

BEROEPSKWALIFICATIEDOSSIER

Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen

////////////////////////////////////
BK-0548-1

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 EXTRA INFORMATIE

De 'digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen' werkt tijdens het ontwerpen samen met collega's in projectteams, met projectleiders of met klanten/gebruikers. De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen werkt autonoom en is verantwoordelijk voor de eigen deeltaken van het project. De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen beroept zich op ondersteuning van collega's en derden bij de uitvoering van de taken.

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen volgt onder supervisie een gestructureerd proces. De eindverantwoordelijkheid van het product ligt bij de digitale ontwerper web-, app- en mobiele toepassingen, de projectmanager of de leidinggevende.

De competenties van de digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen situeren zich vooral op creatief en ook op technisch vlak. De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan het creatieve ontwerp toetsen aan de technische uitvoering. Binnen dat kader is basiskennis van front-end coderen aangewezen.

De opdracht stopt niet bij de oplevering van het digitaal project. Upgrades en verbeteringen op het vlak van de gebruikersinterface (op basis van feedback van o.a. de eindgebruikers) zijn een vast onderdeel van het takenpakket.

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen heeft vooral een uitvoerende, creatieve

rol in tegenstelling tot de digitale ontwerper web-, app- en mobiele toepassingen die het project ook uittekent. Er kan aan de digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen gevraagd worden om gebruikersonderzoek uit te voeren, maar de uitwerking en het bepalen van de methodologie behoren tot de verantwoordelijkheid van de project manager.

1.4 SECTOREN

- Media, drukkerij- en uitgeverijsector (PC130 Drukkerij-, grafische kunst- en dagbladbedrijf, PC227 Audiovisuele sector)
Er bestaan geen NACE codes die uniek zijn voor de bedrijven binnen de sector.
- Overige (PC200 Aanvullend PC bedienden)
Er is geen paritair comité dat alle bedrijven vertegenwoordigt. De meeste van de leden behoren tot PC200 of PC227 (audiovisuele media). Bijv. de werknemers met creatieve beroepen binnen de grafische kunsten vallen vaak onder PC200.
Flanders DC maakte ook een overzicht van de creatieve sector, maar dit is niet erg representatief (<https://creatievesector.be/>).

1.5 BETROKKEN (ARBEIDSMARKT)ACTOREN

Hoofdindieners

Feweb (Federatie van webbedrijven)

Mede-indieners

Mediarte.be

GRAFOC (Sector- en Vormingsfonds voor de arbeiders uit de Printmedia Industrie)

Cevora (Cevora vzw - Cefora asbl)

VDAB (Vlaamse Dienst Arbeidsbemiddeling en Beroepsopleiding)

1.6 REFERENTIEKADER

Gehanteerde referentiekaders

- Buitenlands profiel: Ecabo kwalificaties NL / Kwalificatiedossier mbo: Mediavormgever , 1 augustus 2015
- Beroeps(competentie)profiel: OP-321 Competent (VDAB): Grafisch ontwerper
- Beroeps(competentie)profiel: OP-252 Competent (VDAB): Multimediaontwikkelaar
- Competent-fiche (SERV): E110401 Multimedia-inhoud ontwerpen, 14 november 2013
- Competent-fiche (SERV): E120501 Multimedia-inhoud uitwerken, 14 november 2013
- Buitenlands profiel: E-CF 3.0 European e-Competence Framework, 30 januari 2015

Relatie tot het referentiekader

Het beroep van de digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen is permanent onderhevig aan technologische vernieuwingen en evoluties. De formulering van de basisactiviteiten in de referentiekaders vraagt bijgevolg naar een vertaling die aansluit bij de actualiteit. Om die reden is er geen rechtstreekse link met de basisactiviteiten uit de referentiekaders. Voor de formulering van de activiteiten werd vooral een beroep gedaan op informatie aangereikt door de sectoren en het werkveld. De informatie wordt waar mogelijk future-proof geformuleerd, maar houdt ook rekening met de actuele vraag en de noden van de arbeidsmarkt. Er worden geen namen van applicaties of installaties opgenomen in het dossier om de duurzaamheid niet in het gedrang te brengen. Gebeurt dit wel, dan is dit louter indicatief bedoeld.

