

Profesijas standarts

1. Vispārīgie jautājumi

1. Profesijas nosaukums - Multimediju dizaina speciālists.
2. Profesijas kods- 3471 37.

2. Nodarbinātības apraksts

1. Profesionālās kvalifikācijas līmenis- trešais profesionālās kvalifikācijas līmenis.
2. Profesionālās darbības pamatuzdevumu kopsavilkums:
 - multimediju dizaina speciālists izpilda daļu no multimediju dizainera pienākumiem un uzdevumiem, ir nodarbināts multimediju projektēšanas jomā. Sadarbībā ar citiem speciālistiem plāno un izstrādā funkcionālus vizuāli, tehnoloģiski, ekonomiski un komunikatīvi sakārtotus un pamatotus multimediju produktus, to daļu vai atsevišķo elementu projektus ar estētiskās vērtības pamatpazīmēm. Multimediju dizaina speciālists ir ieguvis paaugstinātu teorētisko sagatavotību un profesionālo meistarību, kas dod iespēju veikt izpildītāja darbu projektēšanā, plānošanā, organizēšanā un realizācijā konkrētā projekta robežās un nepārsniedzot savas kompetences līmeni. Multimediju dizaina speciālists ir citu speciālistu vadībā nodarbināta persona vai pašnodarbināta persona, kura var veikt individuālo komercdarbību, sadarbojoties ar citiem speciālistiem, var būt nodarbināts multimediju, video, animācijas, programmatūras interfeisa un mājas lapas dizaina komercsabiedrībās, reklāmas aģentūrās, izdevniecībās, sabiedriskās iestādēs un pārvaldes struktūrās, veicot projektēšanas un konsultēšanas funkcijas.

3. Profesionālās darbības veikšanai nepieciešamās profesionālās kompetences

- 1.Spēja profesionāli novērtēt pilnvērtīgai multimediju projekta izpildīšanai nepieciešamo darbību, izvērtēt prioritātes.
- 2.Spēja noteikt informācijas un izejmateriālu apjomu kvantitatī un kvalitatī.
- 3.Spēja piedalīties darbības lēmumu pieņemšanas procesā un izpildīšanā atbilstoši rīcības plānam.
- 4.Spēja produktīvi organizēt, izmantot un uzturēt drošu un stabilu darba vietu un apstākļus, kā arī virtuālo vidi.
- 5.Spēja uztvert un definēt darba uzdevumu un pasūtītāja prasības, novērtēt projekta veidošanas un ekspluatācijas īpatnības, noteikt informācijas un dokumentu aprītē izmantojamo informācijas tehnoloģiju līmeni.
- 6.Spēja apzināt potenciālos informācijas avotus un sadarboties ar partneriem.
- 7.Spēja patstāvīgi iegūt informāciju par konkrētā projekta izpildīšanai nepieciešamajiem reglamentējošiem un saistošiem projektēšanas standartiem, normām un ierobežojumiem, ievērot autortiesību normas.
- 8.Spēja ievērot profesionālās ētikas normas, Latvijas Republikas likumus, normatīvos aktus, noteikumus un citus reglamentējošos dokumentus.
- 9.Spēja produktīvi apkopot informāciju par realizējamo projektu, veicot projekta saturiskās struktūras aprakstu, stilistiku un saskaņošanu ar projekta vadītāju.
- 10.Spēja adekvāti rīkoties projekta problēmsituācijās un savlaicīgi pieņemt nepieciešamos

lēmumus.

11.Spēja analizēt dizainparaugu un analogu estētisko vērtību pazīmes, kompozicionālo, tonālo, koloristisko un stilistisko risinājumu.

12.Spēja noteikt tehnisko risinājumu, sastādīt salīdzinājumu pēc estētisko vērtību pazīmēm, novērtējot negatīvos un pozitīvos kritērijus.

13.Spēja novērtēt un analizēt saturisko izejmateriālu kvalitātes uzlabošanai nepieciešamo darba ietilpību, sastādīt orientējošu projekta izmaksas tāmi, izpildes termiņu grafiku, saskaņojot ar projekta vadītāju.

