

Компетентності рівня junior для UI/UX	Компанії			
	Загальна оцінка компетентності (max. 9)	Viseven	Knubisoft	Cre8 Team
1. Базова теорія дизайну				
1.1 UX/ UI дизайн та його місце в процесі розробки Розуміє роль UX/ UI дизайну та його місце в процесі розробки продукту. Знає процес проектування користувацького досвіду та створення інтуїтивно зрозумілого та зручного інтерфейсу	9	3	3	3
1.2 Колористика. Знає основи теорії кольору. Розуміє способи змішування кольорів. Ідентифікує режими RGB та CMYK. Знає способи поєднання кольорів. Володіє психологією сприйняття кольорів. Усвідомлює колористичні прогнози і тенденції	8	2	3	3
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.	8	2	3	3
1.4 Композиція та її складові. Розуміє основні елементи композиції та їх впливу на сприйняття дизайну. Знає та вміє використовувати на практиці поняття композиційного центру. Може застосовувати текстури та фактури для створення візуальних ефектів у композиції	9	3	3	3
1.5 Психологія сприйняття. Розуміє основні фактори впливу дизайну, композиції та форм на сприйняття користувача. Розуміє значення паттернів читання для користувачів. Володіє психологією сприйняття кольорів.	7	2	3	2
1.6 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.	4	1	1	2
1.7 Сітки та пропорції в дизайні. Вміє використовувати в роботі золотий перетин, модульор. Розуміє можливості використання модульних сіток та чисел Фібоначчі для досягнення гармонійних пропорцій у дизайні	9	3	3	3
1.8 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.	7	2	3	2
1.9 Робота з векторною та растровою графікою Вміє працювати з векторними графічними редакторами (наприклад, Adobe Illustrator) для створення векторної графіки. Знає растрові графічні редактори (наприклад, Adobe Photoshop) та вміє редагувати та обробляти растрові зображення	8	2	3	3
1.10 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.	7	2	3	2
1.11 Айдентика Знає види логотипів, основні елементи айдентики та носії айдентики бренду. Розуміє способи утворення логотипів та фірмових знаків. Володіє принципами створення ефективної айдентики бренду. Розуміє вплив айдентики на позиціонування бренду в конкурентній площині.	7	2	3	2
1.12 Фірмовий стиль Вміє структурувати візуальні елементи фірмового стилю. Вміє розробити брендбук для бренду. Вміє створювати гайдлайн по фірмовому стилю.	7	2	3	2
1.13 Модель Кано Має навички використання моделі Кано як інструмента для визначення задоволення користувачів та важливості функцій або властивостей продукту	3	1	0	2

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 за критеріями ефективності, реалізованості та інноваційності. Застосовує інструменти дизайну для пошуку інноваційних рішень, таких як дизайн-спринт	6	1	3	2
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	9	3	3	3
2.3 Робота з user stories, user flows, user journey, mind maps Розуміння та вміє створювати user stories (історії користувачів), user flows (потoki користувачів) та user journey (подорожі користувача) для аналізу та проєктування користувацького досвіду. Знає та використовує mind maps (розумові карти) для організації і структуризації ідей та концепцій.	6	1	3	2
2.4 Брейнстормінг та створення map 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 map ідей та колективної роботи над проєктами.	4	1	1	2
2.5 Робота з InVision та Figma зі створення клікабельних прототипів. Мокапи. Володіє навичками використання InVision або Figma для створення клікабельних прототипів, що дозволяють інтерактивно переглядати та тестувати дизайн. Вміє створювати мокапи (макети) продукту для візуалізації та комунікації дизайнерських концепцій.	9	3	3	3
2.6 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.	7	2	3	2
3. Інфографіка. Ілюстрація. 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	4	1	1	2
3.2 Іконки в дизайні. Розуміє можливості використання та правила створення іконок	7	2	3	2
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	7	2	3	2
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	1	1	1
3.5 Створення патернів Розуміє види та стилі паттернів. Вміє розробляти патерни засобами векторної графіки. Розуміє принципи створення безшовних патернів.	6	1	3	2
3.6 Створення інфографіки Володіє навичками подачі різних видів даних у графічному вигляді. Вміє створювати статичну та динамічну інфографіки.	6	1	3	2
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.	2	1	1	0
3.8 Ефекти Знає основні ефекти в інфографіці. Володіє знаннями про композицію та простір в дизайні, включаючи розташування об'єктів, пропорції, перспективу та створення глибини	5	2	3	0
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	8	3	3	2
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	8	3	3	2
4.3 Дорожня карта продукту. MVP/MMP Розуміє процес розробки вебсайту та може визначити кроки для досягнення поставлених цілей. Володіє розумінням про Minimum Viable Product (MVP) та Minimum Marketable Product (MMP) та їхню роль у розробці продукту	7	2	3	2

