



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**MINISTERSTWO PRACY
I POLITYKI SPOŁECZNEJ**



**UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY**



**Publikacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego**

KRAJOWY STANDARD KOMPETENCJI ZAWODOWYCH

**Grafik komputerowy DTP
(216601)**

Specjaliści

Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich

Publikacja opracowana w ramach projektu systemowego pn. „Rozwijanie zbioru krajowych standardów kompetencji zawodowych wymaganych przez pracodawców”. Priorytet I PO KL, Działanie 1.1

Krajowy standard kompetencji zawodowych Grafik komputerowy DTP (216601)

© Copyright by Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa 2013

Kopiowanie i rozpowszechnianie może być dokonane za podaniem źródła

ISBN 978-83-7951-000-9 (całość)

ISBN 978-83-7951-014-6 (14)

Nakład 1000 egz.

Publikacja bezpłatna



Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich

00-697 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 65/79, tel. (22) 237-00-00, fax (22) 237-00-99

e-mail: sekretariat@crzl.gov.pl <http://www.crzl.gov.pl>



Wydawnictwo Naukowe Instytutu Technologii Eksploatacji – Państwowego Instytutu Badawczego

26-600 Radom, ul. K. Pułaskiego 6/10, tel. centr. (48) 364-42-41, fax (48) 364-47-65

e-mail: instytut@itee.radom.pl <http://www.itee.radom.pl>

Spis treści

1. Dane identyfikacyjne zawodu	4
1.1. Kod, nazwa zawodu i usytuowanie zawodu w klasyfikacjach.....	4
1.2. Notka metodologiczna i autorzy.....	4
2. Opis zawodu	6
2.1. Synteza zawodu	6
2.2. Opis pracy i sposobu jej wykonywania, obszary występowania zawodu	6
2.3. Środowisko pracy (warunki pracy, maszyny i narzędzia pracy, zagrożenia, organizacja pracy)	6
2.4. Wymagania psychofizyczne, zdrowotne, w tym przeciwwskazania do wykonywania zawodu	7
2.5. Wykształcenie i uprawnienia niezbędne do podjęcia pracy w zawodzie.....	7
2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, potwierdzania/walidacji kompetencji	8
2.7. Zadania zawodowe	8
2.8. Wykaz kompetencji zawodowych	9
2.9. Relacje między kompetencjami zawodowymi a poziomem kwalifikacji w ERK/PRK	9
3. Opis kompetencji zawodowych	10
3.1. Przygotowywanie składu materiałów graficznych dla różnych rodzajów druku Kz1	10
3.2. Opracowywanie materiałów graficznych w różnych przestrzeniach barwnych (CMYK, LAB, RGB) lub do rozpowszechniania drogą elektroniczną Kz2	11
3.3. Kompetencje społeczne KzS	13
4. Profil kompetencji kluczowych	14
5. Słownik	15

1. Dane identyfikacyjne zawodu

1.1. Kod, nazwa zawodu i usytuowanie zawodu w klasyfikacjach

Według Klasyfikacji zawodów i specjalności na potrzeby rynku pracy (KZiS 2010):

216601 Grafik komputerowy DTP

Grupa wielka 2 – Specjaliści (w Międzynarodowej Klasyfikacji Standardów Edukacyjnych ISCED 2011 – poziom 6).

Grupa elementarna 2166 – Projektanci grafiki i multimediiów (w Międzynarodowym Standardzie Klasyfikacji Zawodów ISCO-08 odpowiada grupie 2166 Graphic and multimedia designers).

Według Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD 2007):

Sekcja M. Działalność profesjonalna, naukowa i techniczna, Dział 73. Reklama, badanie rynku i opinii publicznej, Grupa 73.1. Reklama.

1.2. Notka metodologiczna i autorzy

Opis standardu kompetencji zawodowych wykonano na podstawie: analizy źródeł (akty prawne, klasyfikacje krajowe, międzynarodowe) oraz głównie wyników badań analitycznych na 15 stanowiskach pracy w 5 przedsiębiorstwach (duże – 2, średnie – 3, w tym produkcyjne – 3, usługowe – 2), przeprowadzonych w marcu 2013 r.