2. Competenties

2.1 OPSOMMING COMPETENTIES

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
1. Werkt conform de voorgeschreven procedures				
• Gaat zuinig om met tijd en vermijdt verspilling	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van ecologische milieuvoorschriften • Kennis van de organisatiecultuur, geldende procedures en regels • Kennis van ergonomisch technieken en beeldschermwerk
• Past (ergonomische) richtlijnen toe	✓			
• Past de geldende regels en procedures van de organisatie toe	✓			
2. Ontwikkelt continu de eigen praktijk				
• Volgt evoluties op het vlak van digitaal design, gebruikersinterface en gebruiksvriendelijkheid op	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van GDPR • Basiskennis van mogelijkheden van nieuwe toepassingen in het vakgebied • Kennis van vakliteratuur • Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht
• Volgt aanverwante evoluties voor het ontwikkelen van websites	✓			
• Volgt trends in ontwerp en vormgeving op	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
<ul style="list-style-type: none"> • Exploreert, raadpleegt en zoekt externe informatiebronnen binnen zijn werkdomein op en schat deze naar waarde 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Beoordeelt bronnen kritisch 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Informeert zich over de relevantie van nieuwe ontwikkelmethodes (bruikbaarheid/meerwaarde) 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Identificeert de behoefte aan eigen ontwikkelingsnoden 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Lanceert de behoefte aan verdere ontwikkeling 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Verwerft nieuwe kennis, vaardigheden en inzichten over de evoluties/vernieuwingen en zet deze in 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Bespreekt mogelijke interessante bijstellingen, evoluties/vernieuwingen met de verantwoordelijke en stelt mogelijke nieuwe ontwikkelmethodes voor, binnen de context van een designopdracht 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Evalueert de eigen werkzaamheden kwalitatief en kwantitatief en stuurt desnoods bij 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Integreert feedback op het afgeleverd werk in het eigen groeiproces 	✓			
3. Communiceert met de klant/gebruiker, opdrachtgever volgens de communicatiestrategie van de onderneming				
<ul style="list-style-type: none"> • Gebruikt communicatietechnieken 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Stemt de communicatie af op het communicatieprofiel van de klant/gebruiker, opdrachtgever 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Verzamelt via communicatie de noodzakelijke info voor de realisatie van een project 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Communiceert en geeft input voor de 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
projecten en het te leveren werk				<ul style="list-style-type: none"> • Kennis van doelgerichte communicatie • Kennis van principes van klantvriendelijkheid • Kennis van brainstormtechnieken en tools • Kennis van vakjargon, met inbegrip van Engels
<ul style="list-style-type: none"> • Communiceert en geeft feedback over de projecten en het geleverde werk 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt gebruik van brainstormtechnieken en -tools 	✓			
4. Rapporteert correct en nauwkeurig over de eigen bijdrage aan processen, systemen en producten				
<ul style="list-style-type: none"> • Past de opgelegde standaarden voor rapportering toe 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Rapporteert en communiceert in een eenvoudige taal over het geleverde werk 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Probeert, na overleg met de collega's - experts, alternatieve oplossingen uit 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Biedt ondersteuning aan collega's wanneer naar oplossingen gezocht wordt om in de toekomst vaak voorkomende problemen te vermijden 	✓			
5. Realiseert een (deel)project op basis van een technische/functionele analyse				
<ul style="list-style-type: none"> • Situeert het eigen aandeel van het (deel)project in de context van het totale project 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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, ...)
<ul style="list-style-type: none"> • Neemt nota van de eisen en de wensen verbonden aan het (deel)project 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Overweegt de verschillende mogelijkheden/methodes om tot de meest passende oplossing te komen 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt gebruik van efficiënte tools om het (deel)project te managen 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Onderbouwt en beargumenteert de aanpak die aansluit bij de analyse aan de leidinggevende 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
6. Pakt in een (multidisciplinair) team een opdracht op projectmatige wijze aan				
• Stelt binnen een aangeleverde planning een eigen werkverdeling op	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
• 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	✓			
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	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
• 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	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
opdrachtgever en de visie op het creatieve concept van de digitale ontwerper of projectmanager				<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Brengt op basis van de briefing de wensen van de opdrachtgever mee in kaart 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Implementeert bij het uittekenen van het ontwerp/project de geanalyseerde onderzoeksresultaten 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Stelt mee het stroomschema op dat weergeeft hoe de gebruiker het digitaal product gebruikt 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Integreert de noden van de gebruiker in het ontwerp 	✓			
8. Bereidt de realisatie van de voorontwerpen voor				
<ul style="list-style-type: none"> • Bewaakt de kwaliteit van het ontwerp conform de eisen die in het project vermeld staan 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Toetst, voor de start van de realisatie, de haalbaarheid van de eigen taken binnen het projectontwerp 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Informeert zich bij de projectmanager/digitale ontwerper over de te implementeren accessibility richtlijnen van de Europese unie 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Past de opgegeven richtlijnen betreffende accessibility toe op het eigen luik van het project 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Volgt, in samenwerking met de projectmanager/digitale ontwerper, een gestructureerd proces 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Denkt mee over de implementatie van nieuwe toepassingen en de visuele aspecten ervan, ongeacht het type beeldscherm 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Signaleert tijdig wanneer er zich afwijkingen 		✓		

