



МИНИСТЕРСТВО ЮСТИЦИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ЗАРЕГИСТРИРОВАНО

Регистрационный № 85021

от "22" января 2026.

**МИНИСТЕРСТВО ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(Минтруд России)**

2 декабря 2025.

ПРИКАЗ

Москва

№ 680н

**Об утверждении профессионального стандарта
«Дизайнер детской игровой среды и продукции»**

В соответствии с пунктом 20 Правил разработки и утверждения профессиональных стандартов, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 10 апреля 2023 г. № 580, п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить прилагаемый профессиональный стандарт «Дизайнер детской игровой среды и продукции».

2. Признать утратившими силу:

приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. № 892н «Об утверждении профессионального стандарта «Дизайнер детской игровой среды и продукции» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 9 декабря 2014 г., регистрационный № 35113);

пункт 172 Изменений, вносимых в некоторые профессиональные стандарты, утвержденные приказами Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации, утвержденных приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 12 декабря 2016 г. № 727н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 13 января 2017 г., регистрационный № 45230).

3. Установить, что настоящий приказ вступает в силу с 1 сентября 2026 г. и действует до 1 сентября 2032 г.

Министр

А.О. Котяков

УТВЕРЖДЕН
приказом Министерства
труда и социальной защиты
Российской Федерации
от « 2 » декабря 2025 г. № 680н

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ

Дизайнер детской игровой среды и продукции

169

Регистрационный номер

Содержание

| | |
|---|----|
| I. Общие сведения..... | 1 |
| II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности) | 3 |
| III. Характеристика обобщенных трудовых функций..... | 7 |
| 3.1. Обобщенная трудовая функция «Выполнение работ по разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции»..... | 7 |
| 3.2. Обобщенная трудовая функция «Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам» | 9 |
| 3.3. Обобщенная трудовая функция «Концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции»..... | 14 |
| 3.4. Обобщенная трудовая функция «Внедрение в производство и контроль изготовления детской игровой среды и продукции» | 26 |
| 3.5. Обобщенная трудовая функция «Управление процессом создания дизайна детской игровой среды и продукции»..... | 29 |
| IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта..... | 33 |
| V. Сокращения, используемые в профессиональном стандарте..... | 33 |

I. Общие сведения

Промышленный дизайн детской игровой среды и продукции
(наименование вида профессиональной деятельности)

21.001

код

Краткое описание вида профессиональной деятельности

Разработка методами промышленного дизайна детской игровой среды и продукции, обладающей познавательной и развивающей функциями, с учетом правил безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии

Группа занятий:

| | | | |
|-------------------------|----------------------------|-----------|--|
| 2163 | Дизайнеры товаров и одежды | 1439 | Руководители иных сфер обслуживания, не входящие в другие группы |
| (код ОКЗ ¹) | (наименование) | (код ОКЗ) | (наименование) |

Отнесение к области профессиональной деятельности

| | |
|-------------------------|--|
| 21 | Легкая и текстильная промышленность |
| (код ОПД ²) | (наименование области профессиональной деятельности) |

Отнесение к видам экономической деятельности

| | |
|------------------------------------|---|
| 74.10 (код ОКВЭД ³) | Деятельность специализированная в области дизайна (наименование вида экономической деятельности) |
|------------------------------------|---|

II. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)

| код | Обобщенные трудовые функции | | Трудовые функции | | уровень (подуровень) квалификации | |
|-----|--|----------------------|---|---|-----------------------------------|-----|
| | наименование | уровень квалификации | возможные наименования должностей рабочих | наименование | | код |
| A | Выполнение работ по разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции | 5 | <p>Помощник дизайнера</p> <p>Помощник графического дизайнера</p> <p>Помощник мультимедийного дизайнера</p> <p>Помощник дизайнера-конструктора детской игровой продукции</p> <p>Помощник дизайнера-конструктора игрового оборудования</p> <p>Помощник дизайнера-конструктора детских игр и игрушек</p> <p>Помощник разработчика детской игровой продукции</p> <p>Помощник дизайнера-конструктора детской игровой среды</p> <p>Помощник художника-конструктора игр и игрушек</p> <p>Помощник художника-конструктора детской игровой среды</p> <p>Помощник архитектора-дизайнера детской игровой среды</p> <p>Помощник разработчика детской игровой среды</p> <p>Помощник дизайнера детской мультимедийной продукции</p> <p>Помощник дизайнера детской полиграфической продукции</p> <p>Художник-оформитель игровых кукол (средней квалификации)</p> <p>Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации)</p> | <p>Выполнение работ по проведению дизайнерских исследований</p> <p>Выполнение работ по дизайнерской и инженерно-технической разработке и внедрению в производство детской игровой среды и продукции</p> | <p>A/01.5</p> <p>A/02.5</p> | 5 |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--------|---|
| В | Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам | 6 | <p>Дизайнер-конструктор детской игровой продукции</p> <p>Дизайнер-конструктор игрового оборудования</p> <p>Дизайнер-конструктор детских игр и игрушек</p> <p>Разработчик детской игровой продукции</p> <p>Дизайнер-конструктор детской игровой среды</p> <p>Художник-конструктор игр и игрушек</p> <p>Художник-конструктор детской игровой среды</p> <p>Архитектор-дизайнер детской игровой среды</p> <p>Разработчик детской игровой среды</p> <p>Дизайнер детской мультимедийной продукции</p> <p>Дизайнер детской полиграфической продукции</p> <p>3D-модельер детской игровой среды</p> | <p>Изучение производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну детской игровой среды и продукции, для реализации проекта заказчика</p> <p>Исследование потребностей потребителей (родителей, детей и специалистов детских учреждений) детской игровой среды и продукции с учетом особенностей возрастной физиологии и психологии, безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей</p> | В/01.6 | 6 |
| С | Концептуальная и инженерно-техническая разработка | 6 | <p>Дизайнер-конструктор детской игровой продукции</p> <p>Дизайнер-конструктор игрового оборудования</p> | <p>Проведение сравнительных исследований детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам</p> <p>Оформление результатов исследований и формирование предложений по направлениям работ по разработке детской игровой продукции</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детских игр и игрушек</p> <p>Концептуальная проработка</p> | В/03.6 | 6 |
| | | | | | В/04.6 | 6 |
| | | | | | С/01.6 | 6 |
| | | | | | С/02.6 | 6 |

| | | | | | |
|-----------------------------------|--|---|---|---|---|
| детской игровой среды и продукции | | <p>Дизайнер-конструктор детских игр и игрушек Разработчик детской игровой продукции Дизайнер детской игровой среды Дизайнер-конструктор детской игровой среды Художник-конструктор игр и игрушек Художник-конструктор детской игровой среды Архитектор-дизайнер детской игровой среды Разработчик детской игровой среды Дизайнер детской мультимедийной продукции Дизайнер детской полиграфической продукции</p> | <p>вариантов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), а также предметно-пространственной игровой среды в целом</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детской игровой среды</p> <p>Инженерно-техническая проработка согласованных вариантов детской игровой продукции</p> <p>Макетирование, моделирование и (или) прототипирование вариантов дизайнерских решений детской игровой продукции в различных материалах и технологиях</p> <p>Тестирование дизайнерских решений детской игровой продукции и подготовка дизайн-проекта к рассмотрению и защите</p> <p>Модификация и доработка существующей детской игровой продукции</p> | <p>C/03.6</p> <p>C/04.6</p> <p>C/05.6</p> <p>C/06.6</p> <p>C/07.6</p> <p>C/08.6</p> <p>D/01.6</p> | 6 |
| D | Внедрение в производство и контроль изготовления | <p>Дизайнер-конструктор детской игровой продукции Дизайнер-конструктор игрового оборудования</p> | | D/01.6 | 6 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|----------------------------|-------------|
| | детской игровой среды и продукции | | <p>Дизайнер-конструктор детских игр и игрушек Разработчик детской игровой продукции Разработчик игровых средств обучения Дизайнер-конструктор детской игровой среды Художник-конструктор игр и игрушек Художник-конструктор детской игровой среды Архитектор-дизайнер детской игровой среды Разработчик детской игровой среды Дизайнер детской мультимедийной продукции Дизайнер детской полиграфической продукции</p> | <p>Авторский надзор, контроль производства опытных образцов детской игровой среды и продукции на соответствие дизайн-проекту</p> | D/02.6 | 6 |
| Е | Управление процессом создания детской игровой среды и продукции | 7 | <p>Креативный директор Арт-директор Старший дизайнер-конструктор Главный архитектор Руководитель группы (сектора, отдела) дизайна Главный художник-конструктор</p> | <p>Планирование разработок дизайн-проектов детской игровой среды и продукции Организация работ по выполнению дизайн-проекта детской игровой среды и продукции Контроль за реализацией дизайн-проекта детской игровой среды и продукции</p> | E/01.7 E/02.7 E/03.7 | 7 7 7 |

