

Bijlage. Beschrijving van de beroepskwalificatie van digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen als vermeld in artikel 1.

## 1. GLOBAAL

### 1.1. Titel

Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

### 1.2. Definitie

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen realiseert, test en verbetert het creatieve luik van een (deel)project, waarin het ontwerp, de toegankelijkheid van een gebruikersinterface en de analyse van de noden en de verwachtingen voor de eindgebruiker en klant centraal staan; teneinde een optimale interactie-ervaring te realiseren voor de gebruikers van web-, app- of mobiele toepassingen.

### 1.3. Niveau (VKS en EQF)

5

### 1.4. Jaar van erkenning

versie 1, 2021

## 2. COMPETENTIES

### 2.1. Opsomming competenties

#### Competentie 1:

Werkt conform de voorgeschreven procedures

- Gaat zuinig om met tijd en vermijdt verspilling
- Past (ergonomische) richtlijnen toe
- Past de geldende regels en procedures van de organisatie toe

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van ecologische milieuvoorschriften
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van ergonomisch technieken en beeldschermwerk

#### Competentie 2:

Ontwikkelt continu de eigen praktijk

- Volgt evoluties op het vlak van digitaal design, gebruikersinterface en gebruiksvriendelijkheid op
- Volgt aanverwante evoluties voor het ontwikkelen van websites
- Volgt trends in ontwerp en vormgeving op
- Exploreert, raadpleegt en zoekt externe informatiebronnen binnen zijn werkdomein op en schat deze naar waarde
- Beoordeelt bronnen kritisch
- Informeert zich over de relevantie van nieuwe ontwikkelmethodes (bruikbaarheid/meerwaarde)
- Identificeert de behoefte aan eigen ontwikkelingsnoden
- Lanceert de behoefte aan verdere ontwikkeling

- Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in
- Bespreekt mogelijke interessante bijstellingen, evoluties/vernieuwingen met de verantwoordelijke en stelt mogelijke nieuwe ontwikkelmethodes voor, binnen de context van een designopdracht
- Evalueert de eigen werkzaamheden kwalitatief en kwantitatief en stuurt desnoods bij
- Integreert feedback op het afgeleverd werk in het eigen groeiproces

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van GDPR
- Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied
- Kennis van vakliteratuur
- Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van professionele software in relatie tot zijn takenpakket
- Kennis van randapparatuur in relatie tot zijn takenpakket
- Kennis van verschillende stromingen/genres in relatie tot de digitale vormgeving
- Kennis van vakgerichte websites
- Kennis van technische informatiebronnen/databanken voor mogelijke oplossingen
- Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht
- Kennis van actuele evoluties binnen het vakgebied
- Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels

Competentie 3:

Communiqueert met de klant/gebruiker, opdrachtgever volgens de communicatiestrategie van de onderneming

- Gebruikt communicatietechnieken
- Stemt de communicatie af op het communicatieprofiel van de klant/gebruiker, opdrachtgever
- Verzamelt via communicatie de noodzakelijke info voor de realisatie van een project
- Communiqueert en geeft input voor de projecten en het te leveren werk
- Communiqueert en geeft feedback over de projecten en het geleverde werk
- Maakt gebruik van brainstormtechnieken en -tools

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van Frans vakjargon
- Kennis van schriftelijke en mondelinge communicatietechnieken
- Kennis van assertiviteitstechnieken
- Kennis van technieken voor conflictvoorkoming en -beheersing
- Kennis van communicatiekanalen in relatie tot het takenpakket
- Kennis van doelgerichte communicatie
- Kennis van principes van klantvriendelijkheid
- Kennis van brainstormtechnieken en tools
- Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels

Competentie 4:

Rapporteert correct en nauwkeurig over de eigen bijdrage aan processen, systemen en producten

- Past de opgelegde standaarden voor rapportering toe
- Rapporteert en communiqueert in een eenvoudige taal over het geleverde werk
- Probeert, na overleg met de collega's - experts, alternatieve oplossingen uit

- Biedt ondersteuning aan collega's wanneer naar oplossingen gezocht wordt om in de toekomst vaak voorkomende problemen te vermijden

Met inbegrip van kennis:

- Kennis van schriftelijke en mondelinge communicatietechnieken
- Kennis van interne communicatie
- Kennis van interne rapportering
- Kennis van bedrijfssoftware
- Kennis van het, na de realisatie, documenteren van de eigen werkzaamheden

Competentie 5:

Realiseert een (deel)project op basis van een technische/functionele analyse

- Situeert het eigen aandeel van het (deel)project in de context van het totale project
- Neemt nota van de eisen en de wensen verbonden aan het (deel)project
- Overweegt de verschillende mogelijkheden/methodes om tot de meest passende oplossing te komen
- Maakt gebruik van efficiënte tools om het (deel)project te managen
- Onderbouwt en beargumenteert de aanpak die aansluit bij de analyse aan de leidinggevende

Met inbegrip van kennis:

- Kennis van bedrijfssoftware
- Kennis van software in functie van projectmanagement
- Kennis van bedrijfseigen software in functie van interne communicatietechnieken
- Kennis van werkmethodes om een project aan te pakken (zoals bijv. Scrum, Agile, Waterfall, ...)