Zespół Ekspercki:

- Mariusz Malinowski – Studio Graficzne M2 w Poznaniu,
- Robert Bondarowicz – Bondarowicz Design Studio Graficzne w Radomiu,
- Grzegorz Teszbir – Big Ugly Wolf we Wrocławiu,
- Tomasz Kupidura – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB w Radomiu.

Ewaluatorzy:

- Monika Loryńska – PIXEL PR w Rzeszowie,
- Teresa Górny – Zespół Szkół Technicznych w Mikołowie.

Recenzenci:

- Marek Bednarczyk – Studio graficzne FINEDESING w Warszawie,
- Franciszek Białas – Wyższa Szkoła Biznesu, Zakładu Grafiki Komputerowej i Multimediów w Nowym Sączu.

Komisja Branżowa (zatwierdzająca):

- Zbigniew Sokołowski (przewodniczący) – Krajowa Izba Gospodarcza w Warszawie,
- Piotr Piasecki – przedstawiciel pracodawców, e-Dialog w Łodzi,
- Sylwia Obrycka – przedstawiciel pracodawców, Best Film w Warszawie,
- Norbert Kusiak – Ogólnopolskie Porozumienie Związków Zawodowych w Warszawie.

Data zatwierdzenia:

- 07.10.2013 r.

2. Opis zawodu

2.1. Synteza zawodu

Grafik komputerowy DTP przygotowuje na etapie obróbki cyfrowej materiały graficzne do druku.

2.2. Opis pracy i sposobu jej wykonywania, obszary występowania zawodu

Grafik komputerowy DTP (Desktop Publishing Software) jest zawodem o charakterze usługowym. Celem pracy grafika komputerowego DTP jest przekazanie materiałów zapisanych cyfrowo na papier, folię, aluminium lub inne podłoże, w zależności od sposobu druku. Rezultatem pracy grafika komputerowego DTP jest wysokiej jakości materiał cyfrowy, nadający się do druku. W pracy obsługuje specjalistyczne oprogramowanie komputerowe różnych systemach operacyjnych oraz sprzęt peryferyjny. Do zadań grafika DTP należy m.in.: przyjęcie pracy graficznej, sprawdzenie jej pod względem jakości, przygotowanie w poprawnej i właściwej postaci do druku, np. jako płyty offsetowe, polimer itp. Określa również przestrzeń barwną w materiałach graficznych oraz ją ujednocila zgodnie z metodą druku i sugestiami klienta. Obróbka cyfrowych materiałów graficznych przez grafika komputerowego DTP ma na celu podniesienie ich jakości, ułatwienie procesu druku oraz podkreślenie ich wizualnej strony graficznej.

2.3. Środowisko pracy (warunki pracy, maszyny i narzędzia pracy, zagrożenia, organizacja pracy)

Miejszem pracy grafika komputerowego DTP jest studio graficzne, samodzielne studio DTP, studio DTP w drukarni w agencji reklamowej. W miejscu pracy często panuje hałas spowodowany pracą urządzeń peryferyjnych (naświetlarek CTP (Computer to Plate), CTF (Computer to Film), drukarek, serwerowni), jak i hałas związany z pracą komputerów. Pracując równocześnie z naświetlarkami CTP lub CTF, grafik komputerowy DTP ma do czynienia z chemikaliami i środkami żrącymi. Ważne jest więc przestrzeganie zasad i przepisów BHP oraz ochrony ppoż. Ze względu na wielogodzinną pracę przy komputerze mogą wystąpić choroby zawodowe związane z pogorszeniem wzroku, obciążeniami układu kostno-szkieletowego. Aby utrzymać ciągłość pracy maszyn drukarskich praca wykonywana jest przeważnie w systemie dwuzmianowym i ma charakter zadaniowy. Grafik komputerowy DTP czę-

sto pracuje w zespole, wykonuje ściśle powierzone mu zadania oraz przestrzega planu prac i zasad organizacji pracy w zespole. Grafik DTP ma pełną kontrolę nad poszczególnymi procesami i czynnościami związanymi z przygotowaniem materiałów do druku. Praca grafika jest nadzorowana i podlega kontroli kierownika studia, drukarza oraz weryfikacji klienta.