14.Spēja sniegt projekta vadītājam un klientiem informāciju par darba izpildes un realizācijas gaitu.

15.Spēja produktīvi piedalīties saturisko izejmateriālu un tehnoloģiju specifikācijas sastādīšanā, piedalīties projekta maketēšanas darba ietilpības, laika un kvalitātes noteikšanā.

16.Spēja izpildīt projekta saturiskā, vizuālā, tehniskā un tehnoloģiskā sastāva sastādīšanu un dokumentālo fiksēšanu.

17.Spēja ievērot projekta mērķauditorijas prasībām atbilstošus kvalitatīvus vizuālos, estētiskos, ergonomiskos, kompozicionālos priekšnoteikumus.

18.Spēja izvēlēties projekta koncepcijai atbilstošākos proporciju un ritmu pamatojumus un stilistiski piemērotākos formu, līniju, laukumu risinājumus.

19.Spēja ņemt vērā tehnoloģiju ierobežojumus un prast izmantot to priekšrocības.

20.Spēja saskaņot izstrādāto risinājumu ar klientu, kontrolējot estētisko vērtību saglabāšanu, veikt nepieciešamās korekcijas.

21.Spēja maketēt projektējamā produkta daļu, elementus vai to kopumu.

22.Spēja produktīvi piedalīties projekta prezentācijā, prezentējot multimediju projekta konceptuālo risinājumu paraugus, un sniegt komentārus atbilstoši savam kompetences līmenim.

23.Spēja produktīvi veikt projekta autoruzraudzību, kontrolējot estētiskās vērtību prioritātes saglabāšanu tehnoloģiskajā procesā, atbilstību projekta koncepcijai, izpildes termiņam.

24.Spēja patstāvīgi sekot jaunākajām aktualitātēm un tendencēm multimediju produktu dizainā, radniecīgās jomās, apzināt un pilnveidot sadarbības iespējas ar līdzīgu profesiju speciālistiem.

25.Spēja ievērot darba drošības un ugunsdrošības noteikumus, saudzēt apkārtējo vidi.

26.Spēja strādāt komandā.

27.Spēja izprast dizaina likumsakarības un to nozīmi tirgus ekonomikā.

4. Profesionālās darbības pamatuzdevumu veikšanai nepieciešamās prasmes

1.Plānot un organizēt savu darbu, atbilstoši uzdevumam.

2.Izmantot mākslas valodas pamatus un piemērot tos projektēšanas procesā.

3.Izprast vispārējos multimediju un citus vizuālās informācijas pamatprincipus.

4.Izprast multimediju projektu īstenošanas ietekmi uz mērķauditoriju.

5.Izprast dizaina vērtības estētiskā, etniskā un kultūrvēsturiskā kontekstā.

6.Izprast multimediju produkta novērtēšanas metodes un tās pārveidošanas principus.

7.Izprast mūsdienu vizuālas vides stilistiskās likumsakarības.

8.Lietot nozares tehniskos standartus.

9.Lietot nozares estētiskos standartus.

10.Ievērot nozares ētiskās normas.

11.Lietot nozares terminoloģiju latviešu un angļu valodās.

12.Lietot pieejamos profesionālās informācijas avotus.

13.Lietot internetu.

14.Gūt priekšstatu par nozares laikmetīgajām projektēšanas un realizācijas tehnoloģijām.

15.Izvēlēties un pielietot projekta realizācijai piemērotas datorprogrammas.

16.Veikt darba uzdevuma profesionālo analīzi, informācijas apstrādi un darba uzdevuma

formulējuma precizēšanu un saskaņošanu starp klienta prasībām un konkrētas realizēšanas tehnoloģijas iespējam.

17. Pieņemt tehniski korektus izejmateriālus un tos sagatavot tālākai lietošanai, korekcijai vai saglabāšanai arhīvā.

18. Novērtēt savas profesionālās iemaņas un prasmes atbilstību profesijas standartam un starptautiskā darba tirgus prasībām.