Competentie 6:

Pakt in een (multidisciplinair) team een opdracht op projectmatige wijze aan

- Stelt binnen een aangeleverde planning een eigen werkverdeling op
- Treft voorbereidingen om de eigen opdracht optimaal uit te voeren
- Raadpleegt het klantenbeheersysteem in het kader van eerdere opdrachten/projecten
- Houdt rekening met de impact die het eigen werk heeft op het werk van collega's en vice versa
- Komt gemaakte afspraken na en houdt zich aan de deadlines
- Werkt constructief samen in het team
- Overlegt waar nodig met collega's-experten, om efficiënt de werkzaamheden te kunnen uitvoeren
- Stimuleert interne samenwerking in functie van efficiënte en kwaliteitsvolle dienstverlening van de uitgevoerde werkzaamheden

Met inbegrip van kennis:

- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van assertiviteitstechnieken
- Kennis van technieken voor conflictvoorkoming en -beheersing
- Kennis van doelgerichte communicatie
- Kennis van kantoorsoftware en digitale registratiesystemen
- Kennis van interne communicatieapparatuur in relatie tot het takenpakket
- Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden
- Kennis van bedrijfseigen planningssoftware

- Kennis van de productieplanning
- Kennis van informatiebronnen/databanken voor mogelijke oplossingen
- Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels

#### Competentie 7:

Levert een bijdrage aan het uittekenen of ontwerpen van het project

- Beargumenteert de aanpak die aansluit bij de doelstelling van het project aan de digitale ontwerper of projectmanager
- Voert voor eenvoudige opdrachten autonoom een gebruikersonderzoek uit en maakt de analyse van de testresultaten
- Bespreekt de resultaten met de digitale ontwerper of projectmanager en maakt de synthese van de testresultaten
- Zoekt, op basis van de analyse van de onderzoeksresultaten, actief mee naar een overeenstemming tussen de noden van de opdrachtgever en de visie op het creatieve concept van de digitale ontwerper of projectmanager
- Brengt op basis van de briefing de wensen van de opdrachtgever mee in kaart
- Implementeert bij het uittekenen van het ontwerp/project de geanalyseerde onderzoeksresultaten
- Stelt mee het stroomschema op dat weergeeft hoe de gebruiker het digitaal product gebruikt
- Integreert de noden van de gebruiker in het ontwerp

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van de vigerende accessibility richtlijnen van de Europese unie en de accessibility guidelines (WCAG)
- Basiskennis van statistiek (zoals bijv. bij A/B of multivariate testing)
- Basiskennis van inzichten in de psychologie (als ondersteuning om te weten hoe het brein van een gebruiker werkt)
- Kennis van het zoekgedrag op een site
- Kennis van usability tests
- Kennis van implementatie in het ontwerp van de geanalyseerde onderzoeksresultaten, afgestemd op de noden van de opdrachtgever/gebruiker
- Kennis van stroomdiagrammen (i.f.v. customer journey)
- Grondige kennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie

#### Competentie 8:

Bereidt de realisatie van de voorontwerpen voor

- Bewaakt de kwaliteit van het ontwerp conform de eisen die in het project vermeld staan
- Toetst, voor de start van de realisatie, de haalbaarheid van de eigen taken binnen het projectontwerp
- Informeert zich bij de projectmanager/digitale ontwerper over de te implementeren accessibility richtlijnen van de Europese unie
- Past de opgegeven richtlijnen betreffende accessibility toe op het eigen luik van het project
- Volgt, in samenwerking met de projectmanager/digitale ontwerper, een gestructureerd proces
- Denkt mee over de implementatie van nieuwe toepassingen en de visuele aspecten ervan, ongeacht het type beeldscherm
- Signaleert tijdig wanneer er zich afwijkingen voordoen en rapporteert dit

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van GDPR
- Basiskennis van de vigerende accessibility richtlijnen van de Europese unie en de accessibility guidelines (WCAG)
- Basiskennis van projectmanagementtool
- Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden
- Kennis van de visuele aspecten ongeacht het beeldschermtype
- Grondige kennis over de voorbereiding van de realisatie van voorontwerpen voor het projectontwerp

Competentie 9:

Werkt deontologisch

- Respecteert de deontologische code van de werkgever en/of klant, sector
- Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar
- Gaat op ethische wijze om met informatie en schat de implicaties in ten opzichte van de vormgeving, implicaties van specifieke wetgeving
- Gaat discreet om met gevoelige bedrijfsinformatie

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van GDPR
- Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht
- Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht

Competentie 10:

Realiseert een voorontwerp voor de gebruikersinterface voor (onderdelen) van de web, app en mobile toepassingen

- Werkt (onderdelen van) een voorontwerp van de digitale (deel)projecten (web/app/mobile) uit op basis van exploratie van de gebruikersnoden
- Geeft een eerste (summiere) creatieve invulling aan de briefing van de digitale ontwerper web/app/mobile/projectmanager
- Vertaalt de vraag van de opdrachtgever in de noden
- Beargumenteert waarom niet aan alle wensen en noden kan voldaan worden
- Houdt rekening met de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...)
- Ontwerpt de elementen van de gebruikersinterface al dan niet in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Ontwerpt de navigatie op basis van de informatiearchitectuur
- Bewaakt de consistentie van de elementen van de gebruikersinterface doorheen het creatief proces
- Leeft zich tijdens het ontwerp van een gebruikersinterface op een gestructureerde manier in het gedrag van mogelijke gebruikers in
- Ontwikkelt mee de userflow die gericht is op het doel van de workflow

Met inbegrip van kennis:

- Kennis van storytelling (product of project vertalen naar een storyboard zodat er een consistentie ontstaat in wat men naar voren brengt)
- Kennis van usability tests
- Kennis van een logische en visueel correcte plaatsing van buttons
- Kennis van het gebruik van call-to-actions

- Kennis van het consistent houden van een interface zodat gebruikers patronen leren herkennen
- Kennis van het faciliteren van UI design (User interface) voor de realisatie van een aangename look en interactie van een gebruikersomgeving (= faciliteren van interactie tussen mens en product)
- Grondige kennis van patronen in interfaces
- Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI

#### Competentie 11:

Toetst mee het eerste voorontwerp

- Gaat na of het voorontwerp voldoet aan de eisen van de opdrachtgever
- Gaat in overleg met het projectteam na of het voorontwerp voldoende gebruiksvriendelijk is
- Maakt gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen\*
- Bewaakt mee de doelstellingen van het gesprek

\* technologieën inzetten om te zien of het voorstel werkt

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van analysemethodes en technieken voor gebruikersgedrag (zoals eye-trackingonderzoek aan de hand van klik-, scroll- en beweging -heatmaps, ...)
- Basiskennis van testmogelijkheden
- Basiskennis van het gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen
- Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI

#### Competentie 12:

Ontwerpt (deel)projecten in functie van een optimale gebruikersinterface (user-centricity) en ontwerpt mee de gebruikersinterface van een digitaal product

- Stelt het ontwerp, de toegankelijkheid, de noden en de verwachtingen van de eindgebruiker van een interface centraal
- Tekent mee het interactie-ontwerp van een digitaal product uit, in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Ontwerpt een conceptueel (deel)model, conform de vastgelegde normen in lijn met de huisstijl of de eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Werkt op basis van de briefing een conceptueel (deel)model uit tot een gebruiksvriendelijke interface
- Vertaalt mee de ideeën van klanten en teamleden naar visuele toepassingen
- Vertaalt mee de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...) in een visuele stijl
- Waakt, samen met de digitaal ontwerper (informatie-architect), over de gebruiksvriendelijkheid en interactiepatronen van de digitale projecten (web/app/mobile)
- Ontwikkelt in functie van de eindgebruiker en opdrachtgever
- Licht de ontwerpkeuzes van zijn/haar (deel)project inhoudelijk toe (digitaal ontwerper/projectmanager/klant....)
- Communiceert tijdens het ontwerpproces tussentijds binnen het team
- Participeert aan tussentijdse overlegmomenten met de klant

Met inbegrip van kennis:

- Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI

#### Competentie 13:

Ontwerpt of integreert digitale, al dan niet bestaande assets\* binnen een bepaalde context

- Houdt rekening met het beoogde digitale medium
- Maakt een evenwichtige en leesbare lay-out op
- Maakt het product op met gevoel voor vormen en verhoudingen
- Maakt het product op met gevoel voor een typografisch aantrekkelijke weergegeven aantrekkelijke inhoud
- Stemt vorm en inhoud op elkaar af
- Maakt grafische elementen
- Ontwerpt of integreert een bestaande visuele identiteit rekening houdend met haalbaarheid en eisen van de opdrachtgever
- Houdt rekening met gebruiksvriendelijkheid en esthetiek
- Maakt strategisch gebruik van de inherente kenmerken van verschillende kleuren (dominantie, zeggingskracht, aantrekkingskracht, ...)

\* Assets = de verscheidenheid aan digitale bestanden van afbeeldingen en documenten tot video's en presentaties. Digital Asset Management (DAM) is een technologie die het mogelijk maakt voor bedrijven om digitale bestanden, aan de hand van een centraal en veilig platform, op een snelle manier op te slaan, te beheren, organiseren, maar ook bewerken en delen

#### Met inbegrip van kennis:

- Kennis van digitale bestandsformaten
- Kennis van gangbare computersystemen en besturingssystemen in relatie tot de eigen werkzaamheden
- Kennis van spellingscontrole
- Kennis van professionele bedrijfseigen web-gerelateerde software
- Grondige kennis van de visuele en technische mogelijkheden van de aangeleverde voorstellen op het vlak van typografie, lay-out en vormgeving
- Grondige kennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie
- Grondige kennis van de kenmerken en beperkingen van lettertypes in functie van het te gebruiken medium
- Grondige kennis van het ontleden van content
- Grondige kennis van het creatief uitwerken van de content, in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel
- Grondige kennis van kenmerken van huisstijl en de integratie van een bestaande huisstijl
- Grondige kennis van professionele bedrijfseigen grafische software

#### Competentie 14:

Maakt gebruik van de gangbare software om onderdelen van het project vorm te geven

- Kiest de gepaste grafische software en past deze efficiënt toe
- Zet gegevens om in het gepaste digitale formaat
- Interpreteert aangeleverde grafische elementen (elementen die moeten ingebouwd worden in de toepassing)

#### Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van één of meerdere programmeertalen
- Basiskennis van één of meerdere scriptingtalen (de meest gangbare)
- Kennis van software in functie van projectmanagement
- Kennis van digitale bestandsformaten

- Kennis van het bewerken van de te integreren grafische elementen
- Grondige kennis van professionele bedrijfseigen grafische software

#### Competentie 15:

Zet onderdelen van het project om naar een visuele voorstelling aan de hand van WYSIWYG-tools\*