2.4. Wymagania psychofizyczne, zdrowotne, w tym przeciwwskazania do wykonywania zawodu

Wykonywanie zawodu grafika komputerowego DTP wymaga dokładności, spostrzegawczości, cierpliwości, opanowania i dobrej organizacji pracy. Dodatkowym atutem do pracy w zawodzie jest zmysł artystyczny, techniczny, wyobraźnia przestrzenna oraz umiejętność pracy w zespole i bezkonfliktowość. Ze względu na dużą odpowiedzialność za wykonywaną pracę (oddanie do druku końcowego materiału) narażony jest na stres. Przeciwwskazaniem do pracy w zawodzie grafika komputerowego DTP mogą być wady wzroku (zwłaszcza daltonizm) oraz wady i choroby kręgosłupa uniemożliwiające długotrwałą pracę z komputerem.

2.5. Wykształcenie i uprawnienia niezbędne do podjęcia pracy w zawodzie

W zawodzie grafik komputerowy DTP wymagane jest wykształcenie wyższe pierwszego stopnia najczęściej na kierunkach związanych z informatyką, poligrafią, kierunkami artystycznymi. Istnieje również możliwość uzyskania kwalifikacji zawodowych na kursach (np. certyfikat producenta oprogramowania DTP), drogą przyuczenia do pracy. Praca w zawodzie wymaga ciągłego doskonalenia, podnoszenia kwalifikacji, szukania nowych rozwiązań, śledzenia zmian na rynku poligraficznym. Zawód grafika komputerowego DTP wymaga również wiedzy technicznej o maszynach drukarskich, urządzeniach peryferyjnych (naświetlarkach CTP, CTF, serwerach, komputerach, drukarkach), wiedzy informatycznej z zakresu systemów komputerowych. Dobrze widziana jest również podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki, malarstwa. Dodatkowym atutem w pracy są ukończone szkolenia dotyczące zarządzania czasem i projektami.

2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, potwierdzania/ walidacji kompetencji

Grafik komputerowy DTP pracuje w drukarni, w jej własnym studiu CTP, w agencji artystycznej, w studiu graficznym, w dużej korporacji, drukującej różne materiały graficzne na własne potrzeby. Doświadczony grafik komputerowy DTP może zajmować samodzielne stanowisko, współpracując z dyrektorem artystycznym, drukarnią, w zależności od wielkości i struktury organizacyjnej firmy. Często graficy komputerowi DTP rozpoczynają samodzielną działalność gospodarczą. Pracodawcy poszukują osób mających już doświadczenie w przygotowaniu materiałów graficznych do druku, jak i osób do przyuczenia w tym zawodzie. Osoba pracująca na stanowisku grafika DTP powinna doskonalić swoje kompetencje, zwracając uwagę na rozwój zawodowy w tej dziedzinie oraz być otwartą na wszelkie nowości w tej branży. Zdobywanie nowych kompetencji w zawodzie jest umożliwiające, np. przez dystrybutorów sprzętu poligraficznego, sprzętu peryferyjnego i oprogramowania, którzy organizują różnego rodzaju pokazy, szkolenia, kursy. Grafik DTP może pracować w zawodach pokrewnych m.in.: 216602 Grafik komputerowy multimediów; 216604 Projektant grafiki.

2.7. Zadania zawodowe

- Z1. Organizowanie stanowiska pracy, zgodnie z zasadami i przepisami BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2, KzS).
- Z2. Obsługiwanie oprogramowania graficznego (niezbędne kompetencje: Kz1, KzS).
- Z3. Określanie przestrzeni barwnej w materiałach graficznych (niezbędne kompetencje: Kz1, KzS).
- Z4. Sprawdzanie poprawności materiałów graficznych przekazywanych do druku (niezbędne kompetencje: Kz2, KzS).
- Z5. Optymalizowanie materiałów graficznych otrzymanych od klienta lub z drukarni (niezbędne kompetencje: Kz2, KzS).
- Z6. Przygotowywanie materiałów graficznych do odpowiedniej metody druku z uwzględnieniem wymagań drukarni (niezbędne kompetencje: Kz2, KzS).
- Z7. Certyfikowanie (ujednoczenie przestrzeni barwnej) oprogramowania, na którym pracuje grafik DTP zgodnie z obowiązującymi standardami ISO, (niezbędne kompetencje: Kz2, KzS).
- Z8. Wykonywanie wydruku próbnego (proofa) do akceptacji kolorystycznej pracy przez klienta (niezbędne kompetencje: Kz1, KzS).

2.8. Wykaz kompetencji zawodowych

- Kz1 – Przygotowywanie składu materiałów graficznych dla różnych rodzajów druku (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z2, Z3, Z5, Z8).
- Kz2 – Opracowywanie materiałów graficznych w różnych przestrzeniach barwnych (CMYK, LAB, RGB) lub do rozpowszechniania drogą elektroniczną (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z4, Z6, Z7).
- KzS – Kompetencje społeczne (potrzebne do wykonywania zadań: Z1÷Z8).

2.9. Relacje między kompetencjami zawodowymi a poziomem kwalifikacji w ERK/PRK

Kompetencje zawodowe potrzebne do wykonywania zadań w zawodzie sugeruje się wykorzystać do opisu kwalifikacji na **poziomie 6** właściwym dla wykształcenia wyższego pierwszego stopnia w Europejskiej i Polskiej Ramie Kwalifikacji. Poziom ten jest uzasadniony miejscem usytuowania zawodu w Klasyfikacji zawodów i specjalności (grupa wielka 2 i jej odpowiednik w ISCED 2011).

Osoba wykonująca zawód grafika komputerowego DTP:

- 1) w zakresie wiedzy: w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje, teorie dotyczące przestrzeni barwnych, podstawy typografii, jak też uwarunkowania prowadzonej działalności poligraficznej,
- 2) w zakresie umiejętności: potrafi innowacyjnie wykonywać zadania przygotowania materiałów graficznych do druku oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach. Ma umiejętności komunikowania się z otoczeniem zawodowym i uzasadnia swoje stanowisko. Potrafi samodzielnie planować własne uczenie się w dziedzinie grafiki komputerowej DTP.

3. Opis kompetencji zawodowych

Opis kompetencji dotyczy tylko kompetencji zawodowych zdefiniowanych w badaniach na stanowiskach pracy.

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z2, Z3, Z5, Z8 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz1.

3.1. Przygotowanie składu materiałów graficznych dla różnych rodzajów druku Kz1

Wiedza – w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje w zakresie przygotowania składu materiałów graficznych dla poszczególnych rodzajów druku, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska w zakresie przygotowania składu materiałów graficznych do druku;
- oprogramowanie graficzne wspomagające prace graficzne;
- zasady kompozycji w grafice komputerowej;
- prace na warstwach, stylach i szablonach w programach graficznych;
- zasady edycji tekstu;
- rastry, ich zastosowanie i znaczenie w procesie druku;
- sposoby druku i ich wymagania;
- kolejność kolorów w ciągu drukarskim.

Umiejętności – potrafi innowacyjnie wykonywać zadania związane z przygotowaniem składu materiałów graficznych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych warunkach, w szczególności potrafi:

- przestrzegać zasad i przepisów BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska w zakresie przygotowania składu materiałów graficznych do druku;
- stosować odpowiedni dla danego oprogramowania format zapisu;
- wykonywać montaż obrazów graficznych, stosując dostępne narzędzia programowe;
- wykorzystywać warstwy do wprowadzenia zmian w grafice;
- stosować style i szablony podczas składu materiałów graficznych;
- wykonywać skład tekstu w materiałach graficznych;
- optymalizować pracę, aby ułatwić jej druk na maszynie;
- dostosowywać materiały do wymagań technologicznych i metody druku;

- ustawiać parametry dotyczące rozdzielczości, koloru i nasycenia pracy przed jej wydrukiem;
- przygotowywać materiały do druku próbnego na drukarce (proof), tak aby drukarz miał wzornik kolorystyczny pracy;
- przygotowywać edytowalne dokumenty w programach graficznych z dostarczonych formatów źródłowych;
- posługiwać się urządzeniami peryferyjnymi w celu sprawdzenia pracy (m.in. densytmetr, lupa i inne).