III. Характеристика обобщенных трудовых функций

3.1. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|---|----------------------|---|
| Наименование | Выполнение работ по разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции | Код | A | Уровень квалификации | 5 |
|--------------|--|-----|---|----------------------|---|

| | |
|---|--|
| Возможные наименования должностей рабочих | Помощник дизайнера Помощник графического дизайнера Помощник мультимедийного дизайнера Помощник дизайнера-конструктора детской игровой продукции Помощник дизайнера-конструктора игрового оборудования Помощник дизайнера-конструктора детских игр и игрушек Помощник разработчика детской игровой продукции Помощник дизайнера-конструктора детской игровой среды Помощник художника-конструктора игр и игрушек Помощник художника-конструктора детской игровой среды Помощник архитектора-дизайнера детской игровой среды Помощник разработчика детской игровой среды Помощник дизайнера детской мультимедийной продукции Помощник дизайнера детской полиграфической продукции Художник-оформитель игровых кукол (средней квалификации) Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации) |
|---|--|

Пути достижения квалификации

| | |
|---------------------------------|---|
| Образование и обучение | Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена |
| Опыт практической работы | - |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | |

Справочная информация

| Наименование документа | Код | Наименование начальной группы, должности, профессии или специальности, направления подготовки |
|--------------------------|----------|---|
| ОКЗ | 2163 | Дизайнеры товаров и одежды |
| ЕКС ⁴ | - | Архитектор |
| | - | Художник-конструктор (дизайнер) |
| ОКПДТР ⁵ | 204199 | Художник-конструктор (дизайнер) (средней квалификации) |
| Перечни СПО ⁶ | 54.02.01 | Дизайн (по отраслям) |

3.1.1. Трудовая функция

| | | | | | |
|-----------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Выполнение работ по проведению дизайнерских исследований | Код | A/01.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |
| Трудовые действия | Подбор отчетов о дизайнерских, маркетинговых, социальных и научных исследованиях о рынке и индустрии детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Мониторинг существующих аналогов и лучших мировых образцов детской игровой среды и продукции, выявление продукции с наибольшим потенциалом продаж для последующего анализа | | | | |
| | Ведение баз данных детской игровой продукции конкурентов | | | | |
| | Визуализация идей, подготовка презентационных материалов по итогам дизайнерских исследований вручную или с помощью САПР (перечень сокращений приведен в разделе V профессионального стандарта) | | | | |
| | Оформление отчетов и презентационных материалов о дизайнерских исследованиях | | | | |
| Необходимые умения | Выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания | | | | |
| | Систематизировать отобранную информацию о существующей детской игровой продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, содержательным, тактильным, функциональным) | | | | |
| | Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике | | | | |
| | Применять игровые технологии развития детей | | | | |
| | Редактировать отчетную документацию | | | | |
| Необходимые знания | Возрастная физиология и психология детей (базовые знания) | | | | |
| | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию | | | | |
| | Источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований | | | | |
| | Основные области педагогики, культурологии | | | | |
| | Основные приемы и методы художественно-графических работ | | | | |
| | Классификации детской игровой среды и продукции, игровые технологии развития детей, современные технологии | | | | |
| | Компьютерные программы, предназначенные для визуализации | | | | |
| | Категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности | | | | |
| | Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек | | | | |
| | Правила разработки и оформления эскизов, презентаций и отчетной документации | | | | |
| Другие характеристики | - | | | | |

3.1.2. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Выполнение работ по дизайнерской и инженерно-технической разработке и внедрению в производство детской игровой среды и продукции | Код | A/02.5 | Уровень (подуровень) квалификации | 5 |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|-----------------------|---|
| Трудовые действия | Проработка (уточнение и корректировка) художественных и технических эскизов детской игровой среды и продукции |
| | Проработка двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений детской игровой среды и продукции |
| | Создание деталей макетов и физических рабочих проектов моделей |
| | Прорисовка по согласованию с технологом производства чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие |
| | Устранение незначительных игровых, конструктивных и технологических дефектов детской игровой среды и продукции |
| | Формирование технического задания на проектирование детской игровой среды и продукции |
| | Частичная разработка и оформление комплекта сопроводительных документов и презентационных материалов к дизайн-проекту детской игровой среды и продукции |
| Необходимые умения | Применять игровые технологии развития детей |
| | Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов |
| | Визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, САПР и оборудования для прототипирования |
| | Использовать материалы и инструменты для макетирования, прототипирования |
| | Создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов |
| Необходимые знания | Возрастная физиология и психология детей (базовые знания) |
| | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию |
| | Материалы и технологии производства |
| | Основные области педагогики, культурологии |
| | Основные приемы и методы художественно-графических работ |
| | Основы проектирования детской игровой среды, детской развивающей среды и продукции |
| | Компьютерные программы, предназначенные для моделирования и визуализации |
| | Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек |
| | Правила разработки и оформления эскизов, художественных концепций и конструкторско-технологической документации новой детской игровой среды и продукции |
| Другие характеристики | - |

3.2. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|---|----------------------|---|
| Наименование | Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам | Код | В | Уровень квалификации | 6 |
|--------------|--|-----|---|----------------------|---|

| | |
|---|---|
| Возможные наименования должностей рабочих | Дизайнер-конструктор детской игровой продукции Дизайнер-конструктор игрового оборудования Дизайнер-конструктор детских игр и игрушек Разработчик детской игровой продукции Дизайнер-конструктор детской игровой среды Художник-конструктор игр и игрушек Художник-конструктор детской игровой среды Архитектор-дизайнер детской игровой среды Разработчик детской игровой среды Дизайнер детской мультимедийной продукции Дизайнер детской полиграфической продукции 3D-модельер детской игровой среды |
|---|---|

Пути достижения квалификации

| | |
|---------------------------------|--|
| Образование и обучение | Высшее образование – бакалавриат или Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена и дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области дизайна детской игровой среды и продукции или психологии и физиологии детей |
| Опыт практической работы | Не менее трех лет работы в более низкой (предшествующей) должности при наличии среднего профессионального образования |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | - |

Справочная информация

| Наименование документа | Код | Наименование начальной группы, должности, профессии или специальности, направления подготовки |
|-------------------------|-----------|---|
| ОКЗ | 2163 | Дизайнеры товаров и одежды |
| ЕКС | - | Архитектор |
| | - | Художник-конструктор (дизайнер) |
| ОКПДТР | 204198 | Художник-конструктор (дизайнер) |
| Перечни СПО | 54.02.01 | Дизайн (по отраслям) |
| Перечни ВО ⁷ | 17.01.6.0 | Дизайн архитектурной среды |
| | 48.10.6.0 | Дизайн |
| | 39.02.6.0 | Ландшафтная архитектура |

