знання та досвід для створення або розробки робочих прототипів, як програм, так і фізичних об'єктів. Розуміє параметри, обмеження та синергізм.	Практикує	Знає, коли потрібно використовувати специфічну техніку або метод прототипування (наприклад, ескіз, код, Loc2). Здатний показати цінність прототипування команди.
Прототипне програмування	Розуміє обмеження інтернет-технологій і чому важливий код. Здатний до прототипу коду, але не обов'язково повинен складати готовий до виробництва код. Може розмовляти з розробниками і знає, коли перемикати код. Розуміє безпеку, доступність і контроль версій. Можна використовувати інструменти, "що бачиш те і маєш".	Практикує	Має можливість писати HTML і може додавати нові теги.
Інструменти та програмне забезпечення	Знає про стандартне програмне забезпечення: креативний пакет Adobe, програмне забезпечення для презентацій, платформи соціальних медіа, програмне забезпечення для анімації. Має знання методів друку та інвентарю для друку..	Професіонал	Досвідчений, швидкий і гнучкий у використанні програмного забезпечення. Знає найкоротші шляхи і трюки, а також що не можна робити. Відповідає за вибір технології і параметрів на вході, наприклад, розмір паперу, вагу.
Робота в часових і ресурсних обмеженнях	Здатен розуміти та працювати в межах заданих обмежень (включаючи, але не обмежуючись технологією, політикою, регулятивними, фінансовими, юридичними, соціальними обмеженнями користувачів) і оскаржувати обмеження, які можна змінити. Здатність забезпечити дотримання обмежень шляхом адаптації продуктів та послуг, де це необхідно.	Розуміє	Розуміє цінність політичних, законодавчих, регулятивних та операційних обмежень і знаходить найпростіше, найкоротше та найшвидше рішення для користувачів.

Фокус на користувача	Розуміє користувачів і може визначити, ким вони є і які їхні потреби, що базуються на даних. Може транслювати історії користувачів і пропонувати підходи до дизайну або послуги для задоволення цих потреб та залучати значні взаємодії та відносини з користувачами. Ставить користувачів головними і може управляти конкуруючими пріоритетами.	Практикує	Ідентифікує та залучає користувачів та заінтересованих сторін до зіставлення доказів потреб користувачів. Розуміє і визначає дослідження, які відповідають потребам користувачів. Може використовувати кількісні та якісні дані про користувачів, щоб перетворити фокус користувача на результати.
Бажані (рекомендовані) компетенції			
Гнучка робота	Усвідомлює і розуміє гнучку методологію і як застосовувати гнучке мислення до всіх аспектів своєї роботи. Має здатність швидко працювати, розвиває середовище і використовує ітераційний метод і гнучкий підхід для забезпечення швидкого вирішення завдань. Не боїться брати на себе ризики, готовий вчитися на помилках і цінує важливість гнучкого розроблення рішень для цифрових управлінських проектів. Може забезпечити команду ситуативною обізнаністю про те, над чим кожен з них працює, і як це стосується практичних управлінських цілей та потреб користувачів.	Розуміє	Має уявлення про гнучку методологію та способи застосування принципів на практиці. Здатний використати неупереджений підхід і розуміє, чому важлива ітерація, і може зробити це швидко.
Спільна співпраця	Сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди. Дає і отримує конструктивний зворотний зв'язок, полегшуючи зворотний зв'язок. Сприяє вирішенню конфліктів у складі команд, забезпечує прозорість команди та розуміє роботу за її межами. Може допомогти командам підтримувати фокус на кінцевому продукті, знаючи про важливість професійного розвитку.	Практикує	Сприяє роботі інших, маючи здатність мотивувати команди. Створює належне середовище для роботи команд, яке здатне сприяти найкращому складу команди в залежності від ситуації. Розуміє та вирішує питання.
Стратегічне мислення	Може розуміти загальні перспективи щодо питань бізнесу, подій, діяльності, розуміння їхніх ширших наслідків та довгострокового впливу. Це може включати визначення моделей,	Практикує	Може працювати в стратегічному контексті і повідомляти про те, як діяльність відповідає стратегічним цілям. Сприяє розвитку стратегії та політики.