- Zet ontwerpen om naar syntactisch en semantisch correcte code
- Stelt de structuur van de applicatie visueel voor
- Houdt rekening met conversie-vriendelijkheid
- Draagt actief bij tot de oplevering van het (deel)product

\* WYSIWYG > what you see is what you get

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van front-end-programma's en -talen
- Basiskennis van één of meerdere scriptingtalen (de meest gangbare)
- Kennis van gangbare computersystemen en besturingssystemen in relatie tot de eigen werkzaamheden
- Kennis van organisatievormgeving
- Kennis van wireframes in functie van de structuur van de vormgeving
- Kennis van het inschatten van de impact van een ontwerp in functie van de realiseerbaarheid in een front-end-omgeving
- Kennis van het werken met CMS-systemen
- Kennis van conversie
- Kennis van accessibility

#### Competentie 16:

Werkt de upgrade van het project uit

- Participeert aan evaluaties en gaat op een positieve manier om met de feedback
- Analyseert samen met de projectleider de (nieuwe) informatie rond nieuwe of aangepaste behoeftes
- Past het tijdens het ontwerpproces het opgeleverde product aan, op basis van de door de projectleider geanalyseerde feedback van de klant en van de praktijk tijdens het ontwerpproces
- Verwerkt in de opdracht eventuele aanpassingen die nodig zijn aan het product
- Voert de werkzaamheden uit conform de procedures, de gemaakte (contract)afspraken
- Voert de aanpassingen uit met een kritische blik en signaleert aan de digitale ontwerper/projectleider wanneer de aanpassingen in strijd zijn met eerder gemaakte afspraken
- Test de effectiviteit van de aanpassingen

Met inbegrip van kennis:

- Basiskennis van de analyses van het behoeftenonderzoek van de projecten
- Basiskennis van de meest gangbare scriptingtalen in het kader van onderhoud en updates
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden

## 2.2. Beschrijving competenties adhv de descriptorelementen

### 2.2.1. Kennis



- Basiskennis van GDPR
- Basiskennis van Frans vakjargon
- Basiskennis van de vigerende accessibility richtlijnen van de Europese unie en de accessibility guidelines (WCAG)
- Basiskennis van statistiek (zoals bijv. bij A/B of multivariate testing)
- Basiskennis van inzichten in de psychologie (als ondersteuning om te weten hoe het brein van een gebruiker werkt)
- Basiskennis van projectmanagementtool
- Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied
- Basiskennis van analysemethodes en technieken voor gebruikersgedrag (zoals eye-trackingonderzoek aan de hand van klik-, scroll- en beweging -heatmaps, ...)
- Basiskennis van testmogelijkheden
- Basiskennis van het gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen
- Basiskennis van één of meerdere programmeertalen
- Basiskennis van front-end-programma's en -talen
- Basiskennis van één of meerdere scriptingtalen (de meest gangbare)
- Basiskennis van de analyses van het behoeftenonderzoek van de projecten
- Basiskennis van ecologische milieuvoorschriften
- Basiskennis van de meest gangbare scriptingtalen in het kader van onderhoud en updates
- Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied
  
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van ergonomisch technieken en beeldschermwerk
- Kennis van vakliteratuur
- Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht
- Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels
- Kennis van professionele software in relatie tot zijn takenpakket
- Kennis van randapparatuur in relatie tot zijn takenpakket
- Kennis van verschillende stromingen/genres in relatie tot de digitale vormgeving
- Kennis van vakgerichte websites
- Kennis van technische informatiebronnen/databanken voor mogelijke oplossingen
- Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht
- Kennis van actuele evoluties binnen het vakgebied
- Kennis van schriftelijke en mondelinge communicatietechnieken
- Kennis van assertiviteitstechnieken
- Kennis van technieken voor conflictvoorkoming en -beheersing
- Kennis van communicatiekanalen in relatie tot het takenpakket
- Kennis van doelgerichte communicatie
- Kennis van principes van klantvriendelijkheid
- Kennis van brainstormtechnieken en tools
- Kennis van interne communicatie
- Kennis van interne rapportering
- Kennis van bedrijfssoftware
- Kennis van het, na de realisatie, documenteren van de eigen werkzaamheden
- Kennis van software in functie van projectmanagement
- Kennis van bedrijfseigen software in functie van interne communicatietechnieken
- Kennis van werkmethodes om een project aan te pakken (zoals bijv. Scrum, Agile, Waterfall, ...)
- Kennis van kantoorsoftware en digitale registratiesystemen
- Kennis van interne communicatieapparatuur in relatie tot het takenpakket
- Kennis van de geldende afspraken inzake de kwaliteitsstandaarden

- Kennis van bedrijfseigen planningssoftware
- Kennis van de productieplanning
- Kennis van informatiebronnen/databanken voor mogelijke oplossingen
- Kennis van het zoekgedrag op een site
- Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht
- Kennis van de visuele aspecten ongeacht het beeldschermtype
- Kennis van storytelling (product of project vertalen naar een storyboard zodat er een consistentie ontstaat in wat men naar voren brengt)
- Kennis van usability tests
- Kennis van een logische en visueel correcte plaatsing van buttons
- Kennis van het gebruik van call-to-actions
- Kennis van het consistent houden van een interface zodat gebruikers patronen leren herkennen
- Kennis van digitale bestandsformaten
- Kennis van gangbare computersystemen en besturingssystemen in relatie tot de eigen werkzaamheden
- Kennis van spellingscontrole
- Kennis van het bewerken van de te integreren grafische elementen
- Kennis van organisatievormgeving
- Kennis van wireframes in functie van de structuur van de vormgeving
- Kennis van het inschatten van de impact van een ontwerp in functie van de realiseerbaarheid in een front-end-omgeving
- Kennis van het werken met CMS-systemen
- Kennis van conversie
- Kennis van accessibility
- Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels
- Kennis van implementatie in het ontwerp van de geanalyseerde onderzoeksresultaten, afgestemd op de noden van de opdrachtgever/gebruiker
- Kennis van stroomdiagrammen (i.f.v. customer journey)
- Kennis van het faciliteren van UI design (User interface) voor de realisatie van een aangename look en interactie van een gebruikersomgeving (= faciliteren van interactie tussen mens en product)
- Kennis van professionele bedrijfseigen web-gerelateerde software
  