19. Sagatavot prezentācijai savus projekta materiālus un demonstrēt tos ieinteresētajai auditorijai.

20. Prast sastādīt projekta tāmi un izmantot to darba procesā.

21. Ievērot savstarpēji saistīto darba procesu izpildes secību un to racionālo organizāciju.

22. Izprast pilnvērtīgai multimediju projekta izpildīšanai nepieciešamo darbību.

23. Realizēt estētiski un mākslinieciski vērtīgu ideju, izmantojot atbilstošas tehnoloģijas.

24. Lietot ar nozari saistītos profesionālos standartus, dokumentāciju un terminoloģiju.

25. Veidot sadarbību ar projekta realizācijā nepieciešamo tehnoloģiju speciālistiem (video uzņemšanā, video digitālās apstrādes tehnoloģijās, akustiskā signāla digitālās apstrādes tehnoloģijās, lietotājinterfeisa tehnoloģijās, interaktīvajās digitālajās tehnoloģijās, režijā, digitālās krāsu korekcijas tehnoloģijās, apgaismošanas tehnoloģijās, vizuālās komunikācijas tehnoloģijās, mūzikas teorijā un kompozīcijā, programmēšanas un citās informācijas tehnoloģijās).

5. Profesionālās darbības pamatuzdevumu veikšanai nepieciešamās zināšanas

1. Profesionālās darbības pamatuzdevumu veikšanai nepieciešamās zināšanas priekšstata līmenī:

1.1. tehniskā estētika;

1.2. darba tiesiskās attiecības;

1.3. autortiesības.

2. Profesionālās darbības pamatuzdevumu veikšanai nepieciešamās zināšanas izpratnes līmenī:

2.1. ergonomika;

2.2. izmaksu tāmju veidošanas principi;

2.3. saskarsmes psiholoģija;

2.4. dizaina vēsture;

2.5. mākslas vēsture;

2.6. kultūrvides likumsakarības;

2.7. profesionālā svešvaloda;

2.8. video digitālās apstrādes tehnoloģijas;

2.9. mūzikas teorijas pamati un kompozīcija;

2.10. projektu funkcionālās analīzes pamati;

2.11. projektēšana;

2.12. skaņas teorijas pamati;

2.13. krāsu psiholoģija;

2.14. vides aizsardzība;

2.15. darba aizsardzība.

3. Profesionālās darbības pamatuzdevumu veikšanai nepieciešamās zināšanas lietošanas līmenī:

3.1. stilu analīze;

3.2. vizuālā informācijas saziņas līdzekļi;

3.3. virtuālās modelēšanas un maketēšanas tehnoloģijas;

3.4. divdimensiju un trīsdimensiju kompozīcija;

3.5. krāsu teorijas pamati un koloristika;

- 3.6. digitālā krāsu teorija;
- 3.7. reproducēšanas tehnoloģijas;
- 3.8. zīmēšana;
- 3.9. skicēšana;
- 3.10. gleznošanas tehnoloģija;
- 3.11. fotogrāfēšanas tehnoloģijas;
- 3.12. lietišķā informātika;
- 3.13. laikmetīgā dizaina tendences un aktualitātes;
- 3.14. profesionālā terminoloģija latviešu valodā un svešvalodā;
- 3.15. profesionālā saskarsme;
- 3.16. video vēsture;
- 3.17. stilistika;
- 3.18. pirmā palīdzība.

