

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«ВЕБ-ДИЗАЙНЕР»
юниоры

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Веб-дизайнер

Возраст участников: 14-17 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «Веб-дизайнер» представляет собой деятельность по проектированию интерфейсов для стационарных и мобильных устройств.

В задачи веб-дизайнера входит: выбор визуального стиля, создание структуры сайта, продумывание логики построения блоков. Именно веб-дизайнер определяет, что будет, если пользователь нажмет на ту или иную кнопку, в какой последовательности будут отображаться блоки страницы при прокрутке.

В отличие от графических дизайнеров, веб-дизайнеры работают с тем, что связано с цифровой средой: лендинги, приложения, онлайн-сервисы, мультимедийные спецпроекты и пр. В основном работа связана с двухмерными и статичными элементами, что отличает веб-дизайнеров от моушн- и 3D-дизайнеров. В процесс создания и редизайна сайтов помимо веб-дизайнеров включены веб-разработчики, UX-копирайтеры, веб-аналитики и другие специалисты. Задача веб-дизайнера сделать интерфейс визуально привлекательным и удобным для использования, удержать внимание пользователя.

Труд веб-дизайнеров востребован, поскольку напрямую зависит от спроса на создание сайтов для коммерческих, коммуникационных и развлекательных целей, а также необходимости в приложениях и адаптированных версиях сайтов. Основными заказчиками являются многочисленные коммерческие организации, для которых сайт является по сути лицом, одним из основных путей взаимодействия с целевой аудиторией.

К профессиональным навыкам веб-дизайнера относится знание типографики, композиции, владение графическими редакторами (Figma, Adobe Photoshop, Тильда, Readymag), умение работать с модульной сеткой, знание методологий дизайна. Исследование целевой аудитории — тоже одна из задач веб-дизайнера. Помимо перечисленного важно знать метрики, по которым определяется эффективность работы сайта, правила коммуникации с пользователем.

Работа веб-дизайнера подразумевает взаимодействие с людьми, поэтому не обойтись и без гибких навыков. Пригодятся умение грамотно оформить и представить проект заказчику, коммуникативные навыки для общения с клиентами и коллегами, усидчивость и внимание к деталям, постоянное развитие в профессии и изучение тенденций в дизайне, а также самоорганизация в случае работы на фрилансе. Для того чтобы проектировать понятные и полезные продукты, дизайнеру важно обладать развитой эмпатией. Веб-дизайнеры могут работать в дизайнерском или коммуникационном агентстве, в штате и на фрилансе, в ИТ-компании, в продуктовой компании, технологическом стартапе. Возможен как вертикальный карьерный рост до арт-директора или руководителя дизайн-студии, так и горизонтальный — до продакт- или проджект-менеджера, дизайнера продуктов, разработчика.

Освоение этой профессии включает в себя теоретическую (знания о дизайн-методологиях и принципах, базовые знания в области визуального дизайна: типографики, композиции, колористике, анимации и пр.) и практическую составляющие (работа в графических редакторах, создание макетов по ТЗ, участие в питчингах и презентациях).

Этими навыками можно овладеть самостоятельно, изучая видео и книги, работая по вымышленным брифам, либо в учебном учреждении, где кроме теоретических и практических блоков, происходит взаимодействие с преподавателем-наставником и встраивание в профессиональную среду, что влияет на скорость и эффективность овладения профессией.

Область профессиональной деятельности: продуктовый и цифровой дизайн.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные):
 - Владение графическими редакторами.
 - Понимание веб-технологий.
 - Глубокие знания типографики и композиции.
2. Дополнительные навыки:
 - Обработка изображений/фотографии.
 - Навыки веб-верстки.

II. РЕАЛИЗАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проходит в три этапа:

- **I этап. Отборочный.** Электронная регистрация участника на Портале Чемпионата, подача портфолио, прохождение онлайн-тестирования.
- **II этап. Квалификационный.** Выполнение практического задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).
- **III этап. Финальный.** Выполнение практического задания. Состоит из двух модулей очной подготовки.

