

LIETUVOS RESPUBLIKOS  
ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTERIJA  
SOCIALINĖS APSAUGOS IR DARBO MINISTERIJA

## **MULTIMEDIJOS DIZAINERIO RENGIMO STANDARTAS**

Profesinio išsilavinimo lygis – penktasis

Vilnius, 2008



Parengta Europos Sąjungos ir Lietuvos Respublikos lėšomis,  
įgyvendinant projektą Nr. BPD2004-ESF-2.4.0-01-04/0156  
„Nacionalinės profesinio rengimo standartų sistemos plėtra“

## PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo  
ministro ir Lietuvos Respublikos socialinės  
apsaugos ir darbo ministro 2007 m. spalio 8 d.  
įsakymu Nr. ISAK-1970/A1-279

# MULTIMEDIJOS DIZAINERIO RENGIMO STANDARTAS

## I. PROFESINIO RENGIMO STANDARTO REKVIZITAI

1. Profesinio išsilavinimo lygis – penktasis.
2. Valstybinis kodas – S521402.
3. Suteikiama kvalifikacija – dizaineris.
4. Bazinis išsilavinimas – vidurinis.

## II. PROFESINIO RENGIMO STANDARTO TURINYS

5. Trumpas profesinės veiklos aprašymas:

5.1. Multimediajos dizainerio rengimo standartas (toliau – Standartas) parengtas atsižvelgus į darbo rinkos pokyčius ir Standarto rengimo darbo grupės atliktus kvalifikacijų tyrimo rezultatus. Standartas yra pagrindas neuniversitetinių studijų programai rengti.

5.2. Siekiančiam įgyti multimediajos dizainerio kvalifikaciją yra būtini meno sričių, tokių kaip dailė, teatras, kinas, literatūra, animacija, muzika, gebėjimai.

5.3. Asmuo, sėkmingai baigęs Standarto reglamentuojamą multimediajos dizainerio studijų programą, įgyja profesinių kompetencijų savarankiškai atlikti asmeninės atsakomybės reikalaujantį darbą šiose veiklos srityse: multimediajos kūrinio projektavimas; multimediajos projekto įgyvendinimas ir plėtojimas.

5.4. Aukštąjį neuniversitetinį išsilavinimą įgijęs multimediajos dizaineris galės kurti interaktyvias grafines vartotojo sąsajas (internetu puslapio, kompiuterinių žaidimų, mobiliųjų telefonų sąsajų dizainą), garso ir vaizdo bei grafinius (trimačius/dvimačius skaitmeninius) produktus, naudojamus kino, animacijos, televizijos, reklamos, prezentacijų, vizualizavimo ir modeliavimo kūriniuose. Multimediajos dizaineris taip pat galės organizuoti audiovizualinio projekto kūrimo veiklą ir vadovauti jo įgyvendinimui.

5.5. Multimediajos specialistas gebės analizuoti, vertinti ir apibendrinti multimediajos produkciją bei teorinius ir praktinius šaltinius, nustatyti užsakovų ir vartotojų poreikius, apdoroti ir sistemuoti informaciją, reikalingą formuojant kuriamų produktų turinį, vertinti technologijų ir verslo galimybes. Kadangi galimybė individualiai rinkti papildomą informaciją yra viena svarbiausių multimediajos produkto savybių šios srities specialistas gebės kurti multimediajos produkto interaktyvumo koncepciją. Remdamasis tyrimo išvadomis jis gebės siūlyti multimediajos idėjos variacijas, motyvuoti optimalaus varianto parinkimą ir kurti projektą. Šios srities dizaineris taip pat gebės dirbti skaitmeninėmis vaizdo ir garso kūrimo ir jų montavimo programomis ir galės įgyvendinti multimediajos projektą remdamasis studijų metu įgytais meniniais kūrybiniais įgūdžiais ir kvalifikacijomis.

5.6. Multimediajos dizaino sritis pasižymi itin universaliu tarpdalykiniu kontekstu. Multimediajos dizaineris paprastai dirba kolektyviai su kitais specialistais: programuotojais, kino, TV laidų bei animacijos ir kompiuterinių žaidimų kūrėjais, psichologais, daiktų ir grafinio dizaino dizaineriais, rinkos tyrimo specialistais ir kt. Jo privalumą sudarytų tokios asmeninės savybės: komunikabilumas, atsakingumas, pareiškumas.

