

PROFESIJAS STANDARTS

Reģistrācijas numurs PS 0069

Profesija

Datordizainers

Kvalifikācijas līmenis

5

Nodarbinātības apraksts

Datordizaina speciālisti prot plānot un organizēt savu vai citu darbu, izmantojot mūsdienīgu datorizētu programmnodrošinājumu, prot izstrādāt projektējamā objekta vizuālizāciju digitālā formātā; prot izstrādāt, apstrādāt, stilizēt un radikāli izmainīt grafisko attēlu un telpisko objektu (poligrāfijā, modelēšanā, vides dizainā un reklāmā) un kustīgo attēlu (video, animācijā) ar datora palīdzību, kā arī sagatavot tehnoloģiski pamatotu projekta realizācijai nepieciešamo dokumentāciju. Datordizaina speciālists savā praksē spēj profesionāli pamatoti noformulēt darba uzdevumu un realizēt māksliniecisko ideju, izmantojot datortehnikas un citas mūsdienu tehnoloģijas iespējas. Viņam jāprot strādāt datordizaineru darba grupās, plānot un realizēt savu zināšanu un prasmju pilnveidošanu. Jāprot izmantot datordizainera zināšanas, prasmes un iemaņas projektēšanā ražošanas, celtniecības, izglītības jomā, informācijas biznesā, reklāmā un poligrāfijā, modes industrijā, izklaidē un mākslā, WEB-portāla dizainā, CD un DVD-ROM dizainā.

Pienākumi un uzdevumi

Pienākumi	Uzdevumi
1. Datu analīze un ieviešana	<ul style="list-style-type: none">1.1. Analizēt ienākošo un izejošo ar projektu saistīto informāciju.1.2. Konfigurēt projekta pamatuzdevumus, to izpildīšanas iespējas un nepieciešamos resursus.1.3. Sastādīt projektam nepieciešamo profesionālo uzdevumu specifikāciju.1.4. Sastādīt projektam nepieciešamo tehnisko līdzekļu specifikāciju.1.5. Konfigurēt projekta elementus, iepazīties ar konkrētu projektu saistītiem projektēšanas Standartiem.1.6. Analizēt projekta sastāvdaļas un to īpatnības.1.7. Analizēt projektā pielietojamo materiālu un izejvielu pielietošanas pamatnosacījumus.1.8. Saskaņot projekta sastāvdaļas un to specifikāciju.1.9. Analizēt projekta vizuālizācijai nepieciešamo laiku, materiālus un tehnoloģijas un piedāvāt variantus to optimizēšanai.1.10. Analizēt projekta tehniskās un tehnoloģiskās realizācijas laiku un piedāvāt variantus to optimizēšanai.1.11. Dokumentēt informācijas un iespēju analīzi.1.12. Veidot projekta plānu, saskaņot un optimizēt to.1.13. Izmantot statistikas un psiholoģiskās analīzes sistēmu.1.14. Analizēt, saskaņot un fiksēt prasības un problēmas.
2. Projektēšana	<ul style="list-style-type: none">2.1. Sastādīt un aprakstīt projekta vizuālo, tehnisko un tehnoloģisko sastāvu.2.2. Saskaņot un dokumentāli piefiksēt projekta vizuālo, tehnisko un tehnoloģisko sastāvu.2.3. Analizēt dažādu tehnoloģisko risinājumu priekšrocības un izvēlēties piemērotāko.2.4. Analizēt dažādu kompozicionālo risinājumu priekšrocības un izvēlēties piemērotāko.2.5. Analizēt dažādu koloristisko risinājumu priekšrocības un izvēlēties piemērotāko.2.6. Analizēt dažādu stilistisko risinājumu priekšrocības un izvēlēties piemērotāko.2.7. Analizēt dažādu projekta digitālo risinājumu priekšrocības un izvēlēties piemērotāko.2.8. Veidot projektējamā objekta konceptuālo modeli, kompozicionālo modeli, koloristisko modeli, stilistisko modeli, e-modeli un uz to pamata telpisko maketu.2.9. Veidot projekta tehniskās un tehnoloģiskās realizācijas koncepcijas modeli.2.10. Formulēt projektam raksturīgās konstruktīvās un ekspluatācijas īpatnības.2.11. Formulēt projektējamā objekta lietošanas funkciju aprakstu.2.12. Sagatavot projekta saskaņošanai nepieciešamo dokumentāciju.2.13. Sagatavot projekta materiālus tālākai lietošanai (ieskaitot datu pārvešanu uz citu datoru vai platformu) un / vai arhivēšanai.