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
voordoet en rapporteert dit				
9. Werkt deontologisch				
<ul style="list-style-type: none"> • Respecteert de deontologische code van de werkgever en/of klant, sector 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Basiskennis van GDPR • Kennis van deontologie en beroepsethiek in functie van de uit te voeren opdracht • Kennis van copywriting, intellectueel eigendomsrecht
<ul style="list-style-type: none"> • Informeert zich over de regels van het intellectuele eigendomsrecht en handelt ernaar 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Gaat op ethische wijze om met informatie en schat de implicaties in ten opzichte van de vormgeving, implicaties van specifieke wetgeving 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Gaat discreet om met gevoelige bedrijfsinformatie 	✓			
10. Realiseert een voorontwerp voor de gebruikersinterface voor (onderdelen) van de web, app en mobile toepassingen				
<ul style="list-style-type: none"> • Werkt (onderdelen van) een voorontwerp van de digitale (deel)projecten (web/app/mobile) uit op basis van exploratie van de gebruikersnoden 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Geeft een eerste (summiere) creatieve invulling aan de briefing van de digitale ontwerper web/app/mobile/projectmanager 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Vertaalt de vraag van de opdrachtgever in de noden 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> • Beargumenteert waarom niet aan alle wensen en noden kan voldaan worden 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Houdt rekening met de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...) 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpt de elementen van de gebruikersinterface al dan niet in lijn met de huisstijl of de eigenheid van eerder gerealiseerde projecten voor de klant 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpt de navigatie op basis van de informatiearchitectuur 	✓			interfaces <ul style="list-style-type: none"> • Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI
<ul style="list-style-type: none"> • Bewaakt de consistentie van de elementen van de gebruikersinterface doorheen het creatief proces 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Leeft zich tijdens het ontwerp van een gebruikersinterface op een gestructureerde manier in het gedrag van mogelijke gebruikers in 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt mee de userflow die gericht is op het doel van de workflow 	✓			
11. Toetst mee het eerste voorontwerp				
<ul style="list-style-type: none"> • Gaat na of het voorontwerp voldoet aan de eisen van de opdrachtgever 		✓		<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Gaat in overleg met het projectteam na of het voorontwerp voldoende gebruiksvriendelijk is 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt gebruik van geabstraheerde visuele communicatiemiddelen* 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Bewaakt mee de doelstellingen van het gesprek 	✓			
* technologieën inzetten om te zien of het voorstel werkt				
12. Ontwerpt (deel)projecten in functie van een optimale gebruikersinterface (user-centricity) en ontwerpt mee de gebruikersinterface van een digitaal product				
<ul style="list-style-type: none"> • Stelt het ontwerp, de toegankelijkheid, de noden en de verwachtingen van de eindgebruiker van een interface centraal 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • Grondige kennis van gebruikersgericht en gebruiksvriendelijk grafisch ontwerp in functie van UI
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpt een conceptueel (deel)model, conform de vastgelegde normen in lijn met de huisstijl of de eerder gerealiseerde projecten voor de klant 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Werkt op basis van de briefing een conceptueel (deel)model uit tot een gebruiksvriendelijke interface 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Vertaalt mee de ideeën van klanten en teamleden naar visuele toepassingen 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Vertaalt mee de eigenheid van de opdrachtgever (bedrijf/organisatie/stijl...) in een visuele stijl 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Waakt, samen met de digitaal ontwerper (informatie-architect), over de gebruiksvriendelijkheid en interactiepatronen van de digitale projecten (web/app/mobile) 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt in functie van de eindgebruiker en opdrachtgever 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Licht de ontwerpkeuzes van zijn/haar (deel)project inhoudelijk toe (digitaal ontwerper/projectmanager/klant....) 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Communiceert tijdens het ontwerpproces tussentijds binnen het team 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> • Participeert aan tussentijdse overlegmomenten met de klant 		✓		
13. Ontwerpt of integreert digitale, al dan niet bestaande assets* binnen een bepaalde context				
<ul style="list-style-type: none"> • Houdt rekening met het beoogde digitale medium 	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt een evenwichtige en leesbare lay-out op 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt het product op met gevoel voor vormen en verhoudingen 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> • Maakt het product op met gevoel voor een 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
typografisch aantrekkelijke weergegeven aantrekkelijke inhoud				software <ul style="list-style-type: none"> • 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
• 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				
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	✓			<ul style="list-style-type: none"> • 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
• Zet gegevens om in het gepaste digitale formaat	✓			
• Interpreteert aangeleverde grafische elementen (elementen die moeten ingebouwd worden in de toepassing)	✓			
15. Zet onderdelen van het project om naar een visuele voorstelling aan de hand van WYSIWYG-tools*				