4.4 Етапи роботи над проектом Розуміє етапи створення вебсайту, від ідеї та задачі до втілення дизайну та розробки. Знає про структуру основних типів вебсайтів та навігацію. Може працювати з дизайн-системою, використовувати атомний дизайн, володіє навичками роботи з формами та подачі інформації	9	3	3	3
4.5 Цільова аудиторія. Портрети користувачів та CJM. Розуміє важливість визначення цільової аудиторії та створення портретів користувачів (User Personas). Вміє працювати з користувацькими історіями (Customer Journey Maps)	6	2	1	3
4.6 Принцип HADI Знає принцип HADI (Have a Deadline Always) та його значення для організації робочого процесу та збереження продуктивності.	4	1	1	2
4.7 Бріф та ТЗ. Розуміє процес створення брифу (brief) та технічного завдання (ТЗ) для проекту. Використовує в роботі KPI (Key Performance Indicators) та аналітику для оцінки результатів проекту. Вміє аналізувати сайти конкурентів та визначати цільову аудиторію	8	3	2	3
4.8 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	9	3	3	3
4.9 Вайєрфрейми. Low fidelity, high fidelity прототипи Вміє створювати низькорівневі (low fidelity) та високорівневі (high fidelity) прототипи дизайну вебсайту для візуалізації концепцій та функціональності	5	2	0	3
4.10 Адаптивність Розуміє правила створення адаптивних вебсайтів, що коректно відображаються на різних пристроях та розмірах екранів. Знає основні розширення для адаптивних вебсайтів та вміє використовувати їх. Може розробити відображення кінцевого дизайну сайту на мобільних пристроях та планшетах	6	3	0	3
4.11 Мобільні програми: особливості дизайну під мобільні пристрої. Розуміє особливості дизайну для мобільних пристроїв. Знає гайдлайни мобільних операційних систем (Human Interface Guidelines та Material Design). Вміє створювати дизайн для різних платформ (iOS/Android), використовуючи навігацію, шаблони та анімацію. Володіє навичками мобільного прототипування.	5	3	0	2
4.12 Текстове оформлення. Верстка тексту 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 лєттерінгом (дизайном літер). Розуміє особливості верстки великих масивів тексту та його читабельності.	6	3	0	3
4.13 Підготовка макетів до друку Володіє навичками додрукарської підготовки проектів (макетів). Знає особливості та сфери застосування. Розуміє технічні аспекти друку, включаючи роздільну здатність, кольоровий простір, формати файлів та правила підготовки документів для друку	4	2	0	2
5. Брендбук. Гайдлайни. UI KIT				
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.	9	3	3	3
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.	9	3	3	3
5.3 UI KIT. Розуміє важливість UI Kit у створенні дизайну інтерфейсу. Знає основні елементи та компоненти UI Kit, такі як кнопки, поля вводу, списки, карти, меню тощо. Вміє створювати та використовувати UI Kit для прискорення процесу дизайну та забезпечення консистентності елементів у різних частинах продукту. Розуміє процес оновлення та управління UI Kit для забезпечення актуальності та використання оновлених компонентів у проектах.	6	3	0	3
6. Інструменти				
6.1 Figma Вміє працювати з Figma для створення векторних ілюстрацій, прототипування інтерфейсів, створення інтерактивних прототипів та демонстрації досвіду користувача. Розуміє особливості сумісної роботи з іншими дизайнерами та розробниками. Володіє навичками повторного використання елементів дизайну та підтримки єдиного стилю за допомогою компонентів та стилів. Вміє експортувати елементи дизайну у растрові та векторні формати. Ідентифікує поняття плагінів та вміє використовувати їх у роботі з Figma.	9	3	3	3

