

**Компетентності рівня
junior для графічного дизайну**

1. Базова теорія графічного дизайну

1.1. Композиція та її складові.

Розуміє основні елементи композиції та їх впливу на сприйняття дизайну. Володіє знаннями про композицію та простір в дизайні, включаючи розташування об'єктів, пропорції, перспективу та створення глибини. Знає та вміє використовувати на практиці поняття композиційного центру. Може застосовувати текстури та фактури для створення візуальних ефектів у композиції

1.2 Колористика.

Знає основи теорії кольору. Розуміє способи змішування кольорів. Ідентифікує режими RGB та CMYK. Знає способи поєднання кольорів. Усвідомлює колористичні прогнози і тенденції

1.3 Типографіка.

Знає терміни, правила та прийоми типографіки. Може працювати з різними видами та стилями шрифтів, шрифтовими парами. Володіє параметрами набору тексту. Вміє правильно вибирати та поєднувати шрифти для досягнення візуального ефекту та емоційного забарвлення тексту.

1.4. Психологія сприйняття.

Розуміє основні фактори впливу дизайну, композиції та форм на сприйняття користувача. Розуміє значення паттернів читання для користувачів. Володіє психологією сприйняття кольорів.

1.5 Символіка форми. Знаки. Семіотика.

Розуміє поняття знаку, види знаків, символізм. Може проводити семіотичний аналіз. Може застосовувати конотацію та риторику. Застосовує свідомий підхід до створення зображень.

1.6 Сітки та пропорції в дизайні.

Вміє використовувати в роботі золотий перетин, модулар. Розуміє можливості використання модульних сіток та чисел Фібоначчі для досягнення гармонійних пропорцій у дизайні

1.7 Іконки та Ілюстрації. Ефекти

Вміє створювати іконки та ілюстрації для веб- та графічного дизайну. Може використовувати різні види ефектів для досягнення візуальної привабливості та експресивності зображень. Знає основні ефекти в графічному дизайні.

1.8 Робота з векторною та растровою графікою

Вміє працювати з векторними графічними редакторами (наприклад, Adobe Illustrator, Figma) для створення векторної графіки. Знає растрові графічні редактори (наприклад, Adobe Photoshop) та вміє редагувати та обробляти растрові зображення

1.9. Візуалізація та інфографіка.

Може створювати ефективні візуалізації різними засобами створення мокапів. Вміє створювати мокапи (макети) продукту для візуалізації дизайнерських концепцій. Знає та розрізняє види, техніки та стилі в інфографіці. Розуміє види інфографіки та способи подачі статистичної інформації.