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
<ul style="list-style-type: none"> Zet ontwerpen om naar syntactisch en semantisch correcte code 	✓			<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> Stelt de structuur van de applicatie visueel voor 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Houdt rekening met conversie-vriendelijkheid 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> Draagt actief bij tot de oplevering van het (deel)product 	✓			
* WYSIWYG > what you see is what you get				
16. Werkt de upgrade van het project uit				
<ul style="list-style-type: none"> Participeert aan evaluaties en gaat op een positieve manier om met de feedback 		✓		<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> Analyseert samen met de projectleider de (nieuwe) informatie rond nieuwe of aangepaste behoeftes 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> 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 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> Verwerkt in de opdracht eventuele aanpassingen die nodig zijn aan het product 		✓		
<ul style="list-style-type: none"> Voert de werkzaamheden uit conform de procedures, de gemaakte (contract)afspraken 	✓			
<ul style="list-style-type: none"> Voert de aanpassingen uit met een kritische blik en signaleert aan de digitale 	✓			

Activiteiten	Vaardigheden			Kenniselementen per activiteitenblok
	Cognitieve	Probleemoplossende	Motorische	
ontwerper/projectleider wanneer de aanpassingen in strijd zijn met eerder gemaakte afspraken				
<ul style="list-style-type: none"> • Test de effectiviteit van de aanpassingen 	✓			

2.2 BESCHRIJVING COMPETENTIES ADHV DE DESCRIPTORELEMENTEN

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

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 bijstellingen, 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
- Respekteert 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

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 klijlijnen 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, ...

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

Verantwoordelijkheid

- Werkt conform de voorgeschreven procedures
- Ontwikkelt continu de eigen praktijk
- Communiqueert 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

Wettelijke attesten en voorwaarden

Er zijn geen (wettelijke) attesten of voorwaarden vereist.