6. Multimediajos dizainerio tikslas – kurti multimediajos produktus skaitmeninėmis vaizdo ir garso priemonėmis.

7. Multimedijos dizainerio veiklos sritys, kompetencijos pateikiamos Standarto 1 priede.

8. Multimedijos dizainerio kompetencijų ribos, studijų tikslai, kompetencijų vertinimas pateikiami Standarto 2 priede.

9. Sėkmingam multimedijos dizainerio darbui reikalingi šie bendrieji gebėjimai:

9.1. komandinis darbas;

9.2. bendravimas ir bendradarbiavimas;

9.3. imlumas naujovėms;

9.4. kūrybingumas.

10. Baigiamasis kvalifikacijos vertinimas:

10.1. Multimedijos dizainerio kvalifikacija suteikiama studentui, baigusiam visą studijų programą, įgijusiam Standarte apibrėžtas kompetencijas ir gavusiam teigiamą baigiamąjį kvalifikacijos įvertinimą.

10.2. Vadovaujantis Standarte įvardytais kompetencijų vertinimo kriterijais tikrinamos ir įvertinamos:

10.2.1. studijų procese – visos Standarte apibrėžtos kompetencijos;

10.2.2. baigiamojo kvalifikacijos vertinimo metu – pasirinktos kompetencijos.

10.3. Baigiamojo kvalifikacijos vertinimo organizavimą ir vykdymą, dokumentų išdavimą reglamentuoja Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija.

---

**MULTIMEDIJOS DIZAINERIO VEIKLOS SRITYS IR KOMPETENCIJOS**

<b>Veiklos sritys</b>	<b>Kompetencijos</b>
1. Multimedijos kūrinio projektavimas	1.1. Atlikti bendrą užduoties situacijos tyrimą 1.2. Vertinti projekto ekonominį tikslingumą 1.3. Rengti būsimo multimedijos produkto (toliau – MMP) reikalavimus 1.4. Kurti ir interpretuoti idėjas 1.5. Reikšti idėją multimedijos scenarijumi, schema, kadruote 1.6. Parinkti technologines priemones projektui įgyvendinti
2. Multimedijos projekto įgyvendinimas ir plėtojimas	2.1. Kurti multimedijos kompoziciją 2.2. Naudoti programinę įrangą 2.3. Dirbti kolektyviai su reikalingų sričių specialistais 2.4. Plėtoti multimedijos produktą

---

Multimedijos dizainerio rengimo standarto  
2 priedas

**MULTIMEDIJOS DIZAINERIO KOMPETENCIJŲ RIBOS, STUDIJŲ TIKSLAI IR KOMPETENCIJŲ VERTINIMAS**

Veiklos sritys	Kompetencijų apibūdinimas		Studijų tikslai	Kompetencijų vertinimas
	kompetencijos	kompetencijų ribos		
1. Multimedijos kūrinio projektavimas	1.1. Atlikti bendrą užduoties situacijos tyrimą	Mokslinio tyrimo pagrindai. Taikomojo tyrimo organizavimas: analogų tyrimas; šaltinių tyrimas.	1.1.1. Išmanyti taikomojo tyrimo reikalavimus	Nustatyta užduoties problema, tikslas, tyrimo metodologija ir metodai. Atliktas taikomasis tyrimas. Parengtos tyrimo išvados ir rekomendacijos.
			1.1.2. Taikyti taikomojo mokslo tyrimo principus rengiant multimedijos produkto projektą	
			1.1.3. Atrinkti ir vertinti analogus estetiniu, funkciniu aspektu	
			1.1.4. Tirti ir vertinti šaltinius	
	1.2. Vertinti projekto ekonominį tikslumą	Vartotojų poreikių tyrimas. Dizaino verslo aplinkos ir galimybių analizavimas ir vertinimas. Finansiniai-ekonominiai reikalavimai. Multimedijos projekto ekonominio veiksmingumo nustatymas. Praktinis rinkos tyrimų rezultatų taikymas multimedijos dizaino	1.2.1. Rengti vartotojų tyrimo metodiką: stebėjimo planą, anketas, klausimus ir kt.	Vartotojų tyrimo pagrindu atlikta verslo aplinkos analizė ir parengtos išvados. Nustatyti ir apibūdinti vidiniai ir išoriniai verslo aplinkos veiksniai. Atliktas finansinis-ekonominis projekto pagrindimas. Sudaryta sąnaudų sąmata. Įvertinta teisinė, finansinė ir ūkinė
			1.2.2. Atlikti vartotojų rinkos tyrimą ir segmentavimą, analizuoti ir apibendrinti duomenis	
			1.2.3. Tirti kuriamo multimedijos produkto verslo aplinką ir vertinti verslo aplinką ir galimybes	
			1.2.4. Apskaičiuoti projekto sąnaudas	
			1.2.5. Žinoti Lietuvos Respublikos įstatymus verslo, kūrybos ir autorių teisių srityje	
			1.2.6. Apibendrinti ir vertinti finansinę ir ūkinę multimedijos	