- Grondige kennis van de visuele en technische mogelijkheden van de aangeleverde voorstellen op het vlak van typografie, lay-out en vormgeving
- Grondige kennis van doelgroep- en resultaatgerichte lay-out en typografie
- Grondige kennis van de kenmerken en beperkingen van lettertypes in functie van het te gebruiken medium
- Grondige kennis van het ontleden van content
- Grondige kennis van het creatief uitwerken van de content, in functie van het specifieke platform of gebruikersprofiel
- Grondige kennis over de voorbereiding van de realisatie van voorontwerpen voor het projectontwerp
- Grondige kennis van patronen in interfaces
- Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI
- Grondige kennis van kenmerken van huisstijl en de integratie van een bestaande huisstijl
- Grondige kennis van professionele bedrijfseigen grafische software

### 2.2.2. Vaardigheden

## Cognitieve vaardigheden

- Gaat zuinig om met tijd en vermijdt verspilling
- Past (ergonomische) richtlijnen toe
- Past de geldende regels en procedures van de organisatie toe
- Volgt evoluties op het vlak van digitaal design, gebruikersinterface en gebruiksvriendelijkheid op
- Volgt aanverwante evoluties voor het ontwikkelen van websites
- Volgt trends in ontwerp en vormgeving op
- Exploreert, raadpleegt en zoekt externe informatiebronnen binnen zijn werkdomein op en schat deze naar waarde
- Beoordeelt bronnen kritisch
- Informeert zich over de relevantie van nieuwe ontwikkelmethodes (bruikbaarheid/meerwaarde)
- Identificeert de behoefte aan eigen ontwikkelingsnoden
- Lanceert de behoefte aan verdere ontwikkeling
- Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in
- Bespreekt mogelijke interessante bijsturingen, evoluties/vernieuwingen met de verantwoordelijke en stelt mogelijke nieuwe ontwikkelmethodes voor, binnen de context van een designopdracht
- Gebruikt communicatietechnieken
- Stemt de communicatie af op het communicatieprofiel van de klant/gebruiker, opdrachtgever
- Verzamelt via communicatie de noodzakelijke info voor de realisatie van een project
- Communiqueert en geeft input voor de projecten en het te leveren werk
- Communiqueert en geeft feedback over de projecten en het geleverde werk
- Past de opgelegde standaarden voor rapportering toe
- Rapporteert en communiceert in een eenvoudige taal over het geleverde werk
- Probeert, na overleg met de collega's - experts, alternatieve oplossingen uit
- Biedt ondersteuning aan collega's wanneer naar oplossingen gezocht wordt om in de toekomst vaak voorkomende problemen te vermijden
- Situeert het eigen aandeel van het (deel)project in de context van het totale project
- Neemt nota van de eisen en de wensen verbonden aan het (deel)project
- Maakt gebruik van efficiënte tools om het (deel)project te managen
- Stelt binnen een aangeleverde planning een eigen werkverdeling op
- Treft voorbereidingen om de eigen opdracht optimaal uit te voeren
- Raadpleegt het klantenbeheersysteem in het kader van eerdere opdrachten/projecten
- Houdt rekening met de impact die het eigen werk heeft op het werk van collega's en vice versa
- Komt gemaakte afspraken na en houdt zich aan de deadlines
- Werkt constructief samen in het team
- Overlegt waar nodig met collega's-experten, om efficiënt de werkzaamheden te kunnen uitvoeren
- Stimuleert interne samenwerking in functie van efficiënte en kwaliteitsvolle dienstverlening van de uitgevoerde werkzaamheden
- Beargumenteert de aanpak die aansluit bij de doelstelling van het project aan de digitale ontwerper of projectmanager
- Zoekt, op basis van de analyse van de onderzoeksresultaten, actief mee naar een overeenstemming tussen de noden van de opdrachtgever en de visie op het creatieve concept van de digitale ontwerper of projectmanager