3.2.1. Трудовая функция

| | | | | | |
|-------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Изучение производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну детской игровой среды и продукции, для реализации проекта заказчика | Код | В/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Выявление требований заказчика, которые должны быть учтены в процессе вывода на рынок планируемой к разработке детской игровой среды и | | | | |

| | |
|-----------------------|---|
| | <p>продукции, или инициативная постановка задач при отсутствии заказчика</p> <p>Изучение специфики производимой детской игровой среды и продукции, а также рыночного, производственного и технологического потенциала организации-заказчика с целью определения дизайнерских и инженерно-технических требований к планируемой к разработке детской игровой среды и продукции</p> <p>Изучение норм и критериев производственной экономичности (затратам на изготовление детской игровой среды и продукции)</p> <p>Разработка совместно с заказчиком технического задания на проектирование</p> <p>Уточнение требований и пожеланий заказчика к будущему продукту, запрос дополнительной информации при необходимости</p> |
| Необходимые умения | <p>Анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных</p> <p>Выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком</p> <p>Применять игровые технологии развития детей</p> |
| Необходимые знания | <p>Возрастная физиология и психология детей</p> <p>Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию</p> <p>Материалы и технологии производства</p> <p>Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек</p> <p>Основные области педагогики и культурологии</p> <p>Структура и содержание исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки дизайна детской игровой среды и продукции</p> <p>Критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы</p> |
| Другие характеристики | - |

3.2.2. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Исследование потребностей потребителей (родителей, детей и специалистов детских учреждений) детской игровой среды и продукции с учетом особенностей возрастной физиологии и психологии, безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей | Код | В/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|-------------------|--|
| Трудовые действия | Определение познавательных и развивающих функций детской игровой продукции, характерных для целевых половой и возрастной групп |
| | Изучение игровых элементов культуры и процесса приобретения культурного опыта в ходе игровой деятельности, традиционных для географического региона размещения потенциальной целевой аудитории |
| | Изучение предпочтений возрастных групп детей с целью определения наиболее востребованных типов детской игровой среды и продукции и потенциальной потребности в их новых видах |
| | Изучение образа жизни, способов проведения досуга детей и их родителей с целью симулирования и сценарного моделирования их действий в процессе |

| | |
|--------------------|--|
| | <p>выбора, покупки и использования детской игровой среды и продукции</p> <p>Наблюдение за игровой деятельностью детей и определение моделей поведения в процессе игры и влияния детской игровой продукции на всестороннее развитие детей с учетом их возрастных и индивидуальных психологических особенностей</p> <p>Анализ влияния тенденций в популярной культуре, музыкальных и мультимедийных вкусов пользователей на их предпочтения типов детской игровой среды и продукции</p> <p>Изучение отчетов маркетинговых и социальных исследований потребителей с целью анализа удовлетворенности потребителей рыночным ассортиментом детской игровой среды и продукции и потребительских расходов на их приобретение</p> <p>Отслеживание изменений законодательства Российской Федерации, касающегося санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил детской игровой среды и продукции</p> <p>Определение и ранжирование значимых для потребителей (детей, родителей, сотрудников дошкольных и иных образовательных организаций) характеристик детской игровой среды и продукции исходя из психофизиологических особенностей возраста (интересов, особенностей восприятия, уровня познавательного развития)</p> |
| Необходимые умения | <p>Работать с детской и родительской аудиторией, а также с педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми</p> <p>Применять игровые технологии развития детей</p> <p>Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации, используемой при принятии дизайнерских решений</p> <p>Определять существующие и прогнозировать будущие тенденции в дизайне детской игровой среды и продукции</p> <p>Определять существующие и потенциальные желания и потребности потребителей и значимые для них характеристики детской игровой среды и продукции</p> <p>Выявлять факторы внешней среды, влияющие на дизайн детской игровой среды и продукции</p> <p>Замечать особенности взаимодействия детей с игровой средой и продукцией, запоминать впечатления от дизайна и игрового процесса (эмоциональная и образная память)</p> |
| Необходимые знания | <p>Возрастная физиология и психология детей</p> <p>Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию</p> <p>Методы проведения системно-комплексных дизайнерских исследований</p> <p>Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек</p> <p>Основные области педагогики и культурологии</p> <p>Технологии и средства сбора и обработки данных, необходимых для проведения дизайнерских исследований</p> <p>Критерии оценки потребностей целевых аудиторий, на которые рассчитан продукт</p> |

| | |
|-----------------------|--|
| | Основы маркетинга в области детских товаров, экономики, социологии и культурологии |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Основы педагогики, возрастной психологии, физиологии, гигиены детей |
| | Современные рекомендации педагогов, педиатров, педагогов-психологов, физиологов по безопасности, развивающим и обучающим функциям, гигиеничности, эстетичности и этичности детской игровой среды и продукции |
| Другие характеристики | - |

3.2.3. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Проведение сравнительных исследований детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам | Код | В/03.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|--------------------|---|
| Трудовые действия | Проведение всестороннего самостоятельного анализа кратковременных и долговременных технологических и дизайнерских тенденций; изучение исследований организаций и специалистов, занимающихся экспертным анализом и прогнозированием |
| | Проведение анализа и оценки визуального образа детской игровой среды и продукции, ее контента, функциональности, игровых возможностей спектра существующих решений по системе критериев с учетом правил безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полороловое самосознание |
| | Проведение психологического анализа аналогичной продукции конкурентов, определение элементов дизайна, имеющих наибольшую степень воздействия на ребенка |
| | Исследование лучших мировых образцов дизайна детской игровой среды и продукции с целью определения факторов дизайна, способствующих их успеху на рынке |
| | Детальное исследование дизайна детской игровой среды и продукции конкурентов и процессов их дизайн-коммуникаций с потребителями |
| Необходимые умения | Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации |
| | Критически оценивать образ, конструкции, контент, функциональность, тактильность, безопасность, технологичность, физиологичность детской игровой среды и продукции |
| | Использовать в работе методы дизайнерских исследований визуальных, контентных, тактильных, функциональных параметров |
| | Запоминать впечатления от дизайна, игрового взаимодействия ребенка с объектом и конструкции (эмоциональная и образная память) |
| | Применять игровые технологии развития детей |
| Необходимые знания | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию |
| | Источники информации для проведения дизайнерских исследований |
| | Критерии сравнительной оценки детской игровой среды и продукции |

| | |
|-----------------------|---|
| | Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек |
| | Основы педагогики, культурологии, социологии, психологии |
| | Основы возрастной психологии, физиологии, гигиены детей |
| Другие характеристики | - |

3.2.4. Трудовая функция

| | | | | | |
|-----------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Оформление результатов исследований и формирование предложений по направлениям работ по разработке детской игровой продукции | Код | В/04.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Интерпретация результатов исследований и выявление связи между ними Подготовка отчета, в том числе аналитических записок и презентационных материалов, содержащих сведения о проведенных дизайнерских исследованиях, с выводами и предложениями по направлениям работ в нескольких вариантах Внесение предложений по корректировке дизайн-брифа (технического задания) | | | | |
| Необходимые умения | Систематизировать, обобщать и представлять полученные данные Адаптировать результаты проведенных исследований к требованиям заказчика Пользоваться логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений Формулировать и аргументировать предложения в письменной и устной форме | | | | |
| Необходимые знания | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию Основные области педагогики, культурологии, психологии Формы учетных документов и правила составления отчетности Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек Основы составления дизайн-брифа (технического задания) Методики поиска творческих идей | | | | |
| Другие характеристики | - | | | | |

3.3. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | |
|---|---|-----|---|----------------------|---|
| Наименование | Концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции | Код | С | Уровень квалификации | 6 |
| Возможные наименования должностей рабочих | Дизайнер-конструктор детской игровой продукции Дизайнер-конструктор игрового оборудования Дизайнер-конструктор детских игр и игрушек Разработчик детской игровой продукции Дизайнер детской игровой среды Дизайнер-конструктор детской игровой среды Художник-конструктор игр и игрушек | | | | |

| | |
|--|---|
| | Художник-конструктор детской игровой среды Архитектор-дизайнер детской игровой среды Разработчик детской игровой среды Дизайнер детской мультимедийной продукции Дизайнер детской полиграфической продукции |
|--|---|