3. Programmatūras uzturēšana (kopšana)	<p>3.1. Analizēt programmatūras problēmu ziņojumus un izmaiņu pieprasījumus.</p> <p>3.2. Konsultēt projektā iesaistītos partnerus digitālo tehnoloģiju un programmatūras jautājumos.</p> <p>3.3. Veikt izmaiņu ietekmes analīzi un pamatoti formulēt programmatūras vai tehnikas pārkonfigurācijas nepieciešamību.</p> <p>3.4. Veikt uzturamās programmatūras vai tehnikas pārkonfigurāciju lietotāja līmenī.</p> <p>3.5. Sistematizēt un arhivēt darba gaitā uzkrāto informāciju.</p>
4. Programmatūras instalācija	<p>4.1. Veikt vides sagatavošanu programmatūras uzstādīšanai.</p> <p>4.2. Izpildīt programmatūras uzstādīšanu un parametrizēšanu.</p> <p>4.3. Iepazīties ar lietošanas dokumentāciju.</p> <p>4.4. Veikt datu pārvešanu, uzturēšanu, arhivēšanu.</p> <p>4.5. Sniegt konsultācijas programmatūras lietošanā.</p>
5. Programmatūras testēšana un lokālu problēmu konstatācija	<p>5.1. Sagatavot testēšanas plānu.</p> <p>5.2. Sagatavot testēšanas specifikāciju.</p> <p>5.3. Analizēt programmas resursus.</p> <p>5.4. Sagatavot testa datus.</p> <p>5.5. Sagatavot testēšanas vidi.</p> <p>5.6. Izpildīt testa piemērus.</p> <p>5.7. Pierakstīt testēšanas gaitu un fiksēt problēmu ziņojumus.</p> <p>5.8. Analizēt kļūdu avotus (programmatūras prasību specifikācijā, projektēšanas tehnoloģiskās realizācijas aprakstā u.c.)</p> <p>5.9. Ja nepieciešams, sagatavot testēšanas pārskata dokumentu.</p> <p>5.10. Ja nepieciešams, nodot informāciju servisa birojā.</p>
6. Prasību specificēšana	<p>6.1. Iepazīties ar projekta prasību specifikācijas standartiem.</p> <p>6.2. Noskaidrot klienta funkcionālās un estētiskās prasības.</p> <p>6.3. Novērtēt datu apjomus, noskaidrot un precizēt tos.</p> <p>6.4. Noskaidrot drošības, drošuma un apkārtējas vides prasības, prasības mijiedarbībai ar citām sistēmām un citas tehniskas drošības prasības.</p> <p>6.5. Analizēt ar projekta un drošības prasībām saistīto pretrunu novēršanas iespēju.</p> <p>6.6. Sagatavot ar projektu programmatūras prasību specifikācijas saistīto dokumentu.</p> <p>6.7. Pārbaudīt autortiesību standarta atbilstību.</p>
7. Lietišķās dokumentācijas sagatavošana	<p>7.1. Iepazīties ar projektā izmantojamās dokumentācijas standartiem.</p> <p>7.2. Iepazīties ar projekta izmantotā biznesa terminoloģiju.</p> <p>7.3. Rakstīt un noformēt pasūtītājam nepieciešamo ar projektu saistīto dokumentācijas tekstu.</p>
8. Projekta prezentācijas sagatavošana	<p>8.1. Novērtēt projekta prezentācijas darba uzdevuma darbietilpību un izpildes laiku, sastādīt kalendāro plānu.</p> <p>8.2. Veikt individuālā darba plānošanu un kontroli.</p> <p>8.3. Piedalīties projekta prezentācijas izpildes apspriešanā.</p> <p>8.4. Sagatavot projekta materiālus projekta prezentācijai.</p>
9. Darba drošības noteikumu ievērošana	<p>9.1. Ievērot darba vietai piemērotus ugunsdrošības noteikumus un pieprasīt to ievērošanu no klientiem un kolēģiem.</p> <p>9.2. Ievērot darba vietai un darba iekārtām piemērotus elektrotehnikas lietošanas drošības noteikumus.</p> <p>9.3. Ievērot darba vietai un darba iekārtām piemērotu darbinieka veselības drošības režīmu.</p>

Īpašie faktori, kas raksturo darba vidi

Organizatoriskie faktori - darbs tiek veikts individuāli vai darba grupas sastāvā, izmantojot tradicionālās tehnikas un mūsdienu tehnoloģijas. Darba grupās var sadarboties ar citu profesiju speciālistiem un vadīt darba grupā citus 4. un 5. profesionālās kvalifikācijas līmeņa dizainerus. Nepieciešama prasme strādāt kontaktā ar klientiem. Nepieciešama prasme integrēties gan arhitektoniska satura projektos gan virtuālos projektos. Veido vidi, vērtējot tās tehnoloģiskās, estētiskās un funkcionālās kvalitātes iedarbību uz cilvēku, kā arī tās etniski kultūrvēsturiskas īpatnības kontekstā ar situāciju Eiropas kultūrtelpā.