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z4, Z6, Z7 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz2.

3.2. Opracowanie materiałów graficznych w różnych przestrzeniach barwnych (CMYK, LAB, RGB) lub do rozpowszechniania drogą elektroniczną Kz2

Wiedza – w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje w zakresie przygotowania materiałów graficznych do druku (w różnych przestrzeniach barwnych: CMYK, LAB, RGB) lub do rozpowszechniania drogą elektroniczną, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska w zakresie opracowania materiałów graficznych;
- podstawy przestrzeni barwnej;
- kolorystykę rozbarwień w druku;
- podłoża stosowane w druku;

Umiejętności – potrafi innowacyjnie wykonywać zadania związane z opracowaniem materiałów graficznych w różnych przestrzeniach barwnych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach, w szczególności potrafi:

- przestrzegać zasad i przepisów BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska w zakresie opracowania materiałów graficznych;
- wprowadzać profil kolorystyczny w materiałach graficznych;
- dobierać odpowiedni kolor ze wzornika kolorów (Panton), aby

- farby drukarskie i metody uszlachetniania druku;
 - lakiery stosowane w druku (lakier wodny, UV i inne);
 - zasady i wymagania zapisu elektronicznego.
- uzyskać potrzebny efekt kolorystyczny;
 - zmieniać profil koloru (rozbarwień) z RGB na CMYK lub odwrotnie w zależności od potrzeby;
 - zamieniać kolory rozbarwień CMYK, RGB na kolory ze wzornika kolorów (Panton) lub odwrotnie;
 - określać i wprowadzać profil pracy, konieczny dla danego materiału graficznego;
 - stosować odpowiednie typy rastra dla danego rodzaju druku;
 - opracowywać dokumenty przeznaczone do druku lub wyświetlania na ekranie tabletów i innych urządzeń;
 - redukować liczbę kolorów w pracy ze względu na wymagania maszyny drukarskiej lub klienta;
 - dobierać odpowiednio barwy w celu uzyskania pożądanego efektu kolorystycznego;
 - wykonywać i wprowadzać korekty do projektu;
 - dostosowywać układy graficzne w celu optymalizacji wyglądu na stronach o zróżnicowanych rozmiarach i na różnych urządzeniach elektronicznych;
 - ustawiać odpowiednio naświetlarkę CTP aby otrzymać pożądaną efekt na płytach offsetowych;
 - ustalać jakość płyt offsetowych;
 - ustalać gęstości optyczne klisz w naświetlarce CTF;

- sprawdzać ostateczną jakość i poprawność wykonanej pracy przed jej przekazaniem do druku (wykonywać wydruki próbne);
- analizować poprawność pracy pod względem jakości jej wykonania na końcu cyklu produkcyjnego.

Wykonanie wszystkich zidentyfikowanych w standardzie zadań zawodowych wymaga posiadania kompetencji społecznych KzS.

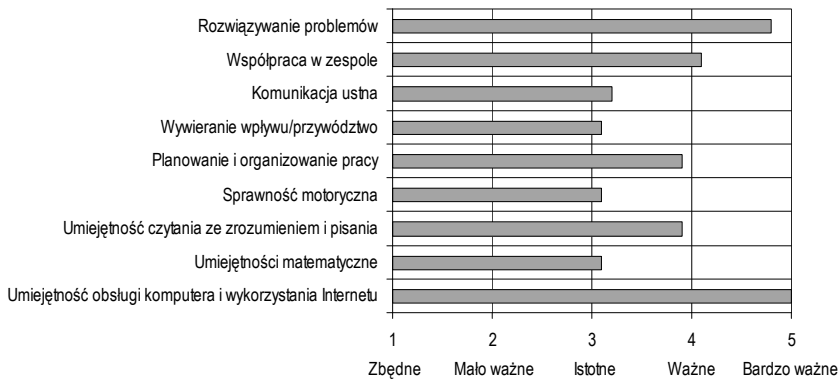
3.3. Kompetencje społeczne KzS:

- zarządza złożonymi zawodowymi działaniami w przygotowaniu składu materiałów graficznych do druku,
- kultywuje i upowszechnia wzorce właściwego postępowania w środowisku pracy grafika komputerowego DTP i poza nim,
- krytycznie ocenia działania własne i zespołu, w którym uczestniczy dla osiągnięcia wysokiej jakości materiałów do druku oraz rozpowszechniania ich drogą elektroniczną.

4. Profil kompetencji kluczowych

Ocenę ważności kompetencji kluczowych dla zawodu grafika komputerowego DTP przedstawia rys. 1.

Wykaz kompetencji kluczowych opracowano na podstawie wykazu stosowanego w Międzynarodowym Badaniu Kompetencji Osób Dorosłych – projekt PIAAC (OECD).



Rys. 1. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu 216601 Grafik komputerowy DTP

5. Słownik

Zawód	– zbiór zadań (zespół czynności) wyodrębnionych w wyniku społecznego podziału pracy, wykonywanych stale lub z niewielkimi zmianami przez poszczególne osoby i wymagających odpowiednich kwalifikacji i kompetencji (wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych) zdobytych w wyniku kształcenia lub praktyki. Wykonywanie zawodu stanowi źródło dochodów.
Specjalność	– jest wynikiem podziału pracy w ramach zawodu, zawiera część czynności o podobnym charakterze (związanych z wykonywaną funkcją lub przedmiotem pracy) wymagających pogłębionej lub dodatkowej wiedzy i umiejętności zdobytych w wyniku dodatkowego szkolenia lub praktyki.
Zadanie zawodowe	– logiczny wycinek lub etap pracy w ramach zawodu o wyraźnie określonym początku i końcu, wyodrębniony ze względu na rodzaj lub sposób wykonywania czynności zawodowych powiązanych jednym celem, kończący się produktem, usługą lub decyzją.
Kompetencje zawodowe	– wszystko to, co pracownik wie, rozumie i potrafi wykonać, odpowiednio do sytuacji w miejscu pracy. Opisywane są trzema zbiorami: wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych.
Wiedza	– zbiór opisów faktów, zasad, teorii i praktyk przyswojonych w procesie uczenia się, odnoszących się do dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej.
Umiejętności	– zdolność wykonywania zadań i rozwiązywania problemów właściwych dla dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej.
Kompetencje społeczne	– zdolność autonomicznego i odpowiedzialnego uczestniczenia w życiu zawodowym i społecznym oraz kształtowania własnego rozwoju, z uwzględnieniem kontekstu etycznego.
Kompetencje kluczowe	– wiedza, umiejętności i postawy odpowiednie do sytuacji, niezbędne do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia.
Standard kompetencji zawodowych	– norma opisująca kompetencje zawodowe konieczne do wykonywania zadań zawodowych wchodzących w skład zawodu, akceptowana przez przedstawicieli organizacji zawodowych i branżowych, pracodawców, pracobiorców i innych kluczowych partnerów społecznych.
Kwalifikacja	– zestaw efektów uczenia się (zasób wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych), których osiągnięcie zostało formalnie potwierdzone przez uprawnioną instytucję.
Europejska Rama Kwalifikacji	– przyjęta w Unii Europejskiej struktura i opis poziomów kwalifikacji, umożliwiający porównywanie kwalifikacji uzyskiwanych w różnych krajach. W Europejskiej Ramie Kwalifikacji wyróżniono 8 poziomów kwalifikacji opisywanych za pomocą efektów uczenia się; stanowią one układ odniesienia krajowych ram kwalifikacji.
Polska Rama Kwalifikacji	– opis hierarchii poziomów kwalifikacji wpisywanych do zintegrowanego rejestru kwalifikacji w Polsce.
Krajowy System Kwalifikacji	– ogół rozwiązań służących ustanawianiu i nadawaniu kwalifikacji (potwierdzaniu efektów uczenia się) oraz zapewnianiu ich jakości.