Пути достижения квалификации

| | |
|--------------------------|--|
| Образование и обучение | Высшее образование – бакалавриат или Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена и дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области дизайна детской игровой среды и продукции, или психологии и физиологии детей |
| Опыт практической работы | Не менее трех лет работы в более низкой (предшествующей) должности при наличии среднего профессионального образования |
| Другие характеристики | - |

| | |
|---------------------------------|---|
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | - |

Справочная информация

| Наименование документа | Код | Наименование начальной группы, должности, профессии или специальности, направления подготовки |
|------------------------|-----------|---|
| ОКЗ | 2163 | Дизайнеры товаров и одежды |
| ЕКС | - | Архитектор |
| | - | Художник-конструктор (дизайнер) |
| ОКПДТР | 204198 | Художник-конструктор (дизайнер) |
| Перечни СПО | 54.02.01 | Дизайн (по отраслям) |
| Перечни ВО | 17.01.6.0 | Дизайн архитектурной среды |
| | 48.10.6.0 | Дизайн |
| | 39.02.6.0 | Ландшафтная архитектура |

3.3.1. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Концептуальная проработка вариантов детских игр и игрушек | Код | C/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|-------------------|---|
| Трудовые действия | Определение жанра детской игры, типа детской игрушки |
| | Проработка смысловой идеи и культурно-художественной основы игры (игрушки) |
| | Разработка структуры (содержания) игры |
| | Определение продолжительности игровой сессии, соответствующей возрастным особенностям детей |
| | Разработка игрового процесса (сюжет, игровые ситуации, игровые роли, сценарии, условия проведения, этапы игры, уровни сложности), направленного |

| | |
|--------------------|---|
| | на развитие и развлечение ребенка (детей) и поддержание интереса в течение определенной продолжительности игровой сессии |
| | Определение функциональности игр и игрушек с учетом правил безопасности, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание |
| | Разработка понятного детям и (или) родителям (педагогам) краткого и грамотно написанного свода правил игры |
| | Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях |
| | Поиск стилевой и технологической концепции |
| | Определение степени реалистичности игровых персонажей |
| | Проработка общей компоновки |
| | Выполнение черновых поисковых и демонстрационных, художественных и технических эскизов игры (игрушки) и передача их на уточнение и корректировку |
| | Трехмерное эскизное моделирование игрового поля, игровых персонажей, элементов, механизмов |
| | Проектирование серии продуктов одного семейства (коллекции), обладающих сходными характеристиками и индивидуальными особенностями внутри серии |
| | Поиск цветографического решения и подбор материалов |
| | Макетирование простыми способами и средствами |
| | Обсуждение вариантов и согласование со специалистами заказчика дизайнерских решений игр и игрушек |
| | Создание двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений игр и игрушек |
| | Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цветографической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой продукции по сравнению с существующими аналогами |
| Необходимые умения | Применять логические методики в поисках новых идей и решений |
| | Оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |
| | Переносить в игру и на игрушки образы персонажей из объектов культуры (книг, фильмов, анимации) и жизни |
| | Создавать эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств у детей |
| | Придумывать новые игровые концепции, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание |
| | Разрабатывать различные виды детской игровой продукции под уже созданный образ и концепцию, создавая из них единую развивающую среду с различными функциями и педагогическими, культурологическими отличиями |
| | Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов |
| | Создавать дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков |
| | Воплощать в художественно-изобразительной форме творческие замыслы |
| | Адаптировать новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей |
| | Понимать особенности детского восприятия окружающей среды |
| | Создавать образ по словесному описанию |
| | Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике |

| | |
|-----------------------|---|
| | Создавать макеты простыми способами и средствами |
| Необходимые знания | Принципы, подходы и средства концептуальной проработки игрового дизайна |
| | Игровые технологии развития детей |
| | Психолого-педагогические и культурологические особенности игрового процесса на различных этапах использования для детей различных возрастов, групп детей, для использования в семье и образовательных учреждениях различного типа |
| | Методики поиска творческих идей |
| | Основные приемы и методы художественно-графических работ |
| | Основы скульптуры |
| | Методы инженерного творчества |
| | Современные классификации игр (игрушек) |
| | Способы мотивации игровой деятельности |
| | Условия формирования и развития различных типов мышления у детей посредством игровой деятельности |
| | Особенности игрового мышления и восприятия игровых технологий детьми различного возраста |
| | Психологические возрастные особенности игровой деятельности детей |
| | Дизайнерские способы, инструменты и методы, которые позволяют активировать детское состояние взрослых |
| | Правила гигиены, физиологии, педагогики, эргономики применительно к детской игровой продукции |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Возрастно-психологический и психолого-педагогический подходы к обеспечению информационно-психологической безопасности детей и подростков |
| | Современные технологии, конструкции, материалы |
| | Категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности |
| | Правила разработки и оформления документации дизайн-концепта |
| | Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования |
| | Основы авторского и патентного права |
| Другие характеристики | - |

3.3.2. Трудовая функция

| | | | | | |
|-------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Концептуальная проработка вариантов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), а также предметно-пространственной игровой среды в целом | Код | C/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Определение функций детского игрового оборудования и предметно-пространственной игровой среды с учетом правил безопасности, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание | | | | |
| | Проведение анализа архитектурно-пространственных условий размещения детской игровой среды | | | | |
| | Определение климатических особенностей в географическом регионе | | | | |

| | |
|--------------------|---|
| | проживания потенциальных потребителей |
| | Определение пространственных решений, влияющих на различные педагогические задачи, реализуемые в игровой форме |
| | Определение типологии средовых игровых объектов и систем, эмоционально-образных установок детского средового дизайна |
| | Определение размеров и степени трудности детского игрового оборудования исходя из возрастной группы детей и правил безопасности |
| | Поиск стилевой и технологической концепции детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), предметно-пространственной игровой среды |
| | Зонирование игровых сред (рабочая, спокойная, активная зоны) |
| | Разработка игрового процесса (предметно-пространственных игровых ситуаций, сценариев подвижных игр, условий проведения, этапов игры), направленных на развитие и развлечение ребенка и обеспечивающих индивидуальную и (или) групповую игровую деятельность |
| | Разработка художественных и технических эскизов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), предметно-пространственной игровой среды |
| | Разработка предметного окружения с учетом возможности изменения организации пространства в течение определенного периода |
| | Планирование схем движения и взаимодействия детей в игровой среде на разных этапах игрового процесса |
| | Трехмерное эскизное моделирование игрового оборудования, предметно-пространственной игровой среды |
| | Разработка вариантов оформления и комплектации игровых зон |
| | Поиск цветографического решения и подбор материалов |
| | Макетирование простыми способами и средствами |
| | Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях |
| | Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений детского игрового оборудования и предметно-пространственной игровой среды со специалистами заказчика |
| | Создание двухмерных и трехмерных моделей художественно-конструкторских решений детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), предметно-пространственной игровой среды |
| | Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цветографической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой продукции по сравнению с существующими аналогами |
| Необходимые умения | Применять логические методики в поисках новых идей и решений |
| | Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |
| | Придумывать новые игровые концепции, в том числе игровое пространство, игровой процесс, игровые элементы и механизмы, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание |
| | Переносить на игровое оборудование и предметно-пространственную игровую среду персонажей из объектов культуры (книг, фильмов, анимации) и жизни |
| | Воплощать творческие замыслы в реальные объекты игровой среды |
| | Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с |

| | |
|--------------------------------------|---|
| | использованием графических редакторов |
| | Создавать макеты простыми способами и средствами |
| | Понимать особенности детского восприятия окружающей среды |
| | Создавать образ по словесному описанию |
| | Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике |
| Необходимые знания | Принципы, подходы и средства концептуальной проработки дизайна игровой среды и оборудования, ориентированного на развитие и тренировку одного или нескольких физических навыков, а также интеллекта ребенка |
| | Игровые технологии развития детей |
| | Творческие источники дизайнерских идей |
| | Основные приемы эскизирования |
| | Методы инженерного творчества |
| | Основы физического воспитания и развития детей |
| | Особенности жизнедеятельности ребенка в игровой среде |
| | Современные классификации детского игрового оборудования, развивающей предметно-пространственной среды |
| | Способы организации игрового пространства с целью мотивации игровой деятельности |
| | Условия формирования и развития различных типов мышления у детей посредством игровой деятельности |
| | Особенности игрового мышления и восприятия игровых технологий детьми различного возраста |
| | Психологические возрастные особенности игровой деятельности детей |
| | Правила безопасности, эргономики, физиологии, педагогики, гигиены детей различного возраста |
| | Психолого-педагогические и культурологические особенности игрового процесса на различных этапах пользования для детей различных возрастов, групп детей, для использования в семье и образовательных учреждениях различного типа |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Основные принципы построения развивающих сред и игрового оборудования |
| | Современные технологии, конструкции, материалы |
| | Правила разработки и оформления документации дизайн-концепта |
| | Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования |
| Основы авторского и патентного права | |
| Другие характеристики | - |