Fizikālie, bioloģiskie un ķīmiskie faktori -

Īpašas prasības uzdevumu veikšanai - radoša domāšana

Prasmes

Kopīgās prasmes nozarē	Specifiskās prasmes profesijā	Vispārīgas prasmes / spējas
<ul style="list-style-type: none"> • izprast nozares projektu īstenošanas ietekmi uz apkārtējo vidi un sabiedrību • izprast vides dizaina vērtības estētiskā, etniskā un kultūrvēsturiskā kontekstā • izprast vides novērtēšanas metodes un tās pārveidošanas principus • izprast vispārējos vides vizuālās sakārtošanas principus • izprast mūsdienu dzīvojamās vides stilistiskās likumsakarības • izprast savstarpēji saistīto darba procesu izpildes secību un to racionālo organizāciju • lietot nozares tehniskos standartus • lietot nozares estētiskos standartus • lietot nozares ētisko normu standartus • lietot nozares terminoloģiju angļu un latviešu valodā • lietot datora operētājsistēmas • lietot pieejamos profesionālās informācijas avotus • lietot e-ofisa un internetā pamatpaketes • piedalīties projektu analīzē, izstrādē, aprēķināšanā, saskaņošanā, vadīšanā • realizēt māksliniecisko 	<ul style="list-style-type: none"> • pārzināt mākslas valodas pamatus un prast izmantot un piemērot tos projektēšanas procesā; • veikt darba uzdevuma profesionālo analīzi, izejinformācijas apstrādi un darba uzdevuma formulējuma precizēšanu un saskaņošanu starp pasūtītāja prasībām un konkrētas realizēšanas tehnoloģijas iespējam • atrast konkrēta projekta izpildīšanai nepieciešamo tehnisko informāciju un normatīvo dokumentāciju un izmantot to • pārzināt speciālo datorprogrammproduktu pielietošanas specifiku, brīvi orientēties uzdevumam atbilstoša datorprogrammprodukta lietotāju interfeisā • konfigurēt darba vietu un darba tehnisko aprīkojumu atkarība no uzdevuma, veikt digitālo datu aizsardzības un drošības pasākumus • tehniski korekti sagatavot darba materiālus tālākai lietošanai vai saglabāšanai arhīvā • novērtēt savas profesionālās iemaņas un prasmes atbilstību profesijas standartam un starptautiskā darba tirgus prasībām. • prast veikt konkrētai reproducēšanas tehnoloģijai piemērotu oriģinālo vizuālo koncepciju un oriģināla mākslinieciska tēla veidošanu un prast korekti ievest attiecīgo informāciju datorā • brīvi orientēties attiecīgās nozares mūsdienu produkcijas izgatavošanas tehnoloģijās, pārzināt tradicionālas produkcijas izgatavošanas tehnoloģijas • izvēlēties projekta ietvaros pastāvošas problēmas risināšanai 	<ul style="list-style-type: none"> • spēja veikt darbu individuāli • saskarsmes prasme • spēja sadarboties komandā / grupā • prasme plānot, organizēt un vadīt profesionālās komandas darbu. • jaunrades un pētniecības darba prasme • spēja plānot, organizēt un vadīt izpildāmos darbus un noteikt to prioritātes • prasme lietot informācijas meklēšanas un atlasē līdzekļus • spēja integrēties masveida pasākumu organizēšanā un sagatavošanā • prasme piedalīties marketinga programmu veidošanā un piedāvāt tās realizācijai • prasme sastādīt projekta vai programmas budžetu un ievērot to darba procesā • spēja pārliecināt citus un argumentēt savu viedokli, risināt konfliktsituācijas • prasme noformēt lietišķos dokumentus • prasme ievērot profesionālos un vispārīgos ētikas principus • prasme ievērot darba drošības un higiēnas prasības • spēja sazināties ar partneriem angļu un citās valodās, atkarībā no apgūtajām papildus valodām • tālākizglītības motivācija un izpratne par sistemātiskas profesionālās kvalifikācijas pilnveides nepieciešamību • spēja izprast vides dizaina likumsakarīgo nozīmi tirgus ekonomikas integrācijas kontekstā