- Brengt op basis van de briefing de wensen van de opdrachtgever mee in kaart
- Stelt mee het stroomschema op dat weergeeft hoe de gebruiker het digitaal product gebruikt
- Integreert de noden van de gebruiker in het ontwerp
- Bewaakt de kwaliteit van het ontwerp conform de eisen die in het project vermeld staan
- Toetst, voor de start van de realisatie, de haalbaarheid van de eigen taken binnen het projectontwerp
- Informeert zich bij de projectmanager/digitale ontwerper over de te implementeren accessibility richtlijnen van de Europese unie
- Past de opgegeven richtlijnen betreffende accessibility toe op het eigen luik van het project
- Volgt, in samenwerking met de projectmanager/digitale ontwerper, een gestructureerd proces
- Denkt mee over de implementatie van nieuwe toepassingen en de visuele aspecten ervan, ongeacht het type beeldscherm
- Respecteert de deontologische code van de werkgever en/of klant, sector
- Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar
- Gaat op ethische wijze om met informatie en schat de implicaties in ten opzichte van de vormgeving, implicaties van specifieke wetgeving
- Gaat discreet om met gevoelige bedrijfsinformatie
- Werkt (onderdelen van) een voorontwerp van de digitale (deel)projecten (web/app/mobile) uit op basis van exploratie van de gebruikersnoden
- Geeft een eerste (summiere) creatieve invulling aan de briefing van de digitale ontwerper web/app/mobile/projectmanager
- Houdt rekening met de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...)
- Ontwerpt de elementen van de gebruikersinterface al dan niet in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Ontwerpt de navigatie op basis van de informatiearchitectuur
- Bewaakt de consistentie van de elementen van de gebruikersinterface doorheen het creatief proces
- Leeft zich tijdens het ontwerp van een gebruikersinterface op een gestructureerde manier in het gedrag van mogelijke gebruikers in
- Ontwikkelt mee de userflow die gericht is op het doel van de workflow
- Maakt gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen\*
- Bewaakt mee de doelstellingen van het gesprek
- Stelt het ontwerp, de toegankelijkheid, de noden en de verwachtingen van de eindgebruiker van een interface centraal
- Tekent mee het interactie-ontwerp van een digitaal product uit, in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Ontwerpt een conceptueel (deel)model, conform de vastgelegde normen in lijn met de huisstijl of de eerder gerealiseerde projecten voor de klant
- Werkt op basis van de briefing een conceptueel (deel)model uit tot een gebruiksvriendelijke interface
- Vertaalt mee de ideeën van klanten en teamleden naar visuele toepassingen
- Vertaalt mee de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...) in een visuele stijl
- Waakt, samen met de digitaal ontwerper (informatie-architect), over de gebruiksvriendelijkheid en interactiepatronen van de digitale projecten (web/app/mobile)
- Ontwikkelt in functie van de eindgebruiker en opdrachtgever
- Licht de ontwerpkeuzes van zijn/haar (deel)project inhoudelijk toe (digitaal ontwerper/projectmanager/klant...)
- Houdt rekening met het beoogde digitale medium
- Maakt een evenwichtige en leesbare lay-out op
- Maakt het product op met gevoel voor vormen en verhoudingen

- Maakt het product op met gevoel voor een typografisch aantrekkelijke weergegeven aantrekkelijke inhoud
- Stemt vorm en inhoud op elkaar af
- Maakt grafische elementen
- Ontwerpt of integreert een bestaande visuele identiteit rekening houdend met haalbaarheid en eisen van de opdrachtgever
- Houdt rekening met gebruiksvriendelijkheid en esthetiek
- Maakt strategisch gebruik van de inherente kenmerken van verschillende kleuren (dominantie, zeggingskracht, aantrekkingskracht, ...)
- Kiest de gepaste grafische software en past deze efficiënt toe
- Zet gegevens om in het gepaste digitale formaat
- Interpreteert aangeleverde grafische elementen (elementen die moeten ingebouwd worden in de toepassing)
- Zet ontwerpen om naar syntactisch en semantisch correcte code
- Stelt de structuur van de applicatie visueel voor
- Draagt actief bij tot de oplevering van het (deel)product
- Voert de werkzaamheden uit conform de procedures, de gemaakte (contract)afspraken
- Voert de aanpassingen uit met een kritische blik en signaleert aan de digitale ontwerper/projectleider wanneer de aanpassingen in strijd zijn met eerder gemaakte afspraken
- Test de effectiviteit van de aanpassingen
- Evalueert de eigen werkzaamheden kwalitatief en kwantitatief en stuurt desnoods bij
- Integreert feedback op het afgeleverd werk in het eigen groeiproces
- Maakt gebruik van brainstormtechnieken en -tools
- Onderbouwt en beargumenteert de aanpak die aansluit bij de analyse aan de leidinggevende
- Voert voor eenvoudige opdrachten autonoom een gebruikersonderzoek uit en maakt de analyse van de testresultaten
- Bespreekt de resultaten met de digitale ontwerper of projectmanager en maakt de synthese van de testresultaten
- Implementeert bij het uittekenen van het ontwerp/project de geanalyseerde onderzoeksresultaten
- Beargumenteert waarom niet aan alle wensen en noden kan voldaan worden

#### Probleemoplossende vaardigheden

- Overweegt de verschillende mogelijkheden/methodes om tot de meest passende oplossing te komen
- Signaleert tijdig wanneer er zich afwijkingen voordoen en rapporteert dit
- Vertaalt de vraag van de opdrachtgever in de noden
- Gaat na of het voorontwerp voldoet aan de eisen van de opdrachtgever
- Gaat in overleg met het projectteam na of het voorontwerp voldoende gebruiksvriendelijk is
- Communiceert tijdens het ontwerpproces tussentijds binnen het team
- Participeert aan tussentijdse overlegmomenten met de klant
- Houdt rekening met conversie-vriendelijkheid
- Participeert aan evaluaties en gaat op een positieve manier om met de feedback
- Analyseert samen met de projectleider de (nieuwe) informatie rond nieuwe of aangepaste behoeftes
- Past het tijdens het ontwerpproces het opgeleverde product aan, op basis van de door de projectleider geanalyseerde feedback van de klant en van de praktijk tijdens het ontwerpproces
- Verwerkt in de opdracht eventuele aanpassingen die nodig zijn aan het product

