**KUTSESTANDARD**

**Disainer, tase 4**

Kutsestandard on dokument, milles kirjeldatakse tööd ning töö edukaks tegemiseks vajalike oskuste, teadmiste ja hoiakute kogumit ehk kompetentsusnõudeid. Kutsestandardeid kasutatakse õppekavade koostamiseks ja kutse andmiseks.

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

**A-osa**

**TÖÖ KIRJELDUS**

|  |
| --- |
| **A.1. Töö kirjeldus** |
| Disaineri töö sisuks on disainiprobleemide lahendamine, disainilahenduste väljatöötamine, sh loominguline visualiseerimine ja modelleerimine. Disaineri töö eesmärgiks on lahendada ühiskondlikke väljakutseid disaini vahenditega sotsiaalselt, majanduslikult ja ökoloogiliselt vastutustundlikult, loominguliselt, tehnoloogiliselt teostatavalt, esteetiliselt, tähenduslikult, funktsionaalselt, tõhusalt, kasutajaid ja huvirühmi kaasavalt ning selgelt kommunikeeritult.  Disainer lähtub oma töös kaasaegsetest erialastest teadmistest, oskustest ja hoiakutest, tellijaga kooskõlastatud lähteülesandest, intellektuaalomandi kasutamise heast tavast ja disainieetikast.  Disainer, tase 4 töötab iseseisvalt oma töölõigu piires ja juhendab vajadusel valdkonnaga seotud tehnilist meeskonda ning teeb koostööd teiste osapooltega, sh autoritega/loovisikutega. Tema portfoolios esitatud tööd on oma disainierialaselt mitmekesised ja kvaliteetsed. Töö nõuab tõhusat enese- ja ajajuhtimisoskust.  Tööaeg võib olla paindlik või fikseeritud. Töö sisaldab nii loomingulisi kui ka rutiinseid ülesandeid. Töötamine võib kohati toimuda sundasendis (nt arvutiga) ning vajab ergonoomilist töökeskkonda. Disaineri töövahenditeks on erialane riist- ja tarkvara, disainierialaspetsiifilised seadmed ja materjalid, maketeerimis-, kunsti- ja kirjatarbed, mõõtmis- ja lõikamistarbed, foto-, filmi- ja skaneerimisvarustus, eritüübilised printerid ja lõikurid.  Kutsealal on ka  Disainer, tase 5  Disainer, tase 6  Disainer, tase 7  Disainer, tase 8 |
| **A.2. Tööosad** |
| **Kohustuslikud tööosad**  A.2.1. Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine  A.2.2. Disainiuuringute tegemine  A.2.3. Disainiprotsessi haldamine  A.2.4. Disainilahenduse loomine ja teostamine  A.2.5. Kaasav disain  A.2.6. Kestlik disain  A.2.7. Andmepõhine disain  A.2.8. Visuaalne kirjaoskus |
| **Spetsialiseerumisega seotud tööosad** |
| **3D modelleerija**  A.2.9. 3D-modelleerimine  **3D visualiseerija**  A.2.10. 3D-visualiseerimine  **Graafiline disainer**  A.2.11. Graafiline disain  **Liikuva graafika kujundaja**  A.2.12. Liikuva graafika loomine  **Dekoraator**  A.2.13. Keskkonna- ja ruumidisain  **Kasutajaliidese disainer (UI)**  A.2.14. Interaktsioonidisain  **Kasutajakogemuse disainer (UX)**  A.2.15. Kasutajakogemuse disain (UX)  **Stilist**  A.2.16. Isikustilistika |
| **Valitavad tööosad** |
| A.2.17. Illustreerimine  A.2.18. 3D-modelleerimine  A.2.19. Tehniline prototüüpimine  A.2.20. Digiprototüüpimine  A.2.21. Tüpograafia  A.2.22. Foto ja video eel- ja järeltöötlus  A.2.23. Küljendamine  A.2.24. Loo jutustamine  A.2.25. Tehniline animatsioon  A.2.26. Liikuv graafika  A.2.27. Infograafika disain  A.2.28. Kasutajaliidese disain (UI) |
| **A.3. Kutsealane ettevalmistus** |
| 4. taseme disaineriks saab õppida kutseõppes või töökohal. |
| **A.4. Enamlevinud ametinimetused** |
| Disainer |
| **A.5. Regulatsioonid kutsealal tegutsemiseks** |
| Regulatsioon puudub. |
| **A.6. Tulevikuoskused** |
| Teave oskuste ja trendide kohta, mille tähtsus valdkonnas kasvab.  Õppimisoskus; suhtlemis- ja meeskonnatööoskus; algatusoskus, analüüsioskus; probleemilahendusoskus; enesejuhtimisoskus; oskus kasutada ressursse tõhusalt ja vältides raiskamist; erialased ja valdkondlikud digioskused. |

**B-osa**

**KOMPETENTSUSNÕUDED**

|  |
| --- |
| **B.1. Kutse struktuur** |
| Disainer, tase 4 kutse moodustub üldoskustest, kohustuslikest, spetsialiseerumisega seotud ja valitavatest kompetentsidest. Kutse taotlemisel on nõutud üldoskuste (B.2) ja kohustuslike kompetentside B.3.1-B.3.8 tõendamine ning spetsialiseerumiseks tuleb tõendada vähemalt ühe spetsialiseerumisega seotud kompetentsid B.3.9.-B.3.16. Lisaks on võimalik tõendada valitavaid kompetentse B.3.17-B.3.28. |
| **Kvalifikatsiooninõuded kutse taotlemisel ja kutse taastõendamisel** |
| **Nõuded kutse taotlemisel**  Töömaailma taotlejale   1. Keskharidus 2. Erialane töökogemus   Kutseõppe lõpetajale   1. Täies mahus läbitud vastava eriala tasemeõppe õppekava   **Nõuded kutse taastõendamisel**   1. Sama taseme kehtiv kutse 2. Erialane töökogemus 3. Läbitud erialased täiendkoolitused   Kutse andmise korraldus on reguleeritud disaineri kutsete kutse andmise korras. |