<p>ideju, izmantojot tradicionālas tehnikas, datortehnoloģiju un citas mūsdienu tehnoloģijas</p> <ul style="list-style-type: none"> • lietot ar nozari saistītos juridiskos standartus, dokumentāciju un terminoloģiju 	<p>maksimāli efektīvus datorprogrammproduktus un līdzekļus</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizēt, vērtēt un izmantot likumā paredzētā kārtībā savas nozares zinātniskos un lietišķos pētījumus, jaunas tehnoloģijas un datorprogrammproduktus • sagatavot prezentācijas projekta materiālus tradicionālās tehnikās, kā arī mūsdienu tehnoloģijās un demonstrēt tos ieinteresētajai auditorijai • izprast nozarei atbilstošo humanitāro, sociālo, dabaszinātņu, informācijas tehnoloģiju, vadībzinību un nozares teorētisko pamatu zināšanas, kā arī to piemērošanas prasmes • izprast stratēģisko un analītisko nozares problēmu formulēšanu un risināšanu 	
---	--	--

Zināšanas

Zināšanas	Zināšanu līmenis		
	priekšstats	izpratne	pielietošana
BLOKS A			
1. MS Office			
2. Grafisko programmu lietošana			
3. Multimediju programmu apguve			
4. Datora uzbūve			
5. Zīmēšana			
6. Gleznošana			
7. Tektoniskā kompozīcija			
8. Operatora darba pamati			
9. Tēla izpētes psiholoģija			
10. Reklāmas psiholoģija			
11. Angļu valoda			
12. Burtu mācība			
BLOKS B			
13. Informātika			
14. Programmēšanas valodas			
15. Matemātiskā statistika			
16. Datortīkla administrēšana			
17. WEB programmas			
18. Krāsu mācība + krāsu psiholoģija			
19. Mākslas vēsture			
20. Reproprocesi			
21. Materiālmācība			
22. Mūzikas teorija un kompozīcija			
23. Apģērbu modelēšana			
24. Tērpu vēsture			
25. Studiju procesa psiholoģija			
26. Izzinas procesu attīstīšanas metodes			
27. Filozofija			
28. Radošās domāšanas izpēte			
29. Loģika			
30. Vizuālā tēla izpētes metodes			
31. Socioloģija			
32. Sociālā psiholoģija			

33. Organizācijas pašprezentācija			
34. Uznēmēdarbība			
35. Biznesa ētika			
36. Vadības teorijas pamati			
37. Vadības psiholoģija			
BLOKS C			
38. Svešvaloda			
39. Latviešu valoda			
40. Pašprezentācijas pamati			
41. Runas māksla			
42. Lietvedības pamati			
43. Reklāmas menedžments			
44. Zinātnisko pētījumu metodoloģija			
45. Psihofiziskā pašregulācija			
46. Spēļu psiholoģija			
47. Izzaņas filozofija			
48. Personības filozofija			
49. Plastiskā anatomija			
50. Cilvēka figūras zīmēšana			

Profesijas standarta izstrādes darba grupas sastāvs:

1. Guntis Tomsons, Starptautiskā Praktiskās Psiholoģijas Institūta vicerektors;
2. Gunārs Glūdiņš, dizainers, As.prof., Latvijas Mākslas Akadēmijas Funkcionālā dizaina nodaļas vadītājs;
3. Helēna Hour, firmas WMT Baltic Ltd. Reklāmas tehnoloģiju nodaļas direktore;
4. Aldis Kopštāls, datordizainers, Latvijas Mākslas Akadēmijas datordizaina pasniedzējs;
5. Ieva Bečere, Latvijas poligrāfijas uzņēmumu asociācijas izpilddirektore;
6. Mihails Kopeikins, dizainers, Starptautiskā Praktiskās Psiholoģijas Institūta datordizaina fakultātes dekāns;
7. Aleksandra Šlahova, Dr.Paed., As.prof., Daugavpils Universitātes Mākslu katedras vadītāja;
8. Pāvels Drozdovs, Dr.Paed., doc., Daugavpils Universitātes Informātikas katedras vadītājs;
9. Vjačeslavs Gerbreders, Dr.Phvs., doc., Daugavpils SIA «Difraks» prezidents;
10. Ilze Votonte, Mg.paed., lekt., Daugavpils Universitātes Mākslu katedra.