		įmonės/padalinio veikloje.	dizaino įmonės/padalinio veiklą	multimedijos dizaino įmonės/padalinio veikla.
1.3. Rengti būsimo multimedijos produkto reikalavimus	Reikalavimai MMP: meniniai/estetiniai; funkciniai	1.3.1. Sudaryti turinio elementus	1.3.2. Apibūdinti meninius/estetinius reikalavimus	Pateiktas bendras stiliaus apibūdinimas. Pateiktas funkcinų reikalavimų aprašymas.
		1.3.3. Apibrėžti funkcinis reikalavimus		
1.4. Kurti ir interpretuoti idėjas	Kultūros ir meno istorija. Idėjinių pasiūlymų generavimas.	1.4.1. Išmanyti praeities ir dabarties kultūros ir meno reiškinius	1.4.2. Interpretuoti kultūros ir meno reiškinius kuriant multimedijos produkto idėją ir siejant savo individualią patirtį su įgytomis žiniomis	Palyginti ir interpretuoti įvairių epochų kultūros ir meno reiškiniai. Sukurta originali MMP idėja trumpo aprašymo (synopsis) ir eskizų pavidalu. Pateiktas MMP vartojimo schemas eskizas ir trumpas aprašymas.
		1.4.3. Kurti originalius multimedijos idėjos sprendimo eskizinius variantus (synopsis ir piešiniai) pagal pateiktą užduotį (vartotojo ar užsakovo)		
		1.4.4. Sudaryti MMP patogaus vartojimo argumentaciją		
		1.5. Reikšti idėją multimedijos scenarijumi, schema, kadruote	MMP kūrimo etapai: scenarijaus kūrimas; režisūrinės kadruotės kūrimas; interaktyvios navigacijos schemas sudarymas; garso projektavimas; personažų eskizavimas	
1.5.2. Rengti raštu scenarijų, rūšiuoti informaciją patogiam vartojimui (usability)				
1.5.3. Eskizais ir paaiškinimais raštu teikti sistemos veiksmo seką (režisūrinė kadruotė, navigacijos schema)				
1.5.4. Sudaryti garso ir muzikinio sprendimo scenarijų				
1.5.5. Esant personažams juos apibūdinti ir pavaizduoti				

				<p>muzikinio sprendimo scenarijus.</p> <p>Sukurti personažų eskizai, personažų alternatyvos, jų modeliai, personažų tarpusavio santykiniai, lyginamieji vaizdai.</p>
	1.6. Parinkti technologines priemones projektui įgyvendinti	<p>Tinkamų multimedijos kūrinio atlikimo priemonių analizavimas.</p> <p>Multimedijos kūrinio atlikimo priemonių planavimas.</p> <p>Technologinių ir programinių sprendimų parinkimas kūriniai atlikti.</p>	<p>1.6.1. Išmanyti multimedijos kūrinio kūrimo programinę įrangą</p> <p>1.6.2. Parinkti kitas vaizdo ir garso vaizdavimo priemones: vaizdajuostės, fotonuotraukos, animacija, piešiniai, tapyba ir kt.</p> <p>1.6.3. Žinoti technologines galimybes ir aiškinti programuotojui, fizikui ar kitos pakraipos technologijų specialistui multimedijos kūrinio interaktyvumo idėją, kai reikia specialių nestandartinių technologinių priemonių sprendimų</p>	<p>Sudaryti tinkamos programinės įrangos reikalavimai kūriniai įgyvendinti.</p> <p>Pateiktas kitų reikalingų sukurti multimedijos kūrinį priemonių taikymo projektas.</p> <p>Pateiktas papildomų nestandartinių technologinių priemonių poreikio apibūdinimas siekiant suprojektuoti multimedijos produkto interaktyvią sistemą.</p>
2. Multimedijos projekto įgyvendinimas ir plėtojimas	2.1. Kurti multimedijos kompoziciją	<p>Objektų ir aplinkos, vaizdavimas, piešimas, eskizavimas.</p> <p>2D kompozicijos pagrindai.</p> <p>3D kompozicijos</p>	<p>2.1.1. Taikyti piešimo taisykles – linijinės ir toninės perspektyvos, proporcijų, konstravimo – piešiant įvairius objektus</p> <p>2.1.2. Kūrybiškai taikyti įvairias grafines priemones, technikas ir</p>	<p>Nupiešti gyvosios ir negyvosios gamtos objektai, aplinka.</p> <p>Įvairiomis grafinėmis technikomis</p>