3. Arbeidsmarktrelevantie / maatschappelijke relevantie

3.1 ARBEIDSMARKTRELEVANTIE

Tewerkstelling

De vacatures voor de digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen zijn niet voldoende gedetailleerd beschikbaar. Er worden op veel fronten mensen aangeworven voor deze werkzaamheden, zowel om ze uit te voeren binnen de eigen onderneming als in een dienstverlenende context aan andere ondernemingen. Bedrijven nemen meer en meer digitale profielen inhouse aan.

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan bijgevolg werkzaam zijn in diverse sectoren. Het beroep kan uitgeoefend worden in een interne afdeling in bijvoorbeeld de printmediasector, prepress- en premediadiensten, in uitgeverijen, in communicatie-, marketing- en reclamebureaus en in andere sectoren zoals de aanverwante sector PC 136, de communicatiecellen van sectoren, de handelssectoren, de toeristische sector, de voedingssector, de retailsector, de sportsector, de bankensector, de culturele sector in al haar facetten ...

Er bestaan geen NACE codes die uniek zijn voor deze bedrijven. Via deze weg is het dus niet mogelijk om een gedetailleerde opzoeking te doen. De sector omvat o.a. alle werknemers van bedrijven die werken onder de volgende NACE-codes*

- Activiteiten van reclamebureaus (73.110) > 9031 bedrijven
- Activiteiten mediapresentatie (73.120) > 758 bedrijven
- Activiteiten grafische designers (74.103) > 3330 bedrijven
- Creatieve activiteiten, kunst en amusement (900)
- Drukkerijen en diensten i.v.m. drukkerijen (181) > 95 bedrijven

*Bron Trends TOP

Voor globale cijfers rond tewerkstelling in sectoren gelinkt aan dit beroep kan een beroep gedaan worden op volgende informatiebron:

RSZ, Verdeling van de arbeidsplaatsen naar plaats van tewerkstelling, cijfers juni 2019.

Voor het cijfermateriaal werd een beroep gedaan op sectoren die een relevante link hebben met de uitoefening van het beroep.

Tewerkstelling RSZ

Tewerkstelling Rijksdienst voor sociale zekerheid



RSZ Verdeling van de arbeidsplaatsen naar plaats van tewerkstelling	Bron = Werknemers onderworpen aan de sociale zekerheid naar plaats van tewerkstelling Indeling van de werknemers naar sector, statuut en activiteitstak op 30 juni 2019		
	Privésector	Overheidssector	Algemeen totaal
INDUSTRIE			22.055
Drukkerijen, reproductie van opgenomen media	9.923		9.923
Vervaardiging van informaticaproducten en van elektronische en optische producten	12.132		12.132
INFORMATIE EN COMMUNICATIE	85.636	18.923	109.146
Uitgeverijen	7.682		7.682
Productie van films en muziek, radio en TV	7.791	4.388	12.179
Telecommunicatie	7.215	12.333	19.548
Informaticatechnologie en dienstverlenende activiteiten op gebied van informatica	68.874	561	69.737
KUNST, AMUSEMENT EN RECREATIE			30.655
Kunst en amusement, bibliotheken, musea, loterijen en kansspelen	17.918	12.747	30.665
TOTAAL			161.856

Audiovisuele sectorfoto 2018 - ondernemingen

Audiovisuele sector Sectorfoto 2018		Bronnen	
		<ul style="list-style-type: none"> • Verwerking gegevens RSZ • Groepssectorfoto Departement WSE • Mediasensor enquête 2018 	
Aantal ondernemingen in de sector			
Categorie	2019	2014	% Stijging
PC227	483	202	139,1%
PC 303.01	29	11	193,6%
Totaal	512	213	140,3%

Audiovisuele sectorfoto 2018 - tewerkstelling

Audiovisuele sector Sectorfoto 2018		Totale tewerkstelling in de audiovisuele sector	
Categorie	VTE's 2019	VTE's 2014	% Verschil
PC227	3.948,80	2.350,00	+ 68,0%
PC 303.01	131,20	70,47	+ 86,1%
Totaal	4.080,00	2.420,47	+ 68,56%
Waarvan 189 ondernemingen (36,91%) met digitale hoofdactiviteit = 934,5 VTE's (22,9%)			