Pienākumi un uzdevumi

Pienākumi	Uzdevumi
1. Projekta uzsākšana	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. iepazīties ar darba uzdevumu klienta un/vai darba devēja (dizainera) prasībām; 1.2. novērtēt projekta veidošanas un ekspluatācijas īpatnības; 1.3. noteikt informācijas un dokumentu aprītē izmantojamo IT līmeni (identifikācija, e-pasta organizācija, utml.); 1.4. apzināt potenciālos informācijas avotus un nodibināt kontaktus ar sadarbības partneriem; 1.5. iegūt informāciju par ar konkrētu projektu saistītiem projektēšanas standartiem, normām un ierobežojumiem; 1.6. ievērot autortiesību normas; 1.7. ievērot profesionālo ētiku; 1.8. pielietot un ievērot LR likumus, normatīvos aktus, noteikumus u.c. reglamentējošos dokumentus; 1.9. sniegt projekta vadītājiem un klientiem apkopoto informāciju par projektu un saskaņot to.
2. Realizējamā projekta nepieciešamās informācijas apkopošana	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. veikt projekta saturiskās struktūras aprakstu, apzināšanu un saskaņošanu ar darba devēju savas kompetences līmenī; 2.2. novērtēt darba raksturu un apjomu, apzināt darba specifiku un citas prasības; 2.3. noteikt projekta stilistiku un saskaņot to ar darba devēju; 2.4. iegūt informāciju par ieceres risinājuma veidiem un paņēmieniem; 2.5. analizēt paraugu un analogu estētiskās vērtības pazīmes: <ul style="list-style-type: none"> • kompozicionālo risinājumu; • tonālo risinājumu; • koloristisko risinājumu; • stilistisko risinājumu; • tehnisko risinājumu; sastādīt salīdzinājumu pēc estētiskās vērtības pazīmēm; 2.6. analizēt paraugu un analogu tehnoloģiskās vērtības pazīmes savas kompetences ietvaros, sastādīt salīdzinājumu, novērtēt un argumentēt negatīvas un pozitīvas pozīcijas; 2.7. apzināt projekta realizācijai nepieciešamo programmatūru, izmantojamās tehnoloģijas un saturiskus izejmateriālus;

Pienākumi	Uzdevumi
	<p>2.8. novērtēt un argumentēt saturisko izejmateriālu kvalitāti un tās trūkumus, analizēt iespējas to uzlabot, informēt un konsultēt darba devēju par saturisko izejmateriālu kvalitātes uzlabošanas darba ietilpību;</p> <p>2.9. sastādīt orientējošu projekta izmaksu tāmi, darba gaitas un termiņplānu;</p> <p>2.10. sniegt projekta vadītājiem un klientiem apkopoto informāciju par projektu un saskaņot to;</p> <p>2.11. analizēt projekta realizācijas gaitu un apkopot rezultātus.</p>
3. Piedalīšanās projekta mērķu un uzdevumu noteikšanā, secinājumos un prognozēs; projekta tehnisko uzdevumu sastādīšanā; projekta prasību kompleksa formulēšanā	<p>3.1. piedalīties projektēšanas un projektētāju mērķu, pamatuzdevumu, to izpildīšanas iespēju noteikšanā, kā arī produkta kvalitātes novērtēšanas kritēriju izstrādē;</p> <p>3.2. piedalīties projektējamā produkta pielietojamo saturisko izejmateriālu un tehnoloģiju specifiskācijas sastādīšanā;</p> <p>3.3. piedalīties projekta maketēšanas darba ietilpību, laiku, izmaksu un plānojamo objekta kvalitātes līmeņa noteikšanā;</p> <p>3.4. piedalīties projekta saturiskā, vizuālā, tehniskā un tehnoloģiskā sastāva apraksta sastādīšanā, saskaņošanā un dokumentālā fiksēšanā starp klientu, darba devēju un izpildītāju;</p>
4. Piedalīšanās konceptuālā projekta prasību dokumenta izstrādē	<p>4.1. piedalīties projektējamā produkta lietošanas funkciju apraksta veidošanā;</p> <p>4.2. piedalīties saskaņošanā ar darba devēju, klientu mērķauditorijai un patērētājiem kvalitātēm atbilstošus priekšnoteikumus: produkta vizuālā un estētiskā struktūrā, funkcionālajā komfortā un lietojamībā;</p> <p>4.3. piedalīties projektējamā produkta konceptuālā modeļa izstrādē savas kompetences līmenī;</p> <p>4.4. piedalīties konceptuālā risinājuma modeļa saskaņošanā visos nepieciešamos līmeņos savas kompetences līmenī;</p> <p>4.5. izstrādāt un izvēlēties projekta koncepcijai atbilstošākos vizuālas un estētiskās formas sakārtošanas variantus savas kompetences līmenī:</p> <p>a) kompozicionālā risinājumā vizuālo un tonālo laukumu un to daļu pamatojumu; formu savstarpēju saskaņošanu; elementu proporciju un ritmu pamatojumu;</p> <p>b) stilistiskā risinājumā noteikt objekta specifiskās stilistiskās iezīmes atbilstoši koncepcijai; pielietot stilistiski atbilstošus formu, līniju, laukumu, kolorīta un tonalitātes risinājumus;</p> <p>c) tehnoloģiskajā risinājumā ņemt vērā iecerētās tehnoloģijas ierobežojumus un izmantot to priekšrocības; ņemt vērā paredzēto saturisko izejmateriālu atbilstību produkta mērķiem, uzdevumiem un specifikai; ievērot projektējamā produkta vizuālā tēla uztveres likumsakarību pamatus;</p>