6.2 Photoshop Вміє створювати та редагувати векторні об'єкти. Використовує шари, маски та стилі шарів для ефективної організації та редагування графічних елементів. Вміє працювати з копірними 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	7	2	3	2
6.3 Illustrator Знає принципи редагування векторних елементів за допомогою кривих та інструментів формування шляху. Використовує кольори, градієнти та стилі для створення привабливого та узгодженого дизайну інтерфейсу. Може здійснювати експорт векторних елементів у відповідних форматах для використання в інтерфейсі. Розуміє принципи використання обробки контурів графічних елементів. Володіє навичками налаштування трасування зображення. Використовує відсічні маски для обрізання та адаптації зображень. 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.	7	2	3	2
6.4 Анімації в After Effects Вміє створювати анімації та спеціальні ефекти за допомогою програми After Effects. Знає принципи роботи зі шарами, ключовими кадрами та руховою графікою для створення рухливих елементів в інтерфейсі.	5	1	3	1
6.5 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.	8	2	3	3
7. Тестування та ітерації				
7.1 Планування та проведення тестування Вміє планувати тестування інтерфейсу з користувачами, включаючи визначення цілей, складання сценаріїв тестування та вибір учасників. Здатний проводити тести, спостерігати за користувачами та збирати зворотний зв'язок щодо їх вражень та взаємодії з інтерфейсом. Може проводити аналіз результатів тестування та формулювати рекомендації щодо поліпшення інтерфейсу на основі зібраної інформації.	7	2	3	2
7.2 Ітерації та покращення. Використовує зворотний зв'язок від користувачів та інших зацікавлених сторін для внесення змін у дизайн інтерфейсу. Володіє навичками проведення повторних тестів після внесення змін для перевірки ефективності та прийняття подальших рішень щодо ітерацій та покращень.	6	2	1	3
7.3 Оцінка успіху інтерфейсу. Вміє оцінювати ефективність та успішність інтерфейсу на основі метрик та інструментів аналітики, таких як час виконання завдань, кількість помилок, показники задоволеності користувачів тощо. Може проводити аналіз зібраних даних та здатний робити висновки щодо потреб у вдосконаленні та покращенні інтерфейсу. Використовує результати оцінки успіху для прийняття рішень щодо майбутнього розвитку та вдосконалення інтерфейсу.	6	2	1	3
8. Основи HTML та CSS				
8.1 Теги та селектори Розуміє основні теги HTML і їх використання для структури та організації веб-сторінки. Може використовувати селектори CSS для вибору та стилізації елементів HTML.	4	2	0	2
8.2 Верстка з використанням div, файли стилів, макети, медіа, семантика, форми Вміє створювати верстку з використанням контейнерів div для організації сторінки. Розуміє особливості використання медіа-запитів для респонсивного дизайну та адаптації до різних пристроїв. Використовує семантичні теги HTML для кращої структури та доступності веб-сторінки. Вміє створювати та працювати з формами в HTML.	3	1	0	2
8.3 Вміння користуватися Google Developer Tools для роботи з HTML та CSS Здатний використовувати розробницькі інструменти Google для інспектування та редагування HTML-коду та CSS стилів в реальному часі.	3	1	0	2
8.4 Основи Bootstrap (шаблони, CSS, компоненти, JavaScript) Знає основні можливості Bootstrap, такі як використання готових шаблонів та компонентів для швидкої розробки веб-інтерфейсу. Розуміє базові CSS-класи та структуру стилів у Bootstrap. Здатний використовувати JavaScript-компоненти Bootstrap для створення інтерактивності та покращення функціональності на веб-сторінці.	3	1	0	2
9. Розмовна англійська				

9.1 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.	9	3	3	3
9.2 Професійна ітермінологія в розмові з замовником Знає і використовує професійні ІТ-терміни та скорочення, які використовуються в ІТ-індустрії, для чіткого та зрозумілого спілкування зі замовником. Вміє перекладати складні технічні концепції на доступну мову для замовника, не знайомого з ІТ-галуззю.	8	3	2	3
9.3 Професійна ітермінологія у діловому звіті Знає і використовує спеціалізовану ІТ-термінологію та фразеологію при написанні ділових звітів. Вміє передати інформацію про технічні питання та проекти зрозуміло та конкретно, використовуючи адекватні ІТ-терміни та аббревіатури.	7	2	2	3
9.4 Професійна термінологія для UI/UX Знає та розуміє специфічну термінологію, що використовується в галузі UI/UX дизайну. Вміє використовувати терміни, такі як wireframe, prototype, user flow, information architecture, usability testing, user interface, user experience та інші, для опису та обговорення аспектів дизайну та взаємодії з користувачем.	9	3	3	3
9.5 Неформальне спілкування (small talks) Вміє вести неформальну розмову, розпочинати діалоги та підтримувати невимушену атмосферу. Знає загальноживану термінологію та фрази, які використовуються у неформальних розмовах, таких як загальні питання про погоду, цікаві події, особисті захоплення, спорт, фільми тощо.	6	2	1	3

Коментарі до таблиці

Оцінки компетентностей вказані станом на 2023/2024 рр., по шкалі від 0 до 3.

«3» - компетентність вкрай важлива, якщо кандидат нею не володіє, його подальше просування на вакансію неможливе.

«2» - компетентність, знання якої обов'язково знадобиться кандидату при подальшому професійному зростанні.

«1» - некритична компетентність, якою можна знехтувати.

«0» - неактуальна компетентність.

Зауваження від компаній

Cre8Team

1.4 - обов'язкове знання правила близькості та внутрішнього/зовнішнього

1.6 - Використання сіток у веб-дизайні (12-колоночник та інші)

2.5 - Прототипування дуже важливе

4.1 - важливою є навичка візуального досвіду

4.2 - Англійська B2

4.3 - концепція MLP дуже важлива

4.5 - також важливі концепти Jobs to be done

4.7 - важливим є процес естимейтингу на етапах планування

4.8 - Behance, Dribbble, Pinterest, Muzl, Awwwards, Mobbin

4.11 - важливе розуміння ключових відмінностей у інтерфейсах для різних ОС

4.13 - Для друку - Розуміння фізики отримання кольорів у СМΥК - змішання базових кольорів - та перекодування кольорів на оптимальні для друку перед здачею макету - зазвичай це може дуже впливати як на вартість друку, так і на кінцевий результат якості

Для web/mobile - підготовка та передача макетів команді розробників (фінальна перевірка компонентів, групування слоїв, порядок та вкладеність елементів, правильні назви фреймів та елементів при групуванні, загальна організація макетів - окремий флоу то окрема пейджа, якщо розробники не просили інакше) та інше

6.1 - важливим також є auto layout

6.2 - також важливе вміння працювати з AI елементами