3.3.3. Трудовая функция

| | | | | | |
|-------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Концептуальная проработка вариантов детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции | Код | C/03.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Разработка визуального образа обложки и внутреннего оформления издания с учетом модных тенденций, физиологических и психологических возрастных особенностей детей | | | | |
| | Разработка и (или) подбор элементов контента будущей продукции (текста, | | | | |

| | |
|---|--|
| | изображений, графики, аудио- и видеоматериалов) или подготовка технического задания на их разработку для соответствующих специалистов |
| | Проектирование безопасных интерактивных элементов и (или) игровых механизмов, обладающих необходимыми познавательными и развивающими функциями |
| | Подбор материалов и цветовых решений с учетом правил безопасности, эстетики, физиологических и психологических возрастных особенностей детей |
| | Проектирование серии продуктов одного семейства (коллекции), обладающих сходными характеристиками и индивидуальными особенностями внутри серии |
| | Подготовка шаблонов и макетов простыми способами и средствами |
| | Обсуждение вариантов и согласование со специалистами заказчика дизайнерских решений детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции |
| | Создание двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции |
| | Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цветографической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции по сравнению с существующими аналогами |
| Необходимые умения | Применять логические методики в поисках новых идей и решений |
| | Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |
| | Придумывать новые игровые концепции, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание |
| | Разрабатывать игровой процесс, игровые элементы и механизмы |
| | Создавать и прорабатывать эскизы от руки и с использованием графических редакторов |
| | Создавать дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков |
| | Воплощать в художественно-изобразительной форме творческие замыслы |
| | Создавать визуальный и музыкальный образ по словесному описанию |
| | Реализовать музыкальные знания и умения в дизайне |
| | Находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей |
| | Видеть окружающую среду с точки зрения ребенка |
| | Создавать эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств у детей |
| | Передавать визуальные сигналы, понятные и привлекательные для детей целевой возрастной группы |
| | Создавать макеты простыми способами и средствами |
| Создавать и редактировать графические и мультимедийные объекты с помощью компьютерных средств | |
| Необходимые знания | Принципы, подходы и средства концептуальной проработки игрового дизайна, дизайн средств коммуникаций |
| | Игровые технологии развития детей |
| | Основные приемы и методы художественно-графических работ |
| | Методы инженерного творчества |
| | Творческие способы и методы, которые позволяют представить эмоциональное и физическое восприятие окружающей среды ребенком |
| | Способы мотивации игровой деятельности |

| | |
|-----------------------|---|
| | Условия формирования и развития различных типов мышления у детей посредством игровой деятельности |
| | Особенности игрового мышления и восприятия игровых технологий детьми различного возраста |
| | Психологические возрастные особенности игровой деятельности детей |
| | Психолого-педагогические и культурологические особенности игрового процесса на различных этапах пользования для детей различных возрастов, групп детей, для использования в семье и образовательных учреждениях различного типа |
| | Правила гигиены, физиологии, педагогики, эргономики информационных каналов воздействия на детей |
| | Возрастно-психологический и психолого-педагогический подходы к обеспечению информационно-психологической безопасности детей и подростков |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации, полиграфии, телекоммуникационные средства |
| | Основы типографии и подготовки макетов |
| | Современные технологии, конструкции, материалы |
| | Стандарты и технические условия по дизайнерскому оформлению и содержанию изданий детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции |
| | Основы авторского и патентного права |
| Другие характеристики | - |

3.3.4. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Концептуальная проработка вариантов детской игровой среды | Код | C/04.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|-------------------|---|
| Трудовые действия | Определение функций детской игровой среды с учетом правил безопасности, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание |
| | Определение климатических особенностей и смены времен года в географическом регионе размещения потенциальных потребителей |
| | Поиск функциональных форм для реализации детской игровой среды |
| | Трехмерное эскизное моделирование детской игровой среды |
| | Поиск цветографического решения и подбор материалов детской игровой среды |
| | Макетирование детской игровой среды простыми способами и средствами |
| | Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции детской игровой среды в разных материалах и технологиях |
| | Обсуждение вариантов художественно-конструкторских решений детской игровой среды с рабочей группой клиента клиента и внесение корректировок |
| | Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений со специалистами заказчика |
| | Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок |

| | |
|--------------------------------------|---|
| | эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование формообразования, цветографическую концепцию и стиль, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой среды по сравнению с существующими аналогами |
| Необходимые умения | Применять логические методики поиска новых идей и решений |
| | Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |
| | Создавать новые концепции детской игровой среды, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание |
| | Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов |
| | Воплощать в художественно-изобразительной форме творческие замыслы |
| | Адаптировать новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей |
| | Понимать особенности детского восприятия окружающей среды |
| | Создавать образ по словесному описанию |
| | Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике |
| | Строить перспективные и ортогональные проекции |
| | Разрабатывать конструкции и формы |
| | Создавать макеты простыми способами и средствами |
| Необходимые знания | Основные приемы и методы художественно-графических работ |
| | Методы инженерного творчества |
| | Современные тенденции формообразования детской игровой среды |
| | Современные технологии, технические средства, конструкции и материалы |
| | Аэродинамика и архитектурное строение объектов детской игровой среды |
| | Правила безопасности, эргономики, физиологии, педагогики, гигиены детей в детской игровой среде |
| | Основы физического воспитания и развития детей |
| | Психологические возрастные особенности игровой деятельности детей |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Инженерно-технологические основы дизайна |
| | Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования |
| Основы авторского и патентного права | |
| Другие характеристики | - |

3.3.5. Трудовая функция

| | | | | | |
|-------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Инженерно-техническая проработка согласованных вариантов детской игровой продукции | Код | C/05.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Разработка и обоснование технического и конструктивного решения детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Проработка компоновочных и композиционных решений детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Детализация форм и детальная разработка конструкций детской игровой продукции с учетом правил безопасности, функциональности и эргономики | | | | |
| | Моделирование игровой деятельности с учетом психологических особенностей | | | | |

| | |
|-----------------------|--|
| | возрастных групп детей |
| | Выполнение необходимых конструктивных расчетов |
| | Подбор конструкционно-отделочных материалов с учетом правил по безопасности |
| | Разработка технологического процесса и схем сборки изделия |
| | Проектирование упаковки детской игровой среды и продукции |
| | Разработка понятного, краткого и грамотно написанного свода правил эксплуатации детской игровой продукции |
| | Проведение виртуальных испытаний конструкции изделия в автоматизированных программах проектирования |
| | Разработка комплекта чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие |
| Необходимые умения | Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |
| | Использовать разнообразные изобразительные и технические приемы и средства |
| | Выбирать оптимальные конструктивные и технические решения для создания безопасной, многофункциональной, увлекательной и эстетичной детской игровой среды и продукции |
| | Пользоваться основными графическими компьютерными программами и программами моделирования |
| | Соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства проектируемой детской игровой среды и продукции |
| | Разрабатывать и обосновывать технические и конструктивные решения детской игровой среды и продукции |
| | Визуализировать, моделировать и проектировать модели и прототипы детской игровой среды и оборудования, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, САПР и оборудования для прототипирования |
| | Внедрять методы проведения технических расчетов в процессе дизайнерской разработки детской игровой среды и продукции |
| Необходимые знания | Принципы работы, условия монтажа и технической эксплуатации детской игровой среды и продукции |
| | Прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки детской игровой среды и продукции |
| | Инженерно-технологические основы дизайна |
| | Характеристики и свойства материалов, применяемых в проектируемых конструкциях, технологии производства изделий из них |
| | Приемы формирования, придающие целостность готовому дизайнерскому решению |
| | Современные технологии и конструкции, применимые к детскому игровому оборудованию |
| | Основные правила, которые необходимо учитывать в процессе проектирования (функциональные, технико-конструктивные, эргономические, эстетические, физиологические, гигиенические, психологические) |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования |
| | Основы авторского и патентного права |
| Другие характеристики | - |