Vacatures

Onderstaande gegevens zijn gebaseerd op cijfermateriaal VDAB (2019)

Het beroep van de 'digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen' behoort volgens de laatst beschikbare gegevens van VDAB niet tot de knelpuntberoepen in Vlaanderen. De sector wenst echter te benadrukken dat er binnen dit beroep nood is aan kwalitatief geschoolde mensen, ook omwille van de opmars van de 'digitale' beroepen. De sector wenst mee te geven dat het aantal vacatures hoog is. Het proces tussen het aantrekken/aanwerven van mensen en de kennisgeving van de vacatures speelt zich vandaag vooral op andere fora af dan bij VDAB. Meer en meer bedrijven schakelen near- en offshoring in om deze profielen te vinden.

Er zijn geen afgebakende vacaturegegevens voor dit beroep beschikbaar. Het wordt tot op heden in de databank nog niet als een apart beroep opgenomen. De beroepen Analist ontwikkelaar ICT, Grafisch ontwerper en Multimediaontwikkelaar, sluiten in de nomenclatuur van de VDAB het dichtst aan bij webdesign.

Spreiding over de betrokken sectoren (> 10 vacatures)

Spreiding over de betrokken sectoren (> 10 vacatures)

- I. Aantal vacatures (in het 'normaal economisch circuit zonder uitzendopdrachten' en indien beschikbaar het aantal vacatures voor uitzendopdrachten) en aandeel in de sector
 i. Spreiding over de betrokken sectoren (>10 vacatures)

Ontvangen vacatures			Antwerpen-Boom	Mechelen	Turnhout	Brussel HG	Leuven	Vilvoorde	Brugge	Kortrijk-Roeselare	Oostende-Ieper	Aalst-Oudenaarde	Gent	St. Nikolaas-Dendermonde	Limburg Oost	Limburg West	Buiten Vlaanderen	TOTAAL		
NEC zonder uitzendopdr.	CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	08. Vervaardiging van machines en toestellen	1	2		1			1	1			3				2		12	
		14. Groot- en kleinhandel	4	6		2	88	1	10		2	1	4			6				124
		17. Informatica, media en telecom	71	34	25	26	14	22	15	18	7	3	75	1	2	28	32	17		399
		19. Zakelijke dienstverlening	27	15	3	1	15	18	5	11		9	20	2	2	9				137
		21. Diensten aan personen	8		2					1	2			1			1	1		16
		24. Onderwijs	3				12				1				1					17
	25. Gezondheidszorg	5		1	1	1							2						10	
	IC3530 Grafisch ontwerper	04. Grafische nijverheid, papier en karton	1					1	7				2	1		1				13
		14. Groot- en kleinhandel					1	5		3				1	3	1	1			15
		19. Zakelijke dienstverlening	3		1	2		1	1	3							1	1		13
	IC3550 Multimediaontwikkelaar				1		4		1				2		1	0			11	
	NEC zonder uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	71	23	2	43	41	7	5	11	2	18	5	84	6	3	11	3		544
IC3530 Grafisch ontwerper		4					1		22	1	3								31	
IC3550 Multimediaontwikkelaar													2						2	
Uitzendopdrachten	CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	17	12	10	1	3	12	12	42	16	2	2	16	8	8	20	4		183	
	IC3530 Grafisch ontwerper	5	4			1		2	17	1	2	0	2						34	
	IC3550 Multimediaontwikkelaar									2	1	4							7	

Openstaande vacatures (aantal, evolutie) december

ii. **Aantal openstaande vacatures (aantal, spreiding, evolutie)**

- Openstaande vacatures (aantal, evolutie) december

Jaartal		2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	NEC zonder uitzendopdr.	458	522	643	732	716	978	759
	NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	188	233	318	225	203	226	186
	Uitzendopdr.	189	200	272	481	473	1432	544
IC3530 Grafisch ontwerper	NEC zonder uitzendopdr.	29	33	37	64	58	49	57
	NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	87	94	96	97	61	62	35
	Uitzendopdr.	22	31	24	45	40	18	31
IC3550 Multimediaontwikkelaar	NEC zonder uitzendopdr.	5	13	21	27	24	28	11
	NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	2	5	35	18	9	4	7
	Uitzendopdr.	1	4	15	36	16	13	2