	стандартів, політики, дорожніх карт і заяв про бачення. Може зосереджуватися на результатах, а не на рішеннях і заходах.		
--	--	--	--

5. Графічний дизайнер-стажер.

Асоційований графічний дизайнер-стажер, позиція початкового рівня. Особам потрібні здібності, потенціал і розуміння ролі. Вони вимагають постійного нагляду.

Компетенції	Опис компетенції	Рівень компетенції	Значення рівня компетенції
Базові (обов'язкові) компетенції			
Комунікаційні навички	Здатний ефективно спілкуватися в організаційних, технічних і управлінських межах, розуміючи контекст. Робить складну та технічну інформацію, мову простими та доступними для нетехнічних аудиторій. Може пропагувати та повідомляти про те, що робить команда, щоб створити довіру та автентичність, і може відповісти на запити.	Розуміє	Усвідомлює необхідність перекладу технічних концепцій на нетехнічну мову та розуміє, що комунікація потрібна внутрішнім та зовнішнім заінтересованим сторонам.
Цифрові перспективи/можливості	Розуміє, як цифрова економіка змінює поведінку користувачів і ландшафт управління. Здатний приймати обґрунтовані рішення на основі потреб користувачів, наявних технологій та співвідношення ціни та якості. Має знання про більш широку цифрову економіку та досягнення в області технологій.	Розуміє	Демонструє усвідомлення принципів дизайну, технологій і даних і вписується в культурний діалог і відповідні пріоритети. Розуміє Інтернет та спектр доступних технологій.
Доведений (наочний) та контекстно-орієнтований дизайн	Візуалізує, артикулює, вирішує складні проблеми та концепції, приймає дисципліновані рішення на основі наявної інформації та досліджень. Можливий перехід від аналізу до синтезу та / або дизайнерського наміру. Такі навички включають демонстрацію здатності застосовувати логічне мислення, збір та аналіз інформації та підтвердження ключових показників ефективності.	Розуміє	Усвідомлює цінність контекстно-орієнтованого дизайну і знає, що дизайн є процесом.
Керівництво і лідерство	Інтерпретує бачення, щоб керувати прийняттям рішень. Створює постійно співпрацююче середовище і підтримує хороший сервіс. Розуміє та вирішує технічні суперечки різного рівня складності та ризику. Вирішує проблеми. Управляє командами і встановлює темп, забезпечуючи логістику команд. Керує ризиками, включаючи ефективне	Розуміє	Пристає до узгодженої хорошої практики команди, навчаючи нових початківців і оскаржуючи нестандартну роботу колег. Може рекомендувати рішення і описувати причини, що слідує за ними. Здатний виявляти та висловлювати технічні суперечки між прямими

	управління та відстеження зменшення ризиків. Керує різними залежностями між командами, відділами та управлінням в цілому.		колегами та локальними заінтересованими сторонами. Усвідомлює важливість динаміки команди, співпраці і розуміє важливість зворотного зв'язку.
Прототипування	Здатний застосовувати технічні знання та досвід для створення або розробки робочих прототипів, як програм, так і фізичних об'єктів. Розуміє параметри, обмеження та синергізм.	Розуміє	Знає, що таке прототип, чому і коли його використовувати. Має усвідомлення того, як працювати у відкритому та спільному середовищі (наприклад, у парі).
Прототипне програмування	Розуміє обмеження інтернет-технологій і чому важливий код. Здатний до прототипу коду, але не обов'язково повинен складати готовий до виробництва код. Може розмовляти з розробниками і знає, коли перемикає код. Розуміє безпеку, доступність і контроль версій. Можна використовувати інструменти, "що бачиш те і маєш".	Розуміє	Розуміє як працює інтернет, може використовувати інструменти і змінювати текст. Може редагувати вичислюючи код і повторно використовувати його.
Інструменти та програмне забезпечення	Знає про стандартне програмне забезпечення: креативний пакет Adobe, програмне забезпечення для презентацій, платформи соціальних медіа, програмне забезпечення для анімації. Має знання методів друку та інвентарю для друку..	Практикує	Можливість використовувати найбільш відповідні інструменти та програмне забезпечення для певної роботи.
Робота в часових і ресурсних обмеженнях	Здатен розуміти та працювати в межах заданих обмежень (включаючи, але не обмежуючись технологією, політикою, регулятивними, фінансовими, юридичними, соціальними обмеженнями користувачів) і оскаржувати обмеження, які можна змінити. Здатність забезпечити дотримання обмежень шляхом адаптації продуктів та послуг, де це необхідно.	-	-