3.3.6. Трудовая функция

| | | | | | |
|-----------------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Макетирование, моделирование и (или) прототипирование проектов дизайнерских решений детской игровой среды и продукции в различных материалах и технологиях | Код | C/06.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Создание эскизных и рабочих чертежей для макетирования и прототипирования детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Создание макетов детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Создание 2D- и 3D-визуализаций детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Создание физических рабочих проектов моделей детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Создание прототипа, вариативного ряда и типологических решений детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Приведение модели (прототипа) конструкции изделия в соответствие правилам эргономики | | | | |
| Необходимые умения | Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) | | | | |
| | Подбирать и использовать соответствующие материалы, инструменты и технологии для макетирования, прототипирования | | | | |
| | Создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов | | | | |
| Необходимые знания | Основные приемы и технологии макетирования | | | | |
| | Основные приемы и технологии создания физических моделей | | | | |
| | Принципы технического производства прототипа | | | | |
| | Характеристики и свойства материалов, применяемых в проектируемых конструкциях, технологии производства изделий из них | | | | |
| Другие характеристики | Основы авторского и патентного права | | | | |
| Другие характеристики | - | | | | |

3.3.7. Трудовая функция

| | | | | | |
|-------------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Тестирование дизайнерских решений детской игровой продукции и подготовка дизайн-проекта к рассмотрению и защите | Код | C/07.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
| Трудовые действия | Подготовка макетов (прототипов) детской игровой среды и продукции к апробации, тестирование технических параметров: работоспособности, безопасности, устойчивости, прочности конструктивных элементов | | | | |
| | Устранение существенных конструктивных и технологических дефектов детской игровой среды и продукции | | | | |
| | Проведение виртуальной экспресс-оценки реальными потребителями качеств детской игровой среды и продукции с помощью интернет-технологий посредством многопользовательских виртуальных сред | | | | |
| | Проведение серии тестирования детской игровой среды и продукции в контролируемых условиях безопасности с целевыми группами (родителями, педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми) первоначально с участием взрослых и с постепенным вовлечением детей | | | | |
| | Наблюдение за действиями и реакциями детей и взрослых в процессе игровой | | | | |

| | |
|-----------------------|--|
| | деятельности, в том числе анализ их поведения во время игр и оценка влияния детской игровой продукции на процесс обучения и развития |
| | Проведение опросов тестируемых потенциальных потребителей с целью совершенствования апробируемого продукта |
| | Выявление игровых недостатков дизайн-проекта в игровой деятельности детей |
| | Заказ независимых экспертиз опытного образца детской игровой среды и продукции на соответствие правилам безопасности, детской возрастной физиологии и психологии, гигиены, функциональности и эстетики |
| | Составление замечаний и предложений по изменению дизайна и конструкции прототипов детской игровой среды и продукции и устранение недостатков |
| | Внесение необходимых изменений в дизайн-проект детской игровой среды и продукции |
| | Оформление единого комплекта документов, состоящего из пояснительной записки к дизайн-проекту, визуализации, презентационных материалов, комплекта чертежей и сопроводительных документов |
| | Проведение презентации детской игровой среды и продукции на всех уровнях управления |
| | Передача законченного дизайн-проекта детской игровой среды и продукции заказчику для реализации на производстве |
| Необходимые умения | Работать с детской и родительской аудиторией, а также педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками |
| | Замечать особенности взаимодействия детей с игровой продукцией |
| | Находить и устранять игровые, конструктивные и технологические дефекты |
| Необходимые знания | Основные методы и процедуры тестирования макетов (прототипов) детской игровой продукции |
| | Критерии оценки макетов (прототипов) детской игровой продукции |
| Другие характеристики | - |

3.3.8. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Модификация и доработка существующей детской игровой продукции | Код | C/08.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|--------------------|---|
| Трудовые действия | Выявление новых требований и заказчика к модификации детской игровой продукции |
| | Определение современных потребностей в редизайне с учетом изменения мнения потребителей, действующих нормативных правовых актов по безопасности, педагогике, культурологии, эргономике и гигиене детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, в зависимости от половой принадлежности |
| | Изучение отзывов об игровом опыте пользователей в существующей детской игровой среде и продукции |
| | Проведение анализа существующей детской игровой продукции на наличие слабых мест и проблем |
| | Внесение предложений по изменению ассортимента, улучшению качества, оформления детской игровой продукции исходя из новых потребностей и производственных возможностей |
| | Внесение изменений в дизайн существующей детской игровой среды и продукции |
| Необходимые умения | Работать с детской и родительской аудиторией, а также педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками и другими |

| | |
|-----------------------|--|
| | специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми |
| | Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |
| | Адаптировать существующую детскую игровую продукцию к новым потребностям |
| | Находить дизайнерские решения, усовершенствующие детскую игровую среду и продукцию |
| | Использовать методы инженерного творчества, логического и интуитивного поиска дизайнерских и технических решений |
| | Использовать разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и программы автоматизированного проектирования |
| Необходимые знания | Методы и процедуры сбора информации об игровом опыте |
| | Дизайнерские и технологические тренды, тенденции совершенствования проектируемой детской игровой продукции |
| | Современные технологии, материалы и производственные возможности |
| | Методы инженерного творчества |
| | Основные правила, которые необходимо учитывать в процессе проектирования изделий (функциональные, технико-конструктивные, эргономические, эстетические, безопасности) |
| | Нормативные правовые акты по безопасности детской игровой среды и продукции, в том числе правила Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений |
| | Основы авторского и патентного права |
| Другие характеристики | - |

3.4. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|---|----------------------|---|
| Наименование | Внедрение в производство и контроль изготовления детской игровой среды и продукции | Код | D | Уровень квалификации | 6 |
|--------------|--|-----|---|----------------------|---|

| | |
|---|--|
| Возможные наименования должностей рабочих | Дизайнер-конструктор детской игровой продукции Дизайнер-конструктор игрового оборудования Дизайнер-конструктор детских игр и игрушек Разработчик детской игровой продукции Разработчик игровых средств обучения Дизайнер-конструктор детской игровой среды Художник-конструктор игр и игрушек Художник-конструктор детской игровой среды Архитектор-дизайнер детской игровой среды Разработчик детской игровой среды Дизайнер детской мультимедийной продукции Дизайнер детской полиграфической продукции |
|---|--|

Пути достижения квалификации

| | |
|------------------------|---|
| Образование и обучение | Высшее образование – бакалавриат или Среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена и дополнительное профессиональное образование - программы повышения квалификации в области дизайна детской игровой продукции или психологии и физиологии детей |
|------------------------|---|

| | |
|---------------------------------|---|
| Опыт практической работы | Не менее трех лет работы в более низкой (предшествующей) должности при наличии среднего профессионального образования |
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | - |

Справочная информация

| Наименование документа | Код | Наименование начальной группы, должности, профессии или специальности, направления подготовки |
|------------------------|-----------|---|
| ОКЗ | 2163 | Дизайнеры товаров и одежды |
| ЕКС | - | Архитектор |
| | - | Художник-конструктор (дизайнер) |
| ОКПДТР | 204198 | Художник-конструктор (дизайнер) |
| Перечни СПО | 07.02.01 | Архитектура |
| | 54.02.01 | Дизайн (по отраслям) |
| Перечни ВО | 17.01.6.0 | Дизайн архитектурной среды |
| | 48.10.6.0 | Дизайн |
| | 39.02.6.0 | Ландшафтная архитектура |