|  |
| --- |
| **B.2. Disainer, tase 4,üldoskused** |
| Enesejuhtimisoskused   1. Juhindub oma töös ja kutsealases tegevuses üldtunnustatud eetikanõuetest. Peab lugu ja arvestab ka teiste kutsevaldkondade spetsialistide käitumise aluseks olevate heade tavade ja standarditega. 2. Austab ja tunnustab teiste kultuuride, religioonide, rahvuste, soolise identiteedi jm väärtusi ja norme ning arvestab oma tegevuses nendega. 3. Mõistab ja kasutab õigusaktides (seadused, määrused, eeskirjad jmt), lepingutes jm esitatavat teavet. Järgib tööd tehes juhiseid, valdkondlikke nõudeid, eeskirju, õigusakte (sh intellektuaalomand, autorikaitse), standardeid, konventsioone jmt.. 4. Kasutab oma tegevuses enda ja teiste tervist säästvaid tööviise, isikukaitsevahendeid ning järgib ohutusnõudeid. Järgib töötervishoiust lähtuvaid ergonoomilise töökeskkonna nõudeid. 5. Reguleerib oma käitumist ka keerukates olukordades, säilitab rahu ja enesekontrolli.   Lävimisoskused   1. Kasutab oma valdkonnas või konkreetseks tööks vajalikke kokkulepitud oskuskeele mõisteid ja termineid. 2. Mõistab ingliskeelset erialateksti, sh peamisi termineid, ning on võimeline ametis nõutud tasemel inglise keeles suhtlema. 3. Rakendab digipädevusi probleemilahenduse jaoks algtasemel ning infotöötluse, kommunikatsiooni, sisuloome ja ohutuse jaoks iseseisva kasutaja tasemel (lisa 1 - digipädevuste enesehindamisskaala). 4. Teeb eesmärgi saavutamiseks või ülesande lahendamiseks tõhusat koostööd, täites oma rolli loovas meeskonnas ning käitudes usaldusväärselt, loovalt ja koostööd soodustavalt. Teeb koostööd nii ühiste eesmärkide saavutamise nimel kui ka erinevate eesmärkide korral, arvestades kõigi poolte vajaduste ja seisukohtadega. 5. Teeb eesmärgi saavutamiseks koostööd erinevate valdkondade spetsialistidega. 6. Väljendab end ka keerukates suhtlusolukordades viisakalt ja teistega arvestavalt, arusaadavalt ja olukorrale vastavalt. 7. Küsib eesmärgistatud tagasisidet kolleegilt, koostööpartnerilt, kliendilt või institutsioonilt. Analüüsib saadud tagasisidet. Eristab fakte hinnangutest. Võtab arvesse saadud infot. Põhjendab valikuid, tuues selgelt ja tasakaalustatult välja positiivsed ja negatiivsed aspektid ning perspektiivid. Mõistab tagasiside vajalikkust. Annab selget, põhjendatud ja konstruktiivset tagasisidet. |