Openstaande vacatures (aantal, spreiding)

- Openstaande vacatures (aantal, spreiding)

	Antwerpen-Boom	Mechelen	Turnhout	Brussel HG	Leuven	Vilvoorde	Brugge	Kortrijk-Roseleare	Oostende-Westhoek	Aalst-Oudenaarde	Gent	St.Niklaas-Dendermonde	Limburg Oost	Limburg West	Buiten Vlaanderen	Totaal
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	122	59	33	37	46	134	22	44	10	19	109	19	35	51	19	759
Uitzendopdrachten	17	12	10	1	3	15	12	42	16	2	16	8	8	20	4	186
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	71	23	2	43	41	7	5	112	18	5	84	6	3	11	113	544
IC3530 Grafisch ontwerper																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	9		1	2	1	8	9	10		3	4	4	3	2	1	57
Uitzendopdrachten	5	4			1	1	2	17	1	2	0	2				35
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	4					1		22	1	3						31
IC3550 Multimediaontwikkelaar																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	2			1		4		1			2		1	0		11
Uitzendopdrachten									2	1	4					7
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren											2					2
Totaal	230	98	46	84	92	170	50	248	48	35	221	39	50	84	137	1632

Evolutie van het aantal vacatures (in de tijd) / Spreiding van het aantal vacatures per provincie en/of regio

II. Evolutie van het aantal vacatures (in de tijd)

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT							
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	1726	1845	2663	3833	4452	4063	3788
Uitzendopdrachten	901	1074	1643	1861	1759	1795	1885
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	1190	1309	1751	2712	3916	10229	6790
Totaal	3817	4228	6057	8406	10127	16087	12463
IC3530 Grafisch ontwerper							
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	331	371	373	433	491	439	525
Uitzendopdrachten	622	692	847	814	929	919	703
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	117	263	215	275	300	242	241
Totaal	1070	1326	1435	1522	1720	1600	1469
IC3550 Multimediaontwikkelaar							
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	55	65	146	152	166	131	80
Uitzendopdrachten	18	21	106	157	119	75	42
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	7	29	42	170	112	70	55
Totaal	80	115	294	479	397	276	177
Eindtotaal	4967	5669	7786	10407	12244	17963	14109

III. Spreiding van het aantal vacatures per provincie en/of regio

	Antwerpen-Boom	Mechelen	Turnhout	Brussel HG	Leuven	Vilvoorde	Brugge	Kortrijk-Looselare	Oostende-Westhoek	Aalst-Quelenaarde	Gent	St. Nikolaas-Dendermonde	Limburg Oost	Limburg West	Buiten Vlaanderen	Antwerpen-Boom
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	766	411	226	223	235	519	83	259	25	71	482	97	188	174	29	3788
Uitzendopdrachten	107	66	95	54	40	94	70	413	221	45	232	185	73	157	33	1885
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	588	121	52	1053	140	69	88	564	390	25	682	86	17	105	2810	6790
Totaal	1461	598	373	1330	415	682	241	1236	636	141	1396	368	278	436	2872	12463
IC3530 Grafisch ontwerper																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	79	35	17	21	20	32	28	53	10	25	62	26	25	29	63	525
Uitzendopdrachten	35	30	13	39	17	59	24	204	34	61	117	28	15	22	5	703
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	20		13	14	4	5	29	84	16	12	18	18	1	5	2	241
Totaal	134	65	43	74	41	96	81	341	60	98	197	72	41	56	70	1469
IC3550 Multimediaontwikkelaar																
NEC zonder Uitzendopdrachten rechtstreeks aan VDAB gemeld	18	10	1	5	1	7	0	7	2	5	8	4	5	7		80
Uitzendopdrachten	3				1	2	3	2	4	3	21		1	2		42
NEC zonder Uitzendopdrachten via wervings- en selectiekantoren	5				4	2		12		0	27	2	1		2	55
Totaal	26	10	1	5	6	11	3	21	6	8	56	6	7	9	2	177
Eindtotaal	1621	673	417	1409	462	789	325	1598	702	247	1649	446	326	501	2944	14109