3.4.1. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Адаптация утвержденного дизайн-проекта детской игровой среды и продукции к технологическому процессу производства | Код | D/01.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|--------------------|---|
| Трудовые действия | Определение технологической цепочки изготовления детской игровой среды и продукции |
| | Совместно с конструкторами, технологами и инженерами производства определение элементов дизайнерского решения, требующих корректировки исходя из особенностей технологического процесса |
| | Внесение необходимых изменений в дизайн-проект (доработка и исправление дизайн-проекта) для серийного (массового) производства с учетом материалов и оборудования |
| | Внесение предложений по модификации производственных технологий и оборудования |
| | Координирование и согласование рабочей документации в процессе совместной разработки с конструкторами и технологами |
| | Создание и утверждение промышленного (эталонного) образца детской игровой среды и продукции |
| | Постановка технических заданий для производства детской игровой среды и продукции |
| Необходимые умения | Адаптировать дизайн-проект детской игровой среды и продукции к возможностям производства |
| | Выстраивать эффективные коммуникации с конструкторами и технологами |
| Необходимые знания | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов |

| | |
|-----------------------|---|
| | детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию |
| | Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек |
| | Основные области педагогики, культурологии, психологии |
| | Особенности технологических процессов производства элементов детской игровой среды |
| | Основы профессиональной терминологии конструкторов, технологов и инженеров |
| | Единая система конструкторской и технологической документации |
| Другие характеристики | - |

3.4.2. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Авторский надзор, контроль производства опытных образцов детской игровой среды и продукции на соответствие дизайн-проекту | Код | D/02.6 | Уровень (подуровень) квалификации | 6 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|--------------------|--|
| Трудовые действия | Проведение плановых посещений производства детской игровой среды и продукции при испытаниях и доводке опытных образцов изделий до серийного (массового) производства |
| | Контроль соответствия внешнего вида опытной партии детской игровой продукции эталонному образцу |
| | Проверка функциональных качеств и работоспособности финальных образцов детской игровой среды и продукции |
| | Постоянный мониторинг и контроль выполнения условий дизайн-проекта (проведение измерений, дизайнерских исследований, дизайн-анализа) детской игровой среды и продукции с целью предупреждения или корректировки возможных изменений определенных параметров промышленного (эталонного) образца при серийном производстве |
| | Консультирование заказчика и его представителей по всем возникающим вопросам, касающимся дизайна переданной в производство детской игровой среды и продукции |
| | Согласование изменений (дополнений) в проектные решения детской игровой среды и продукции |
| | Подготовка материалов по отличительным особенностям дизайнерского решения детской игровой среды и продукции при оформлении заявок на промышленные образцы и представлении вновь освоенных изделий на аттестацию и сертификацию |
| | Осуществление авторского надзора за мерчандайзингом детской игровой среды и продукции |
| Необходимые умения | Контролировать и инспектировать изготовление опытных образцов детской игровой продукции |
| | Предвидеть и предупреждать возможные причины отклонений от дизайн-проекта |
| | Предпринимать корректирующие действия в рабочем процессе |
| Необходимые знания | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию |

| | |
|-----------------------|---|
| | <p>Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек</p> <p>Основные области педагогики, культурологии, психологии</p> <p>Процедуры и методы авторского дизайнерского контроля процесса изготовления детской игровой продукции</p> <p>Порядок проведения дизайнерской и независимой экспертизы проектов изделий, критерии эстетической и качественной оценки детской игровой продукции</p> <p>Порядок аттестации, сертификации качества промышленной продукции, оформления заявок на промышленные образцы</p> <p>Основы авторского и патентного права</p> |
| Другие характеристики | - |

3.5. Обобщенная трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|---|----------------------|---|
| Наименование | Управление процессом создания дизайна детской игровой среды и продукции | Код | Е | Уровень квалификации | 7 |
|--------------|---|-----|---|----------------------|---|

| | |
|---|---|
| Возможные наименования должностей рабочих | <p>Креативный директор</p> <p>Арт-директор</p> <p>Старший дизайнер-конструктор</p> <p>Главный архитектор</p> <p>Руководитель группы (сектора, отдела) дизайна</p> <p>Главный художник-конструктор</p> |
|---|---|

Пути достижения квалификации

| | |
|--------------------------|--|
| Образование и обучение | Высшее образование – магистратура |
| Опыт практической работы | Не менее трех лет руководства творческими коллективами |

| | |
|---------------------------------|--|
| Особые условия допуска к работе | - |
| Другие характеристики | <p>Рекомендуется дополнительное профессиональное образование – программы повышения квалификации в области дизайна детской игровой продукции или психологии и физиологии детей</p> <p>Рекомендуется дополнительное образование – программы повышения квалификации или программы профессиональной переподготовки в области менеджмента</p> |

Справочная информация

| Наименование документа | Код | Наименование начальной группы, должности, профессии или специальности, направления подготовки |
|------------------------|------|---|
| ОКЗ | 1439 | Руководители иных сфер обслуживания, не входящие в другие группы |

| | | |
|------------|-----------|---------------------------------|
| ЕКС | - | Архитектор |
| | - | Художник-конструктор (дизайнер) |
| ОКПДТР | 204198 | Главный художник-конструктор |
| Перечни ВО | 17.01.7.1 | Архитектура |
| | 48.10.7.1 | Дизайн |

3.5.1. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Планирование разработки дизайн-проектов детской игровой среды и продукции | Код | Е/01.7 | Уровень (подуровень) квалификации | 7 |
|--------------|---|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|-----------------------|--|
| Трудовые действия | Формулирование и согласование с заказчиком цели дизайн-проекта детской игровой среды и продукции и сроков его реализации |
| | Составление смет расходов по статьям, оценка сроков разработки детской игровой среды и продукции и утверждение их у заказчика |
| | Определение основных этапов работ, сфер ответственности, предельных сроков для исполнителя и заказчика |
| | Проведение совещаний с участниками проекта с целью учета всех деталей при планировании |
| Необходимые умения | Ставить и решать задачи с позиций системного подхода |
| | Систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач |
| | Определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проекта |
| | Предвидеть перспективы и направления развития детской игровой продукции в будущем |
| | Оценивать последствия предпринимаемых действий |
| | Систематизировать и распределять действия подчиненных |
| Необходимые знания | Специализированные программы планирования |
| | Основы ведения проектной деятельности |
| | Основы эргономики в процессе проектирования |
| | Основы детской психологии и способы развития образовательных навыков у детей |
| | Принципы проектирования инклюзивной образовательной среды |
| | Нормативные правовые акты, документы по стандартизации в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении материалов и технологий |
| | Методы и механизмы планирования процессов разработки дизайн-проекта |
| | Особенности дизайнерской деятельности в индустрии товаров и услуг для детей |
| | Функциональные обязанности сотрудников творческого коллектива (структурного подразделения, организации) |
| | Основы авторского и патентного права |
| Другие характеристики | - |