Фокус на користувача	Розуміє користувачів і може визначити, ким вони є і які їхні потреби, що базуються на даних. Може транслювати історії користувачів і пропонувати підходи для дизайну або послуги для задоволення цих потреб та залучати значні взаємодії та відносини з користувачами. Ставить користувачів головними і може управляти конкуруючими пріоритетами.	Практикує	Ідентифікує та залучає користувачів та заінтересованих сторін до зіставлення доказів потреб користувачів. Розуміє і визначає дослідження, які відповідають потребам користувачів. Може використовувати кількісні та якісні дані про користувачів, щоб перетворити фокус користувача на результати.
Бажані (рекомендовані) компетенції			
Гнучка робота	Усвідомлює і розуміє гнучку методологію і як застосовувати гнучке мислення до всіх аспектів своєї роботи. Має здатність швидко працювати, розвиває середовище і використовує ітераційний метод і гнучкий підхід для забезпечення швидкого вирішення завдань. Не боїться брати на себе ризики, готовий вчитися на помилках і цінує важливість гнучкого розроблення рішень для цифрових управлінських проектів. Може забезпечити команду ситуативною обізнаністю про те, над чим кожен з них працює, і як це стосується практичних управлінських цілей та потреб користувачів.	Розуміє	Має уявлення про гнучку методологію та способи застосування принципів на практиці. Здатний використати неупереджений підхід і розуміє, чому важлива ітерація, і може зробити це швидко.
Спільна співпраця	Сприяє роботі спільноти, розбудові успішних команд шляхом розуміння стилів команди та впливу, а також мотивації членів команди. Дає і отримує конструктивний зворотний зв'язок, полегшуючи зворотний зв'язок. Сприяє вирішенню конфліктів у складі команд, забезпечує прозорість команди та розуміє роботу за її межами. Може допомогти командам підтримувати фокус на кінцевому продукті, знаючи про важливість професійного розвитку.	Розуміє	Розуміє роботу інших людей і важливість динаміки команди, співпраці та зворотного зв'язку.
Стратегічне мислення	Може розуміти загальні перспективи щодо питань бізнесу, подій, діяльності, розуміння їхніх ширших наслідків та довгострокового впливу. Це може включати визначення моделей,	Розуміє	Усвідомлює стратегічний контекст своєї роботи і чому вона важлива. Підтримує стратегічне планування у виконанні адміністративних рішень

	стандартів, політики, дорожніх карт і заяв про бачення. Може зосереджуватися на результатах, а не на рішеннях і заходах.		
--	--	--	--

Корисні посилання:

1. https://www.gov.uk/government/publications/graphic-designer-skills-they-need/graphic-designer-skills-they-need?fbclid=IwAR20a2vAx7UerndBj5NbVvMwb_KF1Ve_NH4p098xKq1YpDW7iIRwMY37bc
2. <https://www.creativebloq.com/advice/graphic-design-skills>

КОНТАКТИ

PPV Knowledge Networks

вул. Шота Руставелі, 12

Львів

info@ppv.net.ua

www.ppv.net.ua

fb.com/ppvknowledgenetworks

Аналітик проектів сфери креативної економіки

Лілія Кривецька | lk@ppv.net.ua