## Motorische vaardigheden

### 2.2.3. Context

#### Omgevingscontext

- Dit beroep wordt uitgeoefend in digitale en full service agentschappen met specialisaties in communicatie, marketing- en reclame; alsook in creatieve bedrijven die gespecialiseerd zijn in het ontwikkelen van de online aanwezigheid van klanten
- Dit beroep wordt eveneens uitgeoefend binnen de communicatie- en marketingafdelingen van diverse sectoren: zoals bijv. voedingssector, banksector, retailsector, ...
- De activiteit varieert naargelang de core business van het bedrijf en is dus niet aan één type vastomlijnde opdrachten te linken
- Er kan parallel aan verschillende projecten/opdrachten gewerkt worden
- Het beroep kan in het kader van dringende opdrachten of strakke deadlines ook uitgeoefend worden tijdens het weekend of op feestdagen
- De omvang van de opdracht varieert naargelang de omvang van de (deel)opdracht en de structuur van de onderneming
- Dit beroep vergt frequent beeldschermgebruik
- De eigen inbreng voor het uitwerken van het ontwerpvoorstel en het bepalen van de werkmethode varieert naargelang de structuur van de onderneming. De analyse wordt meestal uitgevoerd door de projectleider, maar de digitaal vormgever heeft de vrijheid om het eigen deelproject aan te pakken en zal in bepaalde gevallen zelf een eenvoudige analyse maken en met de resultaten aan de slag gaan
- Dit beroep wordt zowel staand als zittend uitgevoerd
- Dit beroep vraagt aandacht voor een correcte, ergonomische houding
- Er moet voortdurend rekening gehouden worden met regelgeving, met scenario's en veiligheids- en privacy voorschriften
- Het werk vindt vooral in team plaats, vaak ook in virtuele teams, en kan ook via telewerk uitgevoerd worden
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen werkt samen met de digitale ontwerper web-, app- of mobiele toepassingen (al dan niet de projectmanager) en kan ook samenwerken met art directors, fotografen, videomonteurs, webontwikkelaars, programmeurs, ...

#### Handelingscontext

- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen moet goed kunnen functioneren binnen de klijntijnen van het bedrijf
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen is zich constant bewust van de mogelijke impact van de eigen handelingen
- De beroepsbeoefenaar moet goed overleggen met de projectleider om de vraag naar de visuele realisatie van (onderdelen van) een project vorm te geven en moet op basis van de beschikbare informatie, gegevens (zoals een eventuele bestaande huisstijl of eerder gerealiseerde projecten) eisen en wensen, beschikbare budgetten, ...) een duidelijk beeld krijgen van de eigen opdracht, steeds in ondersteuning van de projectmanager of de digitale ontwerper; wat om de nodige communicatieve vaardigheden vraagt (begrijpen van de en overleggen over de opdracht, de doelgroep, de outputvereisten ...) in de ruime zin van het woord. Niet enkel een mondelinge communicatie, maar ook communicatie via verschillende digitale kanalen (mondelinge en online communicatie, telefoon, e-mail, ...)

- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan gevraagd worden om een eenvoudig gebruikersonderzoek uit te voeren, de uitwerking van de methodologie behoort echter tot de verantwoordelijkheid van de project manager
- De beroepsbeoefenaar dient rekening te houden met de wensen en ervaringen van gebruikers, op basis van de analyses van het gebruikersonderzoek en ontvangt daarvoor de instructies van de projectmanager
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen maakt voor de persoonlijke deeltaken binnen het totale product een goede tijdsinschatting, werkt stressbestendig, moet goed kunnen omgaan met het halen van deadlines (tijdsdruk) en moet zich in die zin goed kunnen organiseren
- De beroepsbeoefenaar volgt de planning nauwgezet op en is flexibel bij dringende jobs
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen moet over de nodige vaardigheden beschikken om de eigen taken te prioriteren en kan inspelen op de afhankelijkheid van anderen
- Hij/zij is in staat verschillende taken binnen samenlopende deelprojecten gelijktijdig te managen
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan ook om advies gevraagd worden bij de opstart en het uittekenen van een project
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen denkt en werkt mee klant- en doelgroepgericht en schat op basis van de instructies de wensen van de klant mee in
- De beroepsbeoefenaar overlegt in bepaalde gevallen samen met de projectleider en met de klant (bijv. voor tussentijdse feedback of het "fiat")
- De beroepsbeoefenaar werkt kritisch met bronnen
- Houdt zich aan voorschriften en scenario's
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen heeft permanente aandacht voor de kwaliteit van het product, wat een grote mate aan nauwkeurigheid vereist
- De beroepsbeoefenaar integreert feedback op het afgeleverd werk in het eigen groeiproces
- Draagt individueel bij aan een breder project en zorgt dat het eigen (deel)project optimaal werkbaar opgeleverd wordt
- Hij/zij kan goed samenwerken in de multidisciplinaire teams en kan op de verschillende niveaus communiceren
- De beroepsbeoefenaar levert indien gevraagd een bijdrage aan het projectvoorstel en geeft waar nodig feedback over het eigen aandeel van het te realiseren project
- De beroepsbeoefenaar moet over het nodige doorzettingsvermogen beschikken
- De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen beschikt over sterke (digitale) creatieve vaardigheden
- De uitoefening van het beroep vraagt om een gevoel voor kleuren en kleurschakeringen
- De uitoefening van het beroep vergt technisch inzicht in de (grafische) softwarepakketten en een creatief inlevingsvermogen om het creatieve ontwerp te toetsen aan de technische uitvoering. Binnen dat kader is ook basiskennis van front-end coderen aangewezen
- Op basis van feedback van de klant zal de beroepsbeoefenaar gevraagd worden om updates en/of veranderingen uit te voeren
- De beroepsbeoefenaar zoekt actief naar situaties om zijn/haar competentie(s) te verbreden en te verdiepen
- De beroepsbeoefenaar staat open voor en past zich aan wisselende contexten aan, bijv. wijzigende technologieën, wijzigende trends, veranderende regelgevingen, ...