|  |
| --- |
| **B.3. Kompetentsid** |

**KOHUSTUSLIKUD KOMPETENTSID**

|  |  |
| --- | --- |
| **B.3.1. Disaini kontekstualiseerimine ja disaineri positsioneerimine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad   1. Rakendab oma disainieriala mõtteviisi, põhimõtteid, meetodeid ja töövõtteid. 2. Analüüsib disaini mõju ühiskonnas ja majanduses ning seostab seda enda disainipraktikaga. 3. Loeb lihtsamaid erialaseid tekste ja kasutab erialaseid põhimõisteid. 4. Rakendab inimkeskse disaini põhimõtteid. 5. Analüüsib ja sõnastab disainiprobleemi ning sõnastab soovitud muutuse. 6. Analüüsib kasutaja erinevaid vajadusi, kasutajakogemust ja arvestab nendega disainilahendust luues. 7. Kirjeldab disainilahenduse ja selle konteksti seoseid, sõnastab mõju kasutajale. | |
| **B.3.2. Disainiuuringute tegemine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad   1. Hoiab end kursis oma tööd puudutavate suundumustega, juhendamisel tutvub tehtud disainiuuringutega ja rakendab oma töös teoreetilisi mudeleid, hinnates kriitiliselt uuringu asjakohasust oma töö kontekstis; kasutab oma töös disaini terminoloogiat. 2. Kogub vastavalt etteantud juhendile võrdlusandmeid, sh olemasolevate disaininäidete kohta; võrdleb, korrastab ja süstematiseerib kogutud infot nii tekstiliselt kui visuaalselt esitlemiseks loetaval ja arusaadaval viisil ning koostab allikmaterjalide ülevaate. 3. Sõnastab uurimistulemuste rakendamise oma edaspidises töös. | |
| **B.3.3. Disainiprotsessi haldamine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad   1. Määratleb oma rolli disainiprojektis tehnilise teostaja tasemel vastavalt etteantud juhistele meeskonnaliikme/koostööpartnerina. 2. Tõlgendab ja vajadusel täpsustab koos meeskonnaga ette antud lähteülesannet, tuvastab probleemi(d), püstitab sellest tulenevalt eesmärgi(d) juhendijärgse töölõigu piires. 3. Kaardistab etteantud juhendi alusel ressursid; planeerib, vormistab ja vajadusel korrigeerib tegevus- ja ajakava ning eelarve. 4. Arvestab oma töös etteantud piirangutega; kasutab protsessi haldamiseks asjakohaseid, sh digitaalseid vahendeid ja/või tööriistu. 5. Osaleb meeskonnaliikmena riskianalüüsi koostamisel, lähtudes juhendist ja lähteülesandest. 6. Vahendab disainiprotsessis informatsiooni; arvestab ettepanekute, juhiste ja kujunduskvaliteediga; vastutab tulemuse eest oma töölõigu piires. | |
| **B.3.4. Disainilahenduse loomine ja teostamine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad   1. Loob meeskonna liikmena juhiste ja kogutud info alusel idee- ja vajadusel inspiratsioonikaardi; visualiseerib ideed kavanditeks, lähtudes kujunduse eesmärgist; sõnastab ja visualiseerib kontseptsiooni. 2. Arendab vastavalt lähteülesandele kontseptsioonist disainilahenduse, valides vajalikud visuaalsed ja/või tehnilised väljendusvahendid ning töömeetodid; kogub vajadusel lisamaterjale; arvestades kujunduskvaliteediga; esitab ja/või kooskõlastab valikud meeskonnas/koostööpartneriga/ tellijaga/juhendajaga; testib disainilahendust. 3. Loob katsetamiseks prototüübi/maketi/mudeli, kasutades otstarbekohaseid töövõtteid ja -vahendeid ja/või sisendseadmeid ning tarkvara; juhendamisel testib disainilahendust prototüübi, maketi või mudeliga. 4. Vormistab ja valmistab rakendamiseks ette eelnevalt välja töötatud ja testitud disainilahenduse vastavalt juhistele, tehnilistele nõuetele/standarditele ja kokkulepetele; kontrollib oma töö tulemuse vastavust ja kvaliteeti tehnilistele nõuetele ja standarditele; teostab tööjoonised, spetsifikatsiooni ja kaaskirja vastavalt juhendile ja kokkulepetele; edastab disainilahendusega seotud matejalid vastavalt kokkulepetele ja juhendile; hindab oma töö protsessi ja tulemuse vastavust lähteülesandele; esitleb argumenteeritult ja visuaalselt sidusalt oma töö tulemusi. | |
| **B.3.5. Kaasav disain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad   1. Lähtub disaini luues juhendis ette antud kasutajakeskse disaini meetoditest ja sihtrühma spetsiifikast; testib lahendust sihtrühma esindajatega. 2. Kasutab ette antud persoonat lahenduse loomisel. 3. Kasutab töös kasutajateekonna analüüsi meetodit. 4. Analüüsib lahendusi vastavalt juhendile, lähtudes kõigile sobivusest ja ligipääsetavuse miinimumnõuetest. 5. Kasutab oma töös varem väljatöötatud kohandatavaid lahendusi ja mooduleid/süsteeme. | |
| **B.3.6.** **Kestlik disain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad   1. Rakendab oma töös juhendamisel kestlikkuse aluspõhimõtteid. 2. Hindab juhiste alusel oma disainilahenduse mõju kestlikkuse kriteeriumitest lähtuvalt. | |
| **B.3.7. Andmepõhine disain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kasutab juhendamisel andmeid disainiprojekti sisendina.  2. Kogub etteantud juhiste alusel projektiga seotud asjakohaseid andmeid.  3. Hindab kogutud andmete piisavust ja vastavust, lähtub juhendust ja projekti eesmärkidest.  4. Eristab erinevaid andmetüüpe, valib visualiseerimise viisi.  5. Rakendab ja visualiseerib andmeid asjakohasel viisil oma töölõigu piires.  6. Selgitab andmetest lähtuvaid otsuseid, arendab disainilahendust tagasisidet arvesse võttes. | |
| **B.3.8. Visuaalne kirjaoskus** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Loob kompositsioonilisi tervikuid, põhjendab valikuid.  2. Rakendab joonte, pindade, mahtude, vormide ja värvide organiseerimise põhimõtteid tasapinnal ja ruumis, ideekavandite loomisel ja kujunduslahendustes.  3. Kujutab ideid, objekte ja keskkondi erinevatel viisidel, sh visandab ja maketeerib.  4. Kasutab visandiraamatut; peab visuaalse protsessi päevikut.  5. Valib ja kasutab erinevaid joonistus- ja maalimisvahendeid ning -tehnikaid, sh digitaalseid; selgitab valikuid ja kasutamise viise konkreetses töös.  6. Digiteerib kujutisi ja kasutab neid kujunduslahendustes.  7. Rakendab erinevaid tüpograafilisi kujundusvõtteid, kasutades teadmisi kirja ajaloost, -liikidest ja -stiilidest.  8. Analüüsib ja arendab enda töid, pidades silmas baasülesande kriteeriumeid.  9. Võtab arvesse tagasisidet ja arendab töid tagasisidest lähtuvalt.  10. Arvestab kavandades ja lõpplahenduse vormistamisel visuaalse sõnumi funktsionaalsuse ja loetavusega.  11. Vormistab ja esitleb töid lähtudes tingimustest, juhistest ja esitluse nõuetest. | |

**SPETSIALISEERUMISEGA SEOTUD KOMPETENTSID**

|  |  |
| --- | --- |
| **3D-modelleerija** | |
| **B.3.9. 3D-modelleerimine** | **EKR tase 4** |

|  |
| --- |
| Tegevusnäitajad  1. Loob ja visualiseerib, kavandab, modelleerib, tekstuurib, taageldab, valgustab ja järeltöötleb geomeetrilistel kujunditel põhinevaid 3D-realistlikke objekte, taustu, materjale, faktuure ja tekstuure ning keskkondi.  2. Rakendab modelleerimisel ja visualiseerimisel kujutava ja analüütilise geomeetria alaseid teadmisi, üldkunstilisi pädevusi, järgib etteantud stilistikat.  3. Kasutab asjakohaseid visualiseerimise tehnoloogiaid, seadmeid ja tööriistu, sh 3D-, pind- ja mahtmodelleerimise ning kujundusprogramme.  4. Eelarendab mustandtekstuuri; kavandab, loob ja/või digitaliseerib lähtematerjali ise või valib selle pildiarhiividest/infopankadest.  5. Kasutab sisendina, analüüsib, teostab ja arendab olemasolevaid mudeleid, tekstuure ja keskkondi, analüüsib ja arendab enda tööd.  6. Loob ja kannab mudelitele realistliku tekstuuri digitaalsetelt kujutistelt/fotodelt, kasutab tekstuuri maalimise töövõtteid, kombineerib ja arendab töövõtteid.  7. Tunneb ära ja kasutab 3D mudelite erinevaid vormingutüüpe; konverteerib pind- ja mahtmudeleid sobivasse vormingusse, optimiseerib 3D-.mudeleid, valmistab ette prototüüpimiseks.  8. Kasutab ja arendab 3D-mudeleid ja nende erinevaid vormingutüüpe; konverteerib pind- ja mahtmudeleid sobivasse vormingusse, valmistab ette prototüüpimiseks.  9. Teostab digitaalseid ja füüsilisi makette ja mudeleid, kasutades kiire prototüüpimine tehnoloogiat (sh 3D-printimine) ja materjale lähteülesandest ja prototüübi funktsioonist lähtuvalt, lahendab lihtsamaid töö käigus tekkivaid probleeme. |