1.10 Айдендика Знає види логотипів, основні елементи айдентики та носії айдентики бренду. Розуміє способи утворення логотипів та фірмових знаків. Володіє принципами ствоєрення ефективної айдентики бренду. Розуміє вплив айдентики на позиціонування бренду в конкурентній площині.
1.11 Фірмовий стиль Вміє структурувати візуальні елементи фірмового стилю. Вміє розробити брендбук для бренду. Вміє створювати гайдлайн по фірмовому стилю.
2.Дизайн мислення та Ideation
2.1 Техніки генерації та оцінки ідей. Методи та інструменти дизайну для пошуку інноваційних рішень. Знає різні техніки генерації ідей, такі як мозковий штурм, SCAMPER, "6 Thinking Hats" та інші. Вміє оцінювати та відбирати ідеї.
2.2 Робота зі скетчами Розуміє принципи скетчування та візуалізації ідей. Застосовує інструменти дизайну для пошуку креативних та інноваційних рішень. Вміє схематично стуктурувати та візуалізувати ідеї та концепції дизайну
2.3 Брейнстормінг та створення мап у FigJam/Miro Вміє проводити ефективні сесії брейнстормінгу, стимулювати творчий потенціал команди та генерувати ідеї. Може працювати зі спеціалізованими інструментами, такими як FigJam або Miro, для створення мап ідей для роботи над проєктами.
2.4 Презентація проєкту замовнику Може підготувати та провести ефективну презентацію дизайну проєкту перед замовником або командою. Знає методи візуалізації дизайну та вміє використовувати інструменти презентаційної графіки.
3. Створення окремих елементів дизайну
3.1 Види, техніки та стилі. Вміє створювати різні типи ілюстрацій, використовуючи ручні та цифрові техніки, такі як малювання олівцем, аквареллю, графічним планшетом тощо
3.2 Створення іконок Розуміє можливості використання та правила створення іконок
3.3 Створення логотипів Знає принципи створення логотипа, етапи роботи над ним та особливості вибору кольору. Розуміє особливості практичності та адаптивності логотипа у використанні. Вміє презентувати логотип клієнту або замовнику
3.4 Створення персонажів Вміє розробляти унікальних персонажів з різними стилями, виразами обличчя, позами та деталями одягу. Здатний збирати відповідні дані та інформацію та аналізувати її для створення персонажів
3.5 Створення патернів Розуміє види та стилі паттернів. Вміє розробляти патерни засобами векторної графіки. Розуміє принципи створення безшовних патернів.
3.6 Створення інфографіки Володіє навичками подачі різних видів даних у графічному вигляді. Вміє створювати статичну та динамічну інфографіки.

3.7 Створення локацій Вміє розробляти унікальні локації. Володіє засобами графічного дизайну для передачі атмосфери місцевості. Вміє налаштовувати освітлення локації. Володіє засобами передачі об'єму, форми та матеріалів різних елементів дизайну.
4. Етапи роботи над проєктом
4.1 Портфоліо Вміє показати свої творчі здібності та стиль через портфоліо. Розуміє важливість портфоліо для представлення своїх робіт та навичок
4.2 Комунікація Володіє навичками ефективної комунікації з клієнтами, командою або замовниками проєкту. Здатний слухати й розуміти вимоги та бажання замовника. Вміє чітко і зрозуміло передавати свої ідеї та концепції
4.3 Бріф та ТЗ Розуміє процес створення бріфу (brief) та технічного завдання (ТЗ) для проєкту. Вміє аналізувати елементи дизайну конкурентів.
4.4 Етапи роботи над проєктом Розуміє етапи створення продуктів, від ідеї та задачі до втілення дизайну та розробки. Знає основні метрики оцінки дизайну.
4.5 Референси і мудборд Здатний знаходити та використовувати референси (взірці) для натхнення та створення концепцій. Вміє створювати мудборди (матеріальні або віртуальні дошки з ідеями) для візуалізації концепцій
4.6 Текстове оформлення Знає правила оформлення текстових блоків у дизайні. Розуміє види гарнітур та принципи їх використання у дизайні. Вміє працювати з різними гарнітурами та поєднувати шрифти у дизайні. Вміє працювати з кеглем, інтерліньяжем, кернінгом, інтервалом та леттерінгом (дизайном літер). Розуміє особливості верстки великих масивів тексту та його читабельності.
4.7. Ітерації та покращення. Використовує зворотний зв'язок від користувачів та інших зацікавлених сторін для внесення змін у дизайн. Володіє навичками проведення повторних тестів після внесення змін для перевірки ефективності та прийняття подальших рішень щодо ітерацій та покращень.
4.8 Підготовка макетів до друку Володіє навичками додрукарської підготовки проєктів (макетів). Знає особливості та сфери застосування. Розуміє технічні аспекти друку, включаючи роздільну здатність, кольоровий простір, формати файлів та правила підготовки документів для друку
5. Брендбук. Гайдлайни.
5.1 Візуальний стиль та ідентичність бренду. Розуміє важливість візуального стилю та його вплив на сприйняття бренду. Знає процес створення візуальної ідентичності бренду, включаючи логотип, кольорову палітру, типографіку, стиль фотографій та інші елементи. Володіє навичками розробки візуального стилю, який відображає цінності та особливості бренду.

