



art  
masters  
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ОТКРЫТЫЙ  
ЧЕМПИОНАТ  
ТВОРЧЕСКИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ



## ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «ВЕБ-ДИЗАЙНЕР»

Основная  
возрастная  
категория

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Веб-дизайнер

**Возраст участников:** 18-35 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.

**Область профессиональной деятельности:** продуктовый и цифровой дизайн.

**Требования к наличию профессионального образования:** нет.

**Навыки:**

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. СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

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 (портфолио);
- онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки зависят от конкурсного задания и разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

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

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

### III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой по компетенции.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Веб-дизайнер», установленные в 2023 году:

**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.

#### 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 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.

### IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

#### ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам предстояло придумать и нарисовать главную страницу сервиса капсулы времени — отправки посланий в будущее. Перед этим необходимо было провести небольшое исследование: определить аудиторию сервиса, навести историческую справку о подобных традициях, практиках, играх, близких по смыслу и механике аналоговых и диджитал-сервисах, подумать, какие преимущества есть у цифровой среды.

1. Время выполнения: 5 дней.
2. Техника исполнения: цифровое изображение, графический веб-интерфейс.

3. Материалы и инструменты: компьютер, графический редактор (Figma, Sketch или другой, привычный участнику).
4. Результат на выходе: JPEG-изображение шириной 1920 пикселей. Высота изображения не ограничена.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

### **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА**

Конкурсное задание состоит из следующих модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка Практического задания Финального этапа (задание выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет на Портале Чемпионата).

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

Модуль 3. Black Box — специальное Практическое очное задание, с условиями выполнения которого Участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Защита выполненной работы перед Экспертами и Экспертными зрителями

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Веб-дизайнер» предстояло разработать интерактивный прототип мультимедийного спецпроекта по заданию от Российского Красного Креста. Для этого необходимо было выбрать одну из предложенных тем, связанных с ментальным здоровьем, исследовать ее, создать прототип десктопной и мобильной версий будущего мультимедийного спецпроекта, анимировать его, создать презентацию, отражающую ход работы над проектом.

Итог своей работы — презентацию мультимедийного спецпроекта, включающую видео прохода по анимированному прототипу, участники представили на защите перед экспертным сообществом в офисе VK.

## **V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ**

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

### **МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА**

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

### **МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ**

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

### **ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ**

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

## **VI. 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 Финального этапа. Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

## **VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА**

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;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).