Pienākumi	Uzdevumi
	<p>4.6. izstrādāt variantus un izvēlēties optimālo lietošanas funkcijām un mērķauditorijai atbilstošu informācijas atlases sistēmu savas kompetences līmenī;</p> <p>4.7. izstrādāt un izvēlēties lietošanas funkcijai piemērotākas formas, krāsu un psiholoģiskās uztveres, lietojamības, kā arī ergonomikas risinājumus savas kompetences līmenī;</p> <p>4.8. saskaņot izstrādāto risinājumu ar klientu un/vai darba devēju;</p> <p>4.9. kontrolējot estētiskās vērtības prioritātes saglabāšanu, veikt projekta vai tā atsevišķu elementu praktisko vai virtuālo modelēšanu;</p> <p>4.10. maketēt projektējamā produkta detaļu, elementu vai to kopumu paraugu variantus.</p>
5. Piedalīšanās projekta prezentācijā	<p>5.1. piedalīties prezentācijas mērķu un uzdevumu apspriešanā, sagatavot prezentācijas materiālus, izvēlēties un saskaņot prezentācijas veidu;</p> <p>5.2. piedalīties multimēdiju produkta konceptuālā risinājuma paraugu prezentācijā;</p>
6. Projekta realizācijas autoruzraudzības darbu veikšana noteiktā posmā	<p>6.1. kontrolējot estētiskās vērtības prioritātes saglabāšanu tehnoloģiskās realizācijas posmā, veikt nepieciešamo autoruzraudzības un konsultēšanas darbu tehniskās dokumentācijas izstrādes procesā savas kompetences līmenī;</p> <p>6.2. uzraudzīt pēc noteiktiem kritērijiem realizācijas atsevišķo posmu atbilstību projekta koncepcijai, estētiskajām un tehniskajām kvalitātēm, izpildes termiņiem savas kompetences līmenī</p>
7. Profesionālo kompetenču pilnveidošana	<p>7.1. sekot jaunākajām aktualitātēm un tendencēm multimēdiju produktu dizainā un radniecīgajās jomās;</p> <p>7.2. apzināt un pilnveidot sadarbības iespējas ar citu profesiju speciālistiem.</p>
8. Darba drošības noteikumu ievērošana	<p>8.1. ievērot darba vietai piemērotus ugunsdrošības noteikumus;</p> <p>8.2. ievērot darba vietai un darba iekārtām piemērotus tehnikas lietošanas drošības noteikumus;</p> <p>8.3. ievērot darba vietai un darba iekārtām piemērotu darbinieka veselības un drošības režīmu;</p> <p>8.4. saudzēt apkārtējo vidi.</p>

Multimediju dizaina speciālista profesijas standarta izstrādes darba grupa:

Mihails Kopeikins – Baltijas Starptautiskā akadēmijas dizaina programmu vadītājs;

Ludis Kupčs - Reklāmas aģentūras "Adastra" mākslinieks;

Smaida Rubeze - Liepājas mākslas vidusskolas direktore, māksliniece;

Indulis Gailāns - Latvijas Scenogrāfu asociācijas valdes loceklis, mākslinieks;

Ieva Rubeze - SIA Lattelecom Technology, māksliniece.

Multimediju dizaina speciālista profesijas standarta eksperti:

Solvita Zvidriņa - Latvijas Kultūras ministrijas valsts sekretāre;

Anita Grase - Latvijas Dizaineru savienības priekšsēdētāja;

Mārtiņš Heimrāts - Latvijas Mākslinieku savienības prezidents;

Māra Jākobsone - Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģiju asociācijas viceprezidente.