5.2 Використання гайдлайнів для підтримки єдиного стилю та консистентності.

Знає процес створення гайдлайнів та розуміє їх важливість у забезпеченні єдиного візуального стилю.

Вміє створювати гайдлайни, що включають правила використання кольорів, шрифтів, логотипу, композиційних принципів та інших елементів дизайну.

Використовує гайдлайни для підтримки консистентності дизайну у всіх матеріалах та каналах комунікації бренду.

6. Інструменти

6.1 Figma

Вміє працювати з Figma для створення векторних ілюстрацій.

Розуміє особливості сумісної роботи з іншими дизайнерами та розробниками.

Володіє навичками повторного використання елементів дизайну та підтримки єдиного стилю. Вміє експортувати елементи дизайну у растрові та векторні формати. Ідентифікує поняття плагінів та вміє використовувати їх у роботі з Figma.

6.2 Photoshop

Вміє створювати та редагувати растрові об'єкти.

Використовує шари, маски та стилі шарів для ефективної організації та редагування графічних елементів. Вміє працювати з кольорними корекціями зображення.

Володіє навичками оптимізації зображень та їх підготовки для використання в інтерфейсі.

Усвідомлює можливості використання ефектів та ретушування для поліпшення візуальної якості зображень. Може здійснювати експорт та збереження графічних ресурсів у відповідних форматах.

Використовує шкалу часу для створення анімаційних ефектів у покадровому вигляді та за ключовими кадрами

6.3 Illustrator

Знає принципи редагування векторних елементів.

Використовує кольори, градієнти та стилі для створення привабливого та узгодженого дизайну.

Може здійснювати експорт векторних елементів у відповідних форматах для використання в інтерфейсі.

Розуміє принципи використання обробки контурів графічних елементів. Володіє навичками налаштування трасування зображення. Володіє навичками роботи з повторюваними елементами(Bland).

Користується символами та бібліотеками для повторного використання та підтримки єдиного стилю в дизайні інтерфейсу.

Може створювати логотипи та інші векторні графічні елементи.

6.4 Створення онлайн-портфоліо на Behance/Dribbble, оформлення робіт.

Знає процес створення та розміщення онлайн-портфоліо на платформах Behance та Dribbble.

Вміє оформляти та презентувати свої дизайнерські роботи з використанням візуальних елементів та описів.

7. Розмовна англійська

7.1 Правильна побудова фрази з узгодженням часу

Вміє використовувати відповідні часові форми дієслів і структури речень для точного вираження часу в комунікації.

Здатний правильно використовувати часові форми, такі як Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, для передачі правильного значення в повідомленні.

7.2 Професійна it термінологія в розмові з замовником

Знає і використовує професійні IT-терміни та скорочення, які використовуються в IT-індустрії, для чіткого та зрозумілого спілкування зі замовником.

Вміє перекладати складні технічні концепції на доступну мову для замовника, не знайомого з IT-галуззю.

7.3 Професійна it термінологія у діловому звіті

Знає і використовує спеціалізовану IT-термінологію та фразеологію при написанні ділових звітів.

Вміє передати інформацію про технічні питання та проєкти зрозуміло та конкретно, використовуючи адекватні IT-терміни та аббревіатури.

7.4 Професійна термінологія для дизайну

Знає та розуміє специфічну термінологію, що використовується в галузі графічного дизайну. Вміє використовувати основні терміни для опису та обговорення аспектів дизайну з користувачем.

7.5 Неформальне спілкування (small talks)

Вміє вести неформальну розмову, розпочинати діалоги та підтримувати невимушену атмосферу.

Знає загальноновживану термінологію та фрази, які використовуються у неформальних розмовах, таких як загальні питання про погоду, цікаві події, особисті захоплення, спорт, фільми тощо.