Aantal niet werkende werkzoekenden

IV. Aantal niet werkende werkzoekenden

Beroep	11 Antwerpen	12 Mechelen	13 Turnhout	22 Leuven	24 Vilvoorde	31 Brugge	34 Kortrijk	35 Oostende	41 Aalst-Oudenaarde	44 Gent	46 Sint-Niklaas/Dendermonde	74 Limburg Oost	75 Limburg West	Eindtotaal
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	178	91	70	134	100	28	58	29	47	93	41	71	73	1013
IC3530 Grafisch ontwerper	482	136	102	152	161	52	86	53	61	290	89	77	127	1868
IC3550 Multimediaontwikkelaar	107	35	23	47	39	14	18	16	26	82	29	16	37	489
Eindtotaal	767	262	195	333	300	94	162	98	134	465	159	164	237	3370

V. Knelpuntberoep i. Zo ja, duiding oorzaak (kwantitatief/kwalitatief)

Beroep	Aard knelpunt	Omschrijving
CB5210 Analist ontwikkelaar ICT	Kwantitatief en kwalitatief	Een analist ontwikkelaar ICT ontwerpt en ontwikkelt een ICT-project van de studiefase tot de integratie. Hij ontwerpt de architectuur van de ICT-toepassingen en -systemen voor een klant. Er is een nijpend tekort aan informaticaprofielen. Het aantal ICT-studenten houdt geen gelijke tred met de vraag. Bedrijven schakelen dan ook buitenlandse analist ontwikkelaars in of verhuizen applicatieprojecten naar het buitenland. De complexe en snel evoluerende architectuur van ICT-applicaties en -systemen stelt hoge kwalitatieve eisen aan analist ontwikkelaars.
IC3530 Grafisch ontwerper	Geen knelpuntberoep	
IC3550 Multimediaontwikkelaar	Geen knelpuntberoep	

4. Samenhang

Intersectorale samenhang

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan tewerkgesteld worden in diverse sectoren/bedrijven en participeert aan creatieve en technische (softwarematige) processen. Bepaalde bedrijven of sectoren zullen geen beroep doen op de diensten van bedrijven die de digitale vormgever tewerkstellen, maar zullen zelf een digitale vormgever in dienst nemen voor het mee ontwerpen, ontwikkelen en onderhouden van interactieve web-, app- en mobiele toepassingen.

Sectorale samenhang

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen is een specialisatieberoep. Dit beroep heeft extra diepgang vanwege de esthetische en interactieve aspecten die men moet kunnen toetsen aan de technische uitvoering.

De digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen kan op termijn doorgroeien naar de

digitale ontwerper web-, app- en mobiele toepassingen en zal zich in dat geval nog verder specialiseren in het creatieve en het technische aspect van de job en ook meer competenties ontwikkelen om projectmatig de lijnen uit te tekenen voor de creatieve en interactieve producties. De digitale ontwerper web-, app- en mobiele toepassingen kan doorgroeien naar een projectmanager of leidinggevende. In dat geval zal men ook meer gaan inspelen op de (marketing) strategische elementen van een bedrijf.

Afhankelijk van de kwaliteiten en eigen voorkeuren kan een digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen doorgroeien of omscholen naar een technische specialisatie met de focus op programmeren van software-, web- en mobile toepassingen. Omgekeerd kunnen zowel de crossmedia assistenten als de grafimedia voorbereiders in de printmedia tot een digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen opgeleid worden.

Ontwikkelaar software-, web- & mobiele toepassingen	Digitale ontwerper web-, app- en mobiele toepassingen	Grafisch vormgever	
Programmeur software-, web-, en mobiletoepassingen	Digitale vormgever web-, app- en mobiele toepassingen		
	Crossmedia assistent in	Grafimedia voorbereider in de	Grafimedia voorbereider - assistent