3.5.2. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Организация работ по выполнению дизайн-проекта детской игровой среды и продукции | Код | Е/02.7 | Уровень (подуровень) квалификации | 7 |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|--------------------|---|
| Трудовые действия | Прием заказов на разработку детской игровой продукции, а также учет запросов и пожеланий заказчиков |
| | Определение комплекса дизайнерских функций и содержательное наполнение каждой из них |
| | Создание команды (творческого коллектива (структурного подразделения, организации) для разработки детской игровой продукции |
| | Распределение работ над дизайн-проектом детской игровой среды и продукции среди структурных подразделений и членов творческого коллектива, закрепление их соответствующими должностными инструкциями |
| | Объяснение специалистам основной идеи, цели и задач проекта детской игровой среды и продукции и основных направлений его реализации |
| | Обеспечение соответствия реализации дизайн-проекта детской игровой среды и продукции правовым, нормативным, этическим и социальным правилам работы с социально чувствительной аудиторией |
| | Определение функциональных связей между сотрудниками, реализующими дизайнерские функции |
| | Создание систем взаимодействия специалистов, отвечающих за дизайн, с другими специалистами организации, обеспечение координации дизайнерской и других функциональных сфер деятельности организации (межфункциональных связей) |
| | Мотивирование команды, работающей над дизайн-проектом детской игровой среды и продукции |
| | Управление бюджетом дизайн-проекта детской игровой среды и продукции |
| | Выбор и организация работ с организациями, привлекаемыми к реализации дизайн-проекта детской игровой среды и продукции |
| | Управление рисками дизайн-проекта детской игровой среды и продукции |
| | Создание методик промышленного дизайна детской игровой продукции |
| | Оформление и согласование проектной документации |
| Необходимые умения | Понимать и анализировать современные концепции организации дизайнерской деятельности |
| | Формировать творческий коллектив и управлять им |
| | Использовать основные теории мотивации и лидерства для решения управленческих задач |
| | Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие |
| | Применять методы и навыки постановки задач и обеспечения их решения путем организации конструктивного сотрудничества руководителей, специалистов и исполнителей |
| | Принимать организационно-управленческие решения, предварительно оценивать последствия различных вариантов |
| | Применять игровые технологии развития детей |
| | Применять информационные технологии для решения управленческих задач |
| | Разрабатывать и реализовывать мероприятия, направленные на улучшение творческого процесса |
| | Консультировать по вопросам разработки дизайна детской игровой среды и продукции |
| Необходимые знания | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию |
| | Основные области педагогики, культурологии, психологии |
| | Дизайн-менеджмент в индустрии детских товаров |
| | Особенности законодательного регулирования индустрии товаров и услуг для детей |

| | |
|-----------------------|--|
| | Требования охраны труда, основы гражданского и патентного права |
| | Управленческая структура организации: функции и их распределение, иерархия должностей и лиц, процессы и процедуры управления |
| | Категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности |
| | Детская возрастная физиология, психология, гигиена детей |
| | Системы сертификации и лицензирования, патентования детской игровой продукции |
| | Основы ведения творческой проектной деятельности |
| Другие характеристики | - |

3.5.3. Трудовая функция

| | | | | | |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|
| Наименование | Контроль за реализацией дизайн-проекта детской игровой среды и продукции | Код | E/03.7 | Уровень (подуровень) квалификации | 7 |
|--------------|--|-----|--------|-----------------------------------|---|

| | |
|--------------------|--|
| Трудовые действия | Формирование ключевых показателей эффективности дизайнерской деятельности |
| | Проведение регулярного мониторинга реализации дизайн-проекта детской игровой среды и продукции |
| | Определение контрольных показателей, промежуточных этапов контроля, масштабов допустимых отклонений |
| | Проведение анализа результатов реализации и их сопоставление с поставленными целями и задачами дизайн-проекта детской игровой среды и продукции, оценка его эффективности |
| | Проведение анализа соответствия дизайна-проекта потребностям целевых групп потребителей детской игровой продукции (детей, родителей, детских учреждений) и требованиям заказчика |
| | Сопоставление реальных результатов с контрольными показателями |
| | Контроль и разрешение проблемных ситуаций |
| | Контроль исполнения договорных отношений с подрядчиками и другими сторонними организациями |
| | Оценивание качества дизайна и успеха разработанной детской игровой среды и продукции |
| | Определение необходимых корректирующих действий и разработка мер по повышению эффективности |
| Необходимые умения | Контролировать процесс выполнения работ |
| | Разрабатывать процедуры и методы контроля |
| | Применять игровые технологии развития детей |
| | Проводить мониторинг и анализ дизайнерской деятельности и использовать их результаты для подготовки управленческих решений |
| | Оценивать усилия, приложенные сотрудниками для достижения поставленных перед ними задач |
| | Мотивировать сотрудников к достижению поставленных целей и преодолению проблемных ситуаций |
| Необходимые знания | Возрастная физиология и психология детей |
| | Документы по стандартизации, устанавливающие правила и общие принципы в отношении дизайнерского оформления, эргономики и содержания объектов детской игровой среды, включая полиграфическую и цифровую продукцию |
| | Методы и критерии оценки эффективности дизайнерской деятельности |
| | Методы мониторинга и сравнительного анализа |

| | |
|-----------------------|---|
| | Нормативные правовые акты в сфере безопасности, санитарно-эпидемиологических и гигиенических правил в отношении игр и игрушек, детской игровой среды и продукции, технические регламенты о безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков, и о безопасности игрушек |
| | Основные области педагогики и культурологии |
| | Правила разработки моделей (коллекций) детской игровой продукции |
| | Методы управления творческим коллективом |
| | Категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности |
| | Основы авторского и патентного права |
| Другие характеристики | - |

IV. Сведения об организациях – разработчиках профессионального стандарта

4.1. Ответственная организация-разработчик

| |
|---|
| Ассоциация предприятий индустрии детских товаров «АИДТ», город Москва |
| Президент Цицулина Антонина Викторовна |

4.2. Наименования организаций-разработчиков

| | |
|---|---|
| 1 | Национальная ассоциация игрушечников России, город Москва |
| 2 | Совет по профессиональным квалификациям в сфере производства социально значимых товаров, город Москва |
| 3 | ФГБУ «ВНИИ труда» Минтруда России, город Москва |

V. Сокращения, используемые в профессиональном стандарте

ВТО – Всемирная торговая организация

САПР – система автоматизированного проектирования.

¹ Общероссийский классификатор занятий.

² Приказ Минтруда России от 29 сентября 2014 г. № 667н «О реестре профессиональных стандартов (перечне видов профессиональной деятельности)» (зарегистрирован Минюстом России 19 ноября 2014 г., регистрационный № 34779) с изменением, внесенным приказом Минтруда России от 9 марта 2017 г. № 254н (зарегистрирован Минюстом России 29 марта 2017 г., регистрационный № 46168).

³ Общероссийский классификатор видов экономической деятельности.

⁴ Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих.

⁵ Общероссийский классификатор профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов.

⁶ Приказ Минпросвещения России от 17 мая 2022 г. № 336 «Об утверждении перечней профессий и специальностей среднего профессионального образования и установлении соответствия отдельных профессий и специальностей среднего профессионального образования, указанных в этих перечнях, профессиям и специальностям среднего профессионального образования, перечни которых утверждены приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 октября 2013 г. № 1199 «Об утверждении перечней профессий и специальностей среднего профессионального образования» (зарегистрирован Минюстом России 17 июня 2022 г., регистрационный № 68887) с изменениями, внесенными приказами Минпросвещения России от 12 мая 2023 г. № 359 (зарегистрирован Минюстом России 9 июня 2023 г., регистрационный № 73797), от 25 сентября 2023 г. № 717 (зарегистрирован Минюстом России 26 октября 2023 г., регистрационный № 75754), от 27 апреля 2024 г. № 289 (зарегистрирован Минюстом России 31 мая 2024 г., регистрационный № 78367), от 7 ноября 2024 г. № 782 (зарегистрирован Минюстом России 10 декабря 2024 г., регистрационный № 80517), от 25 марта 2025 г. № 226 (зарегистрирован Минюстом России 29 апреля 2025 г., регистрационный № 82008), от 16 сентября 2025 г. № 667 (зарегистрирован Минюстом России 16 октября 2025 г., регистрационный № 83852).

⁷ Приказ Минобрнауки России от 1 февраля 2022 г. № 89 «Об утверждении перечня специальностей и направлений подготовки высшего образования по программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, программам ординатуры и программам ассистентуры-стажировки» (зарегистрирован Минюстом России 3 марта 2022 г., регистрационный № 67610) с изменениями, внесенными приказами Минобрнауки России от 29 августа 2022 г. № 822 (зарегистрирован Минюстом России 15 ноября 2022 г., регистрационный № 70948), от 2 августа 2024 г. № 514 (зарегистрирован Минюстом России 16 августа 2024 г., регистрационный № 79187).