Актуальное расписание этапов публикуется на официальном сайте Чемпионата и в Личном кабинете участника на Портале Чемпионата. Порядок организации и проведения конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

- оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности Участника (портфолио);
- онлайн-тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио, вопросы тестирования, а также практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата и зависят от конкурсного задания. Как правило, каждое задание оценивается по четырем-шести критериям.

При оценивании используется балльная шкала оценок. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак/описание каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы по компетенции независимо друг от друга, после чего рассчитывается среднеарифметический балл.

Независимо от количества критериев максимально возможная сумма баллов за этап (после применения коэффициента нормирования) составляет:

- Отборочный этап — 100 баллов (в том числе максимально возможное количество баллов за портфолио — 60 баллов, за тестирование — 40 баллов);
- Квалификационный этап — 100 баллов;
- Финальный этап — 100 баллов.

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

О себе. Опишите ваши интересы и цели в жизни, в том числе профессиональные. Ответьте на следующие вопросы: «Почему я решил участвовать в Чемпионате?», «Каких целей я хочу здесь достичь?».

Курсы. Укажите пройденные курсы и мастер-классы, с указанием мастера.

Опыт, интересы, увлечения. Опишите профессиональные устремления и приведите интересные факты из творческой жизни.

Примеры работ.

Портфолио — это каталог работ по веб-дизайну. Это могут быть реализованные проекты, макеты по вымышленным брифам, проекты по редизайну существующих интерфейсов.

Общие требования к портфолио

1. Портфолио может быть представлено в виде:
 - личного сайта-портфолио, портфолио на Readymag, Тильде;
 - профиля на Behance;
 - ссылок на проекты с краткими описаниями. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации.
2. Эксперты **не смогут** проверить портфолио, доступные по ссылке на файлообменник или облачное хранилище (Яндекс.Диск, Google Диск и прочие) или представленные в виде архива/файлов, которые нужно скачивать, а также в виде набора загруженных картинок. Перед отправкой портфолио обязательно проверьте активность ссылок.
3. Количество работ по веб-дизайну — от 3 до 6. Если участник представит больше 6 работ, Эксперт выберет 6 любых на свое усмотрение. Работы, не относящиеся к веб-дизайну, оцениваться не будут.

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года Участникам предстояло создать макет одностраничного сайта (лендинга) для покупки волшебного предмета.

Техника исполнения: цифровое изображение, графический веб-интерфейс. Материалы и инструменты: компьютер, графический редактор (Figma, Sketch или другой, привычный участнику).

¹ Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс **2024 года**.

² Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2023 года**.

Участник выбирали один волшебный предмет из предложенного списка, проводили небольшое исследование: определяли потенциальную аудиторию сервиса, определяли категорию товара, изучали существующие одностраничные сайты для товара соответствующей категории. На основе исследования Участники делали лендинг.

Результатом выполнения задания стало JPEG-изображение шириной 1280 пикселей, без ограничений по высоте.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые файлы Участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

При оценивании работы эксперты опирались на раскрытие, убедительность, проработку темы; логику и подачу; эстетику и стиль; аккуратность и внимание к деталям.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году Участникам предстояло создать макет одностраничного веб-сайта (лендинг), рассказывающего о командном проекте. Также необходимо было разместить информацию о процессе создания проекта и подготовить презентацию веб-сайта.

Задание предполагало коллаборацию с участниками других компетенций. Задачей веб-дизайнеров было создание лендинга, где была показана работа всех компетенций коллаборации.

Результатом выполненного задания стала презентация финального продукта в очном формате перед экспертным сообществом.

IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Выполнение практического задания Квалификационного этапа и практического задания на заочном модуле Финального этапа не предполагает несения расходов Организатором.

Организатор осуществляет все расходы на организацию и проведение очных мероприятий Финального этапа.

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания Экспертной группой формируется инфраструктурный лист. Документ включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения конкурсного задания и содержит пример данного оборудования и его четкие и понятные характеристики.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания конкурсного задания Финального этапа Организатор осуществляет поиск и отбор конкурсной площадки, отвечающей всем требованиям, для выполнения задания, а также для демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) утверждается приказом Организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

Решение о списке разрешенного и/или запрещенного к использованию участником на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

V. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- Описание компетенции;
- Конкурсные задания этапов;
- Список источников/литературы;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительную информацию (при необходимости).