



**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 multimedialny  
(216602)**

**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 multimediiów (216602)**

© 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 978-83-7951-015-3 (15)

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](mailto:instytut@itee.radom.pl) <http://www.itee.radom.pl>

# Spis treści

<b>1. Dane identyfikacyjne zawodu</b> .....	4
1.1. Kod, nazwa zawodu i usytuowanie zawodu w klasyfikacjach.....	4
1.2. Notka metodologiczna i autorzy.....	5
<b>2. Opis zawodu</b> .....	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
<b>3. Opis kompetencji zawodowych</b> .....	10
3.1. Tworzenie grafik multimedialnych z zastosowaniem technologii komputerowej Kz1 .....	10
3.2. Wykazywanie się zdolnościami artystycznymi przy realizacji form przekazu w grafice multimedialnej