|  |  |
| --- | --- |
| **3D-visualiseerija** | |
| **B.3.10. 3D-visualiseerimine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kavandab, loob ja visualiseerib, modelleerib, tekstuurib, taageldab, valgustab ja järeltöötleb lihtsamaid geomeetrilistel kujunditel põhinevaid 3D-realistlikke objekte, taustu ja keskkondi, animeerib ja teostab lihtsamaid visuaalseid efekte.  2. Kasutab modelleerimisel ja visualiseerimisel kujutava ja analüütilise geomeetria alaseid teadmisi, üldkunstilisi oskusi, järgib etteantud visuaalset stilistikat.  3. Kasutab asjakohaseid visualiseerimise tehnoloogiaid, seadmeid, tööriistu ja töövõtteid, sh 3D-, kujundus-, pind- ja mahtmodelleerimise ning montaažiprogramme.  4. Eelarendab mustandtekstuuri; kavandab, loob ja/või digitaliseerib lähtematerjali ise või valib selle pildiarhiividest/infopankadest.  5. Kasutab sisendina, analüüsib ja arendab olemasolevaid mudeleid, tekstuure ja keskkondi, kannab (sh enda loodud) mudelitele realistliku tekstuuri digitaalsetelt kujutistelt/fotodelt, kasutab tekstuuri maalimise põhilisi töövõtteid.  6. Animeerib, kombineerib, monteerib ja komposiidib digitaalseid mudeleid, taustu ja kujutisi tervikuks, teostab visuaalseid eriefekte ja juhib kaamerat, järgides etteantud liikumisteid.  7. Järgib etteantud töövoogu ja teostusjuhiseid, optimeerib ja implementeerib oma loomingut erinevate, sh mänguarenduskeskkondade jaoks, salvestab töö erinevatesse failivormingutesse. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Graafiline disainer** | |
| **B.3.11. Graafiline disain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Loob ja teostab eritüübilisi graafilisi kujundusi digitaalsesse, trüki-, väli- ja veebimeediasse lähtudes informatsiooni selge loetavuse ja arusaadavuse põhimõttest.  2. Loob, analüüsib ja valib ideid, kasutades ideeloome- ja disainitööriistu, selgitab valikuid.  3. Järgib kujundamisel etteantud kavandit ja kontseptsiooni, visuaalseid disainisüsteeme ning stiili- ja brändijuhiseid; loob nende alusel stilistiliselt kohaseid kujundusi.  4. Kujundab juhiste alusel trükiseid (nt plakatid, voldikud, raamatud, perioodika, reklaamid, pakendid), animatsioone, piktogramme, infograafikat, viitasid, välireklaame, visuaalset identiteeti, loob graafilist disaini veebikeskkondadele (nt kodulehed, e-poed, sotsiaalmeedia), lähtudes visuaalse kommunikatsiooni eesmärkidest ja põhimõtetest.  5. Kasutab juhiste alusel erialaseid andmepanku, keskkondi, teenuseid ja rakendusi; selekteerib, koondab, interpreteerib ja vahendab informatsiooni; haldab faile ja kataloogisüsteeme, sh arhiveerib, järgides etteantud kataloogide struktuuri; lahendab lihtsamaid probleeme ja küsib abi, ristkasutab kujundus-, küljendus- ja animatsiooniprogramme kasutades ja arendades erialaseid töövõtteid; konverteerib faile sobivasse mõõtkavasse ja vormingusse.  6. Loob, valib, kohandab ja teostab kujunduse elemendid ja kombineerib need eesmärgipäraseks tervikuks, arvestades sihtgrupi ja meediumi eripäradega.  Rakendab disainimisel üldkunstilisi ja kutsealaspetsiifilisi teadmisi ja oskusi: kavandamine, stiliseerimine, illustreerimine, teksti töötlus, kujundamine ja küljendamine; info- ja tunnusgraafika; veebi- ja sotsiaalmeedia kujundused; foto ja video eel- ja järeltöötlus; pinnalaotused, mõõtkava, standard- ja eriformaadid; trüki- ja tootmisettevalmistus; digitaalsete mudelite *(mockup)* ja füüsiliste makettide loomine; animeerimine, kujunduste formaatimine, failiformaadid jms.  7. Kasutab erialaseid teadmisi; materjale, seadmeid ja tehnoloogiaid; riist- ja tarkvarasid ning keskkondi ristkasutuse põhimõttel; valmistab kujundused ette tootmiseks ja avaldamiseks, tagades failide vastavuse tehnilistele tingimustele.  9. Järgib projekti tehnoloogilisi piiranguid oma töölõigu piires ning kasutab ja selgitab oskuskeele mõisteid ja termineid. | |
| Teadmised  Kultuuri-ja kunstilugu, graafilise disaini ajalugu, kiri ja tüpograafia, kujutava kunsti ja kujunduse alused, ideeloome ja kavandamise alused, tööprotsessi alused, suhtlemise ja koostöö alused, karjääri planeerimise ja ettevõtluse alused; kutsealaspetsiifilised tehnoloogiad, protsessid, standardid, tarkvara, oskuskeel ja terminoloogia | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Liikuva graafika kujundaja** | |
| **B.3.12. Liikuva graafika loomine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Omab ülevaadet liikuva graafika kujundaja töö iseloomust, kaasaegsetest trendidest, töökeskkonna eripäradest ning vajalike töövahendite, tehnoloogiate, seadmete ja tarkvara kasutusvõimalustest.  2. Loob digitaalseid liikuvaid kujundusi, rakendades kunstilisi ja tehnilisi oskusi ning kasutades erialaseid tööriistu ja programme tööprotsessi erinevates etappides.  3. Teostab kujunduse filmiosale lugujoonise, montaaži ja järeltöötluse vastavalt etteantud juhistele, kasutades sobivat tarkvara.  4. Loob ja töötleb helimaterjali, salvestades ise või valides sobiva helimaterjali teiste autorite loomingust, ning oskab oma valikuid põhjendada.  5. Loob ja teostab kujunduse vektor-, piksel-, fotograafilise-, video-, kirja- ja infograafilise ning illustratsiooni osa, lähtudes meediumi eripäradest ja tehnilistest nõuetest (nt veeb, film, televisioon).  6. Loob ja teostab visuaalefekte, viib läbi filmi ja animatsiooni järeltöötluse, teeb värvikorrektsiooni ning salvestab materjali taasesitamiseks sobivasse videoformaati.  7. Kasutab programmeerimist (nt After Effectsi skripte) või tehisintellekti lahendusi, et täiustada tööprotsesse ja optimeerida tulemusi. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dekoraator** | |