		<p>pagrindai.          Filmavimo ir fotografavimo pagrindai.          Animacijos pagrindai.          Garso projektavimas.          Režisūros pagrindai.          Multimedijos elementų komponavimas.          Multimedijos produkto vertinimas meniniu aspektu.</p>	<p>spalvos galimybes</p> <p>2.1.3. Eskizuoti pagal natūrą ir idėjinius sprendimus</p> <p>2.1.4. Taikyti komponavimo dėsnius ir principus – stiliaus, vientisumo, išraiškingumo, struktūros, ritmo, pusiausvyros, proporcijos – ir spalvotyros žinias kuriant statišką kompoziciją plokštumoje, 3D objektus ir erdvines kompozicijas</p> <p>2.1.5. Filmuoti ir fotografuoti reikalingus objektus</p> <p>2.1.6. Animuoti objektus</p> <p>2.1.7. Kurti multimedijos produkto garso kompoziciją</p> <p>2.1.8. Profesionaliai kelti užduotis kūrybinei grupei – režisuoti</p> <p>2.1.9. Iš atskirų multimedijos elementų kurti vientisą multimedijos kompoziciją</p> <p>2.1.10. Išmanyti dailės, dizaino, kino ir muzikos istorinius stilius ir stilistines kryptis</p> <p>2.1.11. Analizuoti statišką ar judantį multimedijos kūrinių remiantis kompozicijos, spalvotyros ir režisūros teorija</p>	<p>pavaizduota eksterjero ir interjero erdvė, objektų medžiagiškumas.          Įvairiomis grafinėmis priemonėmis ir technikomis pavaizduoti aplinkos, gyvų ir negyvų objektų, idėjinių sprendimų eskizai.          Sukurtos statiškos dvimatės kompozicijos lapo plokštumoje ir kompiuterio ekrane.          Sukurti 3D objektai iš medžiagos ir kompiuterio ekrane.          Sukomponuota konkreti ar virtuali aplinka erdvėje.          Sukurta judančio vaizdo animacija.          Sukurtas multimedijos produkto garso takelis.          Suformuluotos užduotys aktoriams, operatoriams, garso operatoriams,</p>
--	--	---	--	--

				<p>montažo režisieriams ir kt. kūrybinės grupės specialistams.</p> <p>Pagal režisūrinę kadruotę atlikta viso garso ir vaizdo kūrinio režisūra.</p> <p>Sukurtas multimedijos kūrinys.</p> <p>Atlikta statiško ir judančio vaizdo analizė, pagrįsta kompozicijos ir režisūros teorija.</p> <p>Apibūdintas ir įvertintas multimedijos kūrinys.</p>
	2.2. Naudoti programinę įrangą	<p>Statinių ir dinaminių multimedijos elementų kūrimas (vaizdas ir garsas) naudojant taškines ir vektorines vaizdo redagavimo programas.</p> <p>Atrinkti ir taikyti multimedijos elementų komponavimo programas.</p>	<p>2.2.1. Kurti taškines ir vektorines multimedijos kompozicijos elementus naudojant vaizdo kūrimo programinę įrangą (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator Corel Draw, In Design, 3D Max ir kt.)</p> <p>2.2.2. Kurti animuotą judesį taikant 2D skaitmenines programas (Animo, Macromedia Flash ir kt.)</p> <p>2.2.3. Kurti trimatį vaizdą ir jo judesį taikant skaitmenines 3D programas (3D Max, MAYA ir kt.)</p> <p>2.2.4. Derinti skirtingomis programomis sukurtus produktus ir elementus</p> <p>2.2.5. Komponuoti multimedijos elementus į vientisą kompoziciją</p>	<p>Sukurti MMP elementai.</p> <p>Sukurta 2D animacija.</p> <p>Sukurta 3D animacija.</p> <p>Suvienodinti įvairių multimedijos formatų duomenys ir parengti komponuoti.</p> <p>Sukomponuotas multimedijos kūrinys.</p> <p>Panaudoti multimedijos efektai.</p> <p>Panaudotos programų derinimo galimybės.</p>

