



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «ВЕБ-ДИЗАЙНЕР»

Возрастная
категория
«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.

Навыки:

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. 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?».

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.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа АртМастерс 2022 предстояло придумать и нарисовать веб-страницу про персонажа народной сказки. Необходимо было изучить текстовую и визуальную информацию

о персонаже, спроектировать и отрисовать веб-страницу в удобном для участника графическом редакторе в соответствии с техническими требованиями.

1. Техника исполнения: одностраничный веб-сайт.
2. Материалы и инструменты: компьютер, графический редактор (Figma, Sketch, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или другой, удобный участнику).
3. Результат на выходе: JPEG-изображение шириной 1280 пикселей. Высота изображения не ограничена.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание состоит из двух модулей очной подготовки. Выполненные работы демонстрируются перед Экспертным сообществом.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Веб-дизайнер» предстояло создать макет одностраничного веб-сайта (лендинг), рассказывающего о командном проекте «Анимационный фильм». Также необходимо было разместить информацию о процессе создания проекта и подготовить презентацию веб-сайта.

Задание предполагало коллаборацию с участниками следующих компетенций: Художник-аниматор, Сценарист, Геймдизайнер, 3D-дизайнер, Композитор популярной музыки, Звукорежиссер кино и медиа.

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).