| **B.3.13. Keskkonna- ja ruumidisain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kujundab juhendamisel visuaalselt tervikliku ruumi vastavalt lähteülesandele:  a) müügikeskkondades - vaateaknad, kaubanduspinnad, messiboksid jne;  b) sündmustel - kontserdid, pulmad, matused, tähtpäevad, festivalid jne;  c) Visuaalmeedias - teater, film, foto, televisioon, video jne;  d) Asutustes - muuseumid, haridusasutused, näitused jne.  2. Kasutab ruumi loomisel vastavalt lähteülesandele:  a) tehnoloogiaid: suuremõõduliste kleebiste käitlemine, kilelõikuri käsitsemine, efektvärvimine, multimeedia kasutamine, efektvalgustamine, lavatehnika kasutamine, butafooriatehnika kasutamine jne;  b) töövahendeid: joonistusvahendid, maalimisvahendid, mõõtevahendid, viimistlusmaterjalid (värv, lakk, puiduõli, liim jms), klambripüstol, kilelõikur, akutrell, tikksaag, kuumaliimipüstol, kuumaõhupüstol jms;  c) seadmeid: projektor, (lava)valgustid , 3D printer jne  d) arvutiprogramme: vektor-, piksel-, 3D-, montaažitarkvara jne;  3. Visualiseerib kujundusidee tasapinnaliste kavandite, kolmemõõtmelise või virtuaalse maketina vastavalt lähteülesandele.  4. Teisendab objekte erinevatesse mõõtkavadesse.  5. Järgib erialaseid ohutustehnika nõudeid (raskuste tõstmine, riputamine, töö ohtlike materjalidega, terariistade kasutamine jne), lähtudes kehtestatud tööohutusnõuetest.  6. Käitleb, ladustab ja/või utiliseerib dekoratsiooni keskkonnatingimusi arvestades. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kasutajaliidese disainer (UI)** | |
| **B.3.14. Interaktsioonidisain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Loob intuitiivseid ja tõhusaid kasutajateekondi.  2. Kujundab lähteülesande alusel visuaalselt terviklikke, tõhusaid, erinevatel tehnilistel platvormidel intuitiivselt toimivaid kasutajaliideseid lähtudes etteantud visuaalsetest disainisüsteemidest, -hierarhiatest, stiili ja brändi juhistest.  3. Rakendab kaasaegseid kasutajaliidese disaini tööriistu ja tarkvarasid, tehnoloogiaid, optimeeritud töövoogusid; järgib kasutajamugavuse ja kasutajakogemuse ning WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) standardeid.  4. Kombineerib infotehnoloogiat graafiliste, audio-, video- ja muude lahendustega.  5. Loob kirja, vektorgraafilise, pikselgraafilise, fotograafilise, illustratiivse ja infograafilise osade kujundused lähtudes meediumi eripärast, tehnilistest nõuetest ja standarditest ning kasutades vastavaid programme, failiformaate, vajadusel teiste autorite loomingut nende autoriõiguste võimalustest lähtuvalt.  6. Loob erinevatele ekraanisuurustele kohanduvaid disaine.  7. Kujundab ja haldab kasutajaliidese komponente, nagu nupud, ikoonid, vormid ja navigatsioonielemendid.  8. Valmistab lihtsamad *wireframe*'d ja erineva tasemega prototüübid.  9. Testib kujundust erinevatel tehnilistel platvormidel ja kasutajatega, analüüsib testi tulemusi ning viib kujundusse sisse vajalikud täiendused.  10. Töötab koos UX-disaineri, arendaja, projektijuhi, tooteomaniku, kasutaja jt asjaosalistega ning ühtse lõpptulemuse nimel. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kasutajakogemuse disainer (UX)** | |
| **B.3.15. Kasutajakogemuse disain (UX)** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kujundab sujuva ja intuitiivse kasutajakogemuse: järgib etteantud disainisüsteeme, struktureerib informatsiooni arhitektuuri, kujundab kasutajavood ja interaktsioonid, loob lihtsa ja loogilise navigeerimissüsteemi, tagab disainilahenduste järjepidevuse ja skaleeritavuse.  2. Kogub kasutajateavet: korraldab kasutajaintervjuusid, küsitlusi ja vaatluskatseid; analüüsib kogutud andmeid ja kirjeldab kasutajate vajadusi, käitumist ja eesmärke, et kasutajaliideste disain vastaks kasutajate ootustele, võimekustele jne.  3. Loob kasutajapersoonad, kirjeldab peamisi kasutajagruppe ja nende omadusi.  4. Kaardistab kasutajateekondi, visualiseerib kasutajate interaktsioone ja tuvastab võimalikke takistusi.  5. Viib juhendamisel läbi kasutatavuse teste prototüüpidega erinevatel seadmetel ja platvormidel, hindab kasutajakogemust ja tuvastab parandusvajadusi.  6. Visualiseerib kujunduskontseptsioone, loob wireframe'e ja eineva tasemega prototüüpe, testib kasutajaliidese ideid ja esitleb kujunduslahendusi.  7. Kogub ja analüüsib juhendamisel kasutajate tagasisidet, esitleb tulemusi, arendab kujunduslahendust, parandab kasutajakogemust.  8. Töötab meeskonnas koos UI-disaineri, arendaja, projektijuhi, tooteomaniku, kasutaja jt asjaosalistega ühtse lõpptulemuse nimel. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Stilist** | |
| **B.3.16. Isikustilistika** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Nõustab tellijat stilistilistes küsimustes, lähtudes isiku omapärast, iseloomust, olukorrast, ressurssidest jm.  2. Kujundab visuaalselt tervikliku isikustilistika:  a) eraisikule;  b) müügikeskkondades - vaateakna mannekeenide, müüjate, esitlejate stilistika;  c) sündmustel - õhtujuhid, esinejad, koorid, muusikud, tantsijad;  d) visuaalses meedias ja reklaamitööstuses - näitlejad, modellid, saatejuhid;  e) asutustes - personal, väljapaneku mannekeenid.  3. Rakendab stilistika loomisel üldkunstilisi pädevusi, sh. visuaalse kommunikatsiooni ning identiteediloome põhiprintsiipe. Kombineerib moe- ja aksessuaaridisainerite loomingut omanäolisel moel.  4. Kasutab:  a) erialaspetsiifilisi allikmaterjale (videod, moeajakirjad, filmid jne) ja stiilide ning moeajalugu;  b) tehnoloogiaid (grimmi- ja juuksuritöö alased baasoskused; lõike konstrueerimise baasoskus);  c) visualiseerimise tehnikaid: visand, fotomontaaž, kostüümikavand, inspiratsioonikaart;  d) töövahendeid: joonistus-, maalimis-, mõõtevahendid, jumestusvahendeid, mannekeenid, aksessuaarid, kostüümid, parukad, juuksuri töövahendid jne;  e) tööriistu: õmblustarvikud, juuksuri ja grimeerija töövahendid, triikimis- ja sirgestamisvahendid jne;  f) seadmeid: kaamera, robotmannekeen, valgustid jne;  g) arvutiprogramme ja keskkondi: vektor-, piksel-, 3D- ja AI-tarkvara.  5. Käitleb oma töös kasutatavaid vahendeid (rõivaid, jalanõusid, aksessuaare jne) arvestades keskkonnatingimusi ja taaskasutuse võimalusi. | |

**VALITAVAD KOMPETENTSID**

|  |  |
| --- | --- |
| **B.3.17. Illustreerimine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Analüüsib illustreeritavat materjali ja konteksti.  2. Illustreerib etteantud materjali juhendi põhjal.  3. Järgib ette antud visuaalset stiili, illustratsioonide hulka ja paigutust.  4. Valib ja rakendab optimaalsed visualiseerimis- ja kujutamisvõtted ning -tehnikad, selgitab valikuid.  5. Kujutab erinevaid elusaid ja elutuid objekte, materjale ja faktuure, keskkondi ja situatsioone.  6. Digitaliseerib illustratsioonid digitaalse ja trükimeedia eripära arvestades. | |
| **B.3.18. 3D-modelleerimine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Modelleerib geomeetrilistel kujunditel põhinevaid 3D-objekte ja keskkondi.  2. Planeerib ja haldab oma töövoogu lähtudes etteantud tehnilistest nõuetest .  3. Rakendab matemaatilisi, üldkunstilisi ja kujutava geomeetria alaseid teadmisi.  4. Tekstuurib pindu, kasutades olemasolevaid tekstuure.  5. Kasutab tänapäevaseid, asjakohaseid digitaalseid tehnoloogiaid ja visualiseerimise tööriistu, sh 3D- ning kujundustarkvara.  6. Kasutab eesmärgipäraselt mudelite eritüübilisi vorminguid. | |
| **B.3.19. Tehniline prototüüpimine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Teostab digitaalsetest objektidest füüsilisi prototüüpe, mudeleid ja makette.  2. Valib teostamiseks prototüübi funktsioonist lähtuva tehnoloogia ja materjalid.  3. Tunneb 3D-mudelite erinevaid vormingutüüpe.  4. Konverteerib 3D-mudeleid erinevatesse vormingutesse, sh pindmudel, mahtmudel  5. Kasutab kiire prototüüpimise tehnoloogiaid, sh 3D-printimine.  6. Järeltöötleb esemed. | |
| **B.3.20. Digiprototüüpimine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Teostab digitoote või -teenuse kohanduva prototüübi.  2. Määrab lähteinfo hieararhia.  3. Mõtestab ja rakendab kasutatavuse ja ligipääsetavuse põhimõtteid.  4. Kavandab, arendab ja esitleb prototüübi struktuuri.  5. Loob *wireframe*'e lähtudes navigatsiooniteekonnast, rakendab visuaalse loetavuse ja sujuva kasutajakogemuse põhimõtteid.  6. Kasutab protoüüpimistarkvara tööriistu ja funktsioone. | |
| **B.3.21. Tüpograafia** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kujundab ja teostab kujunduse tüpograafilise osa või elemendid, kasutades tüpograafia, küljendamise ja teksti struktureerimise alaseid teadmisi, üldkunsti oskusi ja tarkvara tüpograafiatööriistu.  2. Rakendab teadmisi kirja ja tüpograafia ajaloo põhietappidest, kirja kompositsioonist, funktsioonist, kasutamise eesmärkidest ja viisidest, seostades neid olulisemate graafilise disaini stiilidega.  3. Kujundab, küljendab ja töötleb tekste trüki- ja digitaalse väljundiga kujundustel nt. perioodika, veeb-, välireklaam. viidad, ekraanid jne, valib sobivad fondid, kasutades teadmisi kirja põhirühmadest, kirjatüüpide kategooriatest, -garnituuridest ja -stiilidest nende iseloomu ja kasutusloogika alusel ning kujunduslahenduse funktsioonist lähtuvalt; ristkasutab tekstitöötlus- ja kujundusprogramme.  4. Võrdleb erinevaid tüpograafilisi lahendusi, valib sobivad kujundus- ja küljendusvõtted ning töötleb teksti, pidades silmas kooskõla teiste kujunduselementidega tervikkujunduses.  5. Võrdleb ja arendab kujunduse tekstiosa terviklikkust ja loetavust: tähe, sõna, rea ja tekstiploki mahtu, joondust, suurust, paigutust, kirjaoptikat, hierarhiat, värvilahendust ja kontrasti, testides kujundust lõppsuurusel ja -formaadil, viib juhendamisel sisse parandused  6. Kontrollib tüpograafilise lahenduse kvaliteeti ja funktsionaalsust lõppkasutajana digitaalsetel ekraanidel, trükitud ja välimeedias, staatilistel pindadel sise- ja välisruumis. | |
| **B.3.22. Foto ja video eel- ja järeltöötlus** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Töötleb, salvestab ja arhiveerib digitaalseid kujutisi ja videoid, kasutab salvestus- ja valgustustehnikat ning lisaseadmeid.  2. Määrab lähteülesande alusel või koostöös fotograafi, videograafi ja disaineriga kujutiste visuaalsed ja tehnilised parameetrid, rakendades teadmisi arvuti- ja videograafika liikidest, failiformaatidest, värvisüsteemidest ja meediumi tehnilistest parameetritest.  3. Rakendab foto- ja videotöötluse standardeid; planeerib ja järgib digitaalse protsessi töövoogu.  4. Kasutab ja kombineerib digitaalse kujutise töötlemisel professionaalsete kujundus-, foto- ja videotöötlusprogrammide põhitööriistu ja -funktsioone.  5. Rakendab konstruktiivse (mittelõhkuva) töötluse põhimõtteid, kasutades eesmärgipäraselt nt kihte, kihistiile, maske, konteinereid jmt.  6. Järeltöötleb ja monteerib fotod, video ja heli, teostab lihtsamaid visuaalseid efekte.  7. Teisendab kujutisi vajalikku mõõtu, resolutsiooni, värviruumi ja tehnilisse formaati; optimeerib failide mahtu, automatiseerib oma tööd tarkvaraga. | |
| **B.3.23. Küljendamine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kujundab ja küljendab kasutades kesktasemel professionaalset küljendusprogrammi; kasutades etteantud maketti või teostab selle etteantud malli, kontseptsiooni või kavandi alusel, rakendades informatsiooni struktureerimise, tehnoloogia (nt digi- ja ofsettrükk, e-kirjastamine, veeb jne) ja üldkunsti teadmisi (kompositsioon, hierarhia, pildi ja teksti tasakaal jm).  2. Seadistab tööfail tehnilised parameetrid; koostab maketi alusel tehnilise struktuuri ja kujundab lehekülgede mallid, lähtudes meediumi ja tehnoloogia nõuetest (nt värviruum, loetavus, tootmiskvaliteet).  3. Valib funktsionaalsed, visuaalse stiiliga sobivad fondid; loob ja häälestab teksti ja objektide stiilid, kasutab teadmisi raamatu, perioodika ja digimeedia kujundamisest ning tüpograafiast (tähe, sõna, rea ja tekstiploki paigutus, vahed, joondus, universaalsed fondid jm), eristab ja kasutab sobivaid kujundus- ja küljendusvõtteid, võttes arvesse lõpptoote kasutusviisi ja -keskkonda.  