#### 2.2.4. Autonomie

Is zelfstandig in

- het nauwkeurig voorbereiden, uitvoeren en de kwaliteitsbewaking van het eigen aandeel in het project
- het oplossen van problemen en onregelmatigheden in het eigen aandeel van het project
- het melden van problemen aan de verantwoordelijke/projectleider indien deze niet zelf op te lossen zijn
- het beantwoorden van vragen die tot het takenpakket/bevoegdheid behoren
- het voeren van efficiënte interne communicatie met leidinggevende(n), verantwoordelijken, collega's, ...
- het informeren van collega's over de voortgang van het (deel)project
- het verzamelen van relevante informatie/documentatie
- het uitvoeren van eenvoudig gebruikersonderzoek
- de implementatie van de analyses van het gebruikersonderzoek in de uitwerking van het (deel)project
- het bewerken en ontwerpen van inhoudelijke content, illustratie- en beeldmateriaal
- het digitaal aanleveren van van (deel)project in functie van de gevraagde output
- het formuleren van verbetervoorstellen in functie van de realisatie en of de aanpassingen van het ontwerp
- het aanpassen van de gebruikersinterface (upgrades en verbeteringen) van het (deel)project op basis van de analyse en feedback van het gebruikersonderzoek

Is gebonden aan

- tijdschema/planning; project/technische fiche; kwaliteitsnormen/voorschriften en rapporteringsprocedures
- de volgorde van de uitvoering van de opdrachten
- de technische outputvereisten en standaarden waaraan de (deel)projecten moeten voldoen
- het intellectueel eigendomsrecht
- de basisprincipes van GDPR
- de wetgeving en technische toepassing van de web toegankelijkheidsvoorschriften
- de auteurswetgeving
- steeds wijzigende wetgeving en instructies rond veiligheid of privacy
- eindcontrole van de opdrachten
- de geldende regels en bepaalde procedures van de organisatie
- de bedrijfscultuur van de organisatie
- de wensen van de klant, bestaande huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten/concepten
- de testresultaten en analyses van het gebruikersonderzoek

Doet beroep op

- de digitale ontwerper web-, app- en mobiele toepassingen/projectleider/team voor info over gemaakte afspraken, de krijtlijnen voor het creatieve concept (bijv. strategie, (huis)stijl, ...) en feedback van de klant of gebruikers
- de projectleider indien problemen niet zelf op te lossen zijn
- de analyse van de ervaringen van gebruikers
- op het internet beschikbare oplossingen voor problemen
- het internet of de interne kennisbibliotheek
- creatieve informatie- en inspiratiebronnen

#### 2.2.5. Verantwoordelijkheid

- Werkt conform de voorgeschreven procedures



- Ontwikkelt continu de eigen praktijk
- Communiceert met de klant/gebruiker, opdrachtgever volgens de communicatiestrategie van de onderneming
- Rapporteert correct en nauwkeurig over de eigen bijdrage aan processen, systemen en producten
- Realiseert een (deel)project op basis van een technische/functionele analyse
- Pakt in een (multidisciplinair) team een opdracht op projectmatige wijze aan
- Levert een bijdrage aan het uittekenen of ontwerpen van het project
- Bereidt de realisatie van de voorontwerpen voor
- Werkt deontologisch
- Realiseert een voorontwerp voor de gebruikersinterface voor (onderdelen) van de web, app en mobile toepassingen
- Toetst mee het eerste voorontwerp
- Ontwerpt (deel)projecten in functie van een optimale gebruikersinterface (user-centricity) en ontwerpt mee de gebruikersinterface van een digitaal product
- Ontwerpt of integreert digitale, al dan niet bestaande assets\* binnen een bepaalde context
- Maakt gebruik van de gangbare software om onderdelen van het project vorm te geven
- Zet onderdelen van het project om naar een visuele voorstelling aan de hand van WYSIWYG-tools\*
- Werkt de upgrade van het project uit

### 2.3. Attesten en voorwaarden

Er zijn geen wettelijke attesten of voorwaarden vereist.

Gezien om gevoegd te worden bij het besluit van de Vlaamse Regering van ...  
tot erkenning van de beroepskwalificatie digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen  
(BK-0548-1).

Brussel, (datum).

de minister-president van de Vlaamse Regering,

Jan JAMBON

de Vlaamse minister van Economie, Innovatie, Werk, Sociale economie en Landbouw,

Hilde CREVITS

de Vlaamse minister van Onderwijs, Sport, Dierenwelzijn en Vlaamse Rand,

Ben WEYTS