

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«ВЕБ-ДИЗАЙНЕР (UX/UI)»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Веб-дизайнер (UX/UI)

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция «Веб-дизайнер (UX/UI)» 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.

Область профессиональной деятельности: продуктовый и цифровой дизайн.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные):
 - Проведение пользовательских исследований и интерпретация их результатов для создания качественного UX.
 - Владение графическими редакторами.
 - Понимание веб-технологий.
 - Навыки в работе с типографикой, сетками, композицией и анимацией.
2. Дополнительные навыки:
 - Создание, обработка графики и 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. Этап состоит из нескольких модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).

Модуль 2. Очная подготовка задания (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black box — специальное практическое задание, с условиями выполнения которого участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Демонстрация и защита выполненной работы перед Экспертами и экспертными зрителями.

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 (в том числе: модули 1 и 2 — 40 баллов; модуль 3 — 10 баллов; модуль 4 — 50 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?».

Видеовизитка. Информация «О себе» может быть представлена в формате видеовизитки (хронометраж – не более 1 минуты).

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.

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

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года Участникам предстояло придумать и нарисовать макет веб-сервиса по заказу настроения в подарок.

Перед участниками стояли следующие задачи:

1. Провести небольшое исследование: определить потенциальную аудиторию сервиса, проанализировать близкие по смыслу и механике аналоговые и цифровые практики и услуги. Результаты исследования прикладывать было не нужно.

2. Подумать, как мог бы выглядеть сайт для заказа настроения в подарок, и нарисовать его.

Результатом выполнения задания стал макет (в формате JPEG-изображения шириной 1280 пикселей).

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

При оценивании работы эксперты опирались на раскрытие темы, убедительность проекта, логику и подачу, эстетику и стиль, аккуратность и внимание к деталям, а также на соответствие работы указанным в задании требованиям.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году Участникам компетенции «Веб-дизайнер» предстояло создать придумать и презентовать решения для повышения финансовой безопасности старшего поколения.

На этапе Подготовки Участникам было необходимо исследовать проблему, предложить идеи для её решения, отобрать самую перспективную, создать прототип (или несколько, при необходимости) и протестировать его.

На очном модуле Участники доработали свои проекты на основе полученной обратной связи от Экспертной группы, сделали лендинг для презентации решения внешней аудитории, подготовили итоговую презентацию.

Завершающим этапом была устная защита выполненной работы в сопровождении подготовленных на втором этапе слайдов, демонстрация лендинга и ответы на вопросы экспертов и зрителей.

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.

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

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. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий.

Так, партнером компетенции «Веб-дизайнер» в 2023 году стал портал для старшего поколения «БабаДеда», в 2022 году партнером был Российский Красный Крест, а в 2021 году — Филармония Кузбасса имени Б.Т. Штоколова.

Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов выполненного участником задания Финального этапа во время его демонстрации и защиты перед Экспертным сообществом.

VI. 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).