4. Testib ja korrigeeerib maketti enne töö alustamist, hinnates elementide ja lehekülgede paigutuse funktsionaalsust, järgnevust ja kooskõla formaadil; kasutab erialaseid termineid ja selgitab neid koostööpartnerile; korrigeerib maketti tagasiside alusel.  5. Planeerib etapilise teostamise töövoo ja järgib seda; haldab tööfaile ja kataloogide struktuuri; kontrollib ja toimetab tehniliselt lähtefailid; kasutab küljendamisel professionaalseid töövõtteid ja tarkvara põhilisi automaatseid funktsioone (nt voogav tekstimassiiv, linkimine, stiilide ja sektsioonide rakendamine, sisukorra ja väljundfailide genereerimine jne).  6. Küljendab, kasutades ja järgides:  a) maketti;  b) lähteinfo struktuuri;  c) automaatseid tööriistu ning tarkvarafunktsioone, nt stiile, kihte, linkimist jne;  c) teadmisi raamatu, perioodika, pakendite ja väiketrükiste kujundamisest, meediumist ja tehnoloogiatest (nt e-kirjastamine, trükivoog, järeltöötlus , animeerimine)  d) õigekirja- ja keelenõudeid (nt poolitamine, lühendamine, kirjavahemärgid, võõrsõnade ja tsitaatide vormindus, loendid, kriipsud, arvud, tehtemärgid jne).  7. Vigade leidmisel lähtematerjalis konsulteerib juhendaja või koostööpartneriga ja viib juhiste alusel sisse parandused.  8. Kontrollib kujunduslahenduse visuaalset terviklikkust ja tehnilist täpsust lõppformaadil (nt lehekülgede ja pindade asetust ja järgnevust, elementide paigutuse järjepidevust, linkide aktiivsust jne; optimeerib ja genereerib digitaalsed originaalid (lõppfailid), tagades nende vastavuse tehnilistele parameetritele, haldab projekti tööfaile, sh konverteerib erinevatesse vormingutesse ja arhiveerib, kasutades küljendusprogrammi tööriistu *(Package).* | |
| Teadmised  Kirja ja tüpograafia ajaloo põhietapid; kirja kompositsioon, funktsioon, kasutamise eesmärgid ja viisid; graafilise disaini stiilid, kirja põhirühmad, kirjatüüpide kategooriad, -garnituurid ja -stiilid, nende iseloom ja kasutusloogika; loetavuse kriteeriumid, teksti hierarhiline kasutamine | |
| **B.3.24. Loo jutustamine** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Genereerib ja valib loo ideid, kasutades ideeloometööriistu.  2. Kujundab narratiivi ja arendab loo struktuuri, sh algust, keskosa ja lõppu; ehitab üles lihtsa, kaasahaarava ja loogilise loo.  3. Määratleb juhendamisel sihtrühma ja loo üldised omadused ja ootused ning arvestab nendega loo koostamisel.  4. Loob erinevaid tegelasi, kes suudaksid publikut kaasa elama panna.  5. Loob lugu üles ehitades pingestatud olukordi, mis hoiavad publiku tähelepanu, ja lahendab neid veenvalt.  6. Koostab loomulikke dialooge, mis aitavad edasi anda olulist informatsiooni ja arendada tegelaskujusid.  7. Tunneb ära ja kasutab visuaalse jutustamise erinevaid avaldumisvorme, nt koomiks, illustratsioonid, animatsioonid, film jne, rakendab juhendamisel vormispetsiifilisi stilistilisi ja kujutamisvõtteid.  8. Jutustab visuaalselt, kasutades narratiivi edasi andes ning tegelasi, sündmusi ja elemente visualiseerides üldkunstilisi oskusi ja teadmisi kultuuriloost; teostab juhiste alusel lugujoonise. | |
| **B.3.25. Tehniline animatsioon** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Teostab juhendamisel lihtsama tehnilise animatsiooni etteantud elementidest ja tehnilistel tingimustel.  2. Orienteerub animatsiooni põhiliikides ja ajaloos, kasutab neid teadmisi ja animeerimise baastaseme terminoloogiat.  3. Markeerib arusaadavalt animeeritavad elemendid ja nende liikumise *storyboardi* põhjal.  4. Animeerib, rakendades teadlikult animatsiooni põhiprintsiipe.  5. Valdab ja kasutab animeerimisel vähemalt üht 2D animatsiooniprogrammi ja selle tööriistu.  6. Valib asjakohase animeerimise tehnika ja teostab ning monteerib animatsiooni.  8. Konverteerib valmis animatsiooni erinevatesse failiformaatidesse, ristkasutades sobivat tarkvara. | |
| **B.3.26. Liikuv graafika** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Teostab lihtsamaid digitaalseid liikuvaid kujundusi, luues ja kombineerides videomaterjali, staatilisi ja animeeritud/dünaamilisi elemente.  2. Rakendab teadlikult üldkunstilisi, 3D-kujundus-, illustratsiooni-, animatsiooni-, tüpograafia- ning foto ja video eel- ja järeltöötlemise teadmisi ja oskusi.  3. Kasutab kujundamisel vähemalt üht 2D-, 3D-, montaaži- ja järeltöötlusprogrammi ja selle tööriistu.  4. Valib asjakohase töövoo ja failiformaadid, konverteerib töö erinevatesse failiformaatidesse, ristkasutades erialast tarkvara. | |
| **B.3.27. Infograafika disain** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Teostab ja kohandab lihtsamaid infogramme, nt piktogramme, viitasid, skeeme, tabeleid, graafikuid, kaarte, juhiseid jne.  2. Sõnastab juhendamisel infogrammi eesmärgi ning täpsustab visuaalse stiili ja tehnilised nõuded.  3. Analüüsib, struktureerib ja tõlgendab lihtsamaid eritüübilisi andmeid, määratleb andmestiku hierarhia, võrdleb visualiseerimise võimalusi; teeb ja selgitab valikuid.  4. Kasutab, kujundab ja kombineerib graafilise info komponente (nt märgid, ikoonid, andmegraafika) ja stilistilisi võtteid. Valib asjakohase kujutamisviisi ja infodisaini mudeli, võttes arvesse infogrammi eesmärki ja funktsiooni, digitaalse ja trükimeedia ning füüsilise keskkonna eripärasid.  5. Rakendab visuaalse kirjaoskuse, stiliseerimise ja tüpograafia alaseid teadmisi ja oskusi; kasutab eesmärgipäraselt mõõtkava, värvi, kontrasti, kirja ja visuaalset hierarhiat, ristkasutab sobivat kujundus- ja kontoritarkvara.  6. Analüüsib infodisaini arusaadavust ja visuaalset loetavust, võtab arvesse tagasisidet.  7.Haldab töövoogu ja -aega oma töölõigu piires, lähtudes meeskonna juhi soovitustest. Konverteerib valmis töö erinevatesse failiformaatidesse. | |
| **B.3.28. Kasutajaliidese disain (UI)** | **EKR tase 4** |
| Tegevusnäitajad  1. Kasutab erialaspetsiifilisi tehnoloogiaid, nagu analoogprototüüpimise vahendid, digitaalprototüüpimise tarkvara, vektorgraafika ja pikselgraafika tarkvara ning veebi ja mobiilseadmete arendustarkvara. | |

**C-osa**

**ÜLDTEAVE JA LISAD**

|  |  |
| --- | --- |
| **C.1. Teave kutsestandardi koostamise ja kinnitamise kohta ning viide ametite klassifikaatorile** | |
| 1. Kutsestandardi tähis kutseregistris | Täidab kutseregistri töötaja |
| 1. Kutsestandardi koostajad | Jaanus Eensalu – Kõrgem Kunstikool Pallas  Maila Juns-Veldre – Kuressaare Ametikool  Kadi Kreis – Tartu Kunstikool  Ave Matsin – Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia  Ruth-Helene Melioranski – MELIORAD OÜ  Gerda Mihhailova – Tartu Ülikooli Pärnu kolledž  Janika Nõmmela – Tartu Kunstikool  Kaire Rannik – Eesti Disainikeskus  Tiia Vihand – Eesti Disainikeskus |
| 1. Kutsestandardi kinnitaja | Kultuuri kutsenõukogu |
| 1. Kutsenõukogu otsuse number |  |
| 1. Kutsenõukogu otsuse kuupäev |  |
| 1. Kutsestandard kehtib kuni |  |
| 1. Kutsestandardi versiooni number |  |
| 1. Viide ametite klassifikaatorile (ISCO 08) | 2163 Toote- ja rõivadisainerid  2166 Kujundajad ja multimeediadisainerid |
| 1. Viide Euroopa kvalifikatsiooniraamistikule (EQF) | 4 |
| **C.2. Kutse nimetus võõrkeeles** | |
| Inglise keeles: *designer* | |
| Soome keeles: *suunnittelija* | |
| Vene keeles: *дизайнер* | |
| **C.3. Lisad** | |
| Lisa 1.Digipädevuste enesehindamisskaala | |