			<p>naudojant komponavimo programas (Adobe Premier, AVID, Adobe After Effects, Sound Forge, Adobe Premier ir kt.)</p> <p>2.2.6. Kurti grafinę vartotojo sąsają (GUI) interaktyviam vartojimui</p> <p>2.2.7. Išvesti ir archyvuoti multimedijos kūrinių į vartotiną mediją (Nero, Win ISO ir pan.)</p>	<p>Sukurtas interneto puslapis, kompiuterinis žaidimas, grafinė vartotojo sąsaja (GUI) mobiliajam telefonui, bankomatui ir pan.</p> <p>Parengtas vartoti multimedijos produktas – CD, DVD, vaizdajuostėje ar kitose nešiojamosiose skaitmeninėse laikmenose.</p>
	2.3. Dirbti kolektyviai su reikalingų sričių specialistais	<p>Bendravimo psichologijos pagrindai. Bendradarbiavimas ir bendradarbiavimas. Vadovavimo komandai pagrindai. Kūrybinis mąstymas.</p>	<p>2.3.1. Išmanyti bendruosius bendravimo/komunikacijos teorinius modelius</p> <p>2.3.2. Pristatyti idėjas ir dalykinę medžiagą žodžiu</p> <p>2.3.3. Žinoti vaidmenų ir funkcijų diferenciacijos taikymo galimybes formuojant komandą ir ieškant savo vietos komandos darbe</p> <p>2.3.4. Išmanyti komandinio darbo procesus ir jų dinamiką, užtikrinančius komandos darbo sėkmę</p> <p>2.3.5. Išmanyti vadovavimo komandai ypatumus ir juos taikyti priimant sprendimus ir motyvuojant komandos darbą</p> <p>2.3.6. Išmanyti ir taikyti konfliktų ir stresų valdymo metodus komandoje</p>	<p>Pagal pateiktą situaciją pademonstruoti bendravimo įgūdžiai komandoje.</p> <p>Pagal pateiktą situaciją suprantamai ir aiškiai išreikštos mintys bendraujant su pavaldiniais, kolegomis, vadovais, klientais ir užsakovais.</p> <p>Nustatyti racionalūs ir motyvuoti grupės darbo tikslai, uždaviniai ir</p>

			2.3.7. Išmanyti kūrybinio ir analitinio mąstymo ypatumus ir juos derinti kūrybos procese	<p>parengtas komandos veiklos planas.</p> <p>Užduočių paskirstymas tarp grupės narių (grindžiant grupės narių asmeninėmis savybėmis ir gebėjimais).</p> <p>Sukurtas ir pakomentuotas komandos mikroklimato modelio fragmentas.</p> <p>Kūrybiškai pasiūlyti problemų sprendimo būdai</p>
			2.3.8. Derinti kognityvines, asmenines ir socialines kūrybos sudedamąsias dalis komandos darbe ir vadovaujant komandai	
2.4. Plėtoti multimedijos produktą	<p>Sukurto MMP funkcionalumo tyrimas.</p> <p>Sukurto produkto vaizdo ir jo poveikio žmogaus percepcijai tyrimas.</p> <p>Sukurto produkto taikymas specifiniams skirtingų kultūrų reikalavimams.</p> <p>Technologijų pokyčių diegimas.</p>		2.4.1. Parinkti skirtingų MMP vartotojų grupių (TG) atstovus, galinčius naudoti multimediją	<p>Parengta multimedijos testavimo metodika.</p> <p>Apibendrinti tyrimo rezultatai ir parengtos išvados.</p> <p>Atnaujintas MMP atsinaujinus aplinkoms.</p>
			2.4.2. Sudaryti užduočių sąrašą išrinktoms grupėms ir atlikti testavimą	
			2.4.3. Suformuluoti atliktų MMP testavimo rezultatų išvadas ir plėtojimo galimybes	
			2.4.4. Tikyti MMP Lietuvos, ir kitų šalių specifiniams reikalavimams	
			2.4.5. Atsinaujinus technologinėms aplinkoms ir iškilus naujiems reikalavimams MMP veikimui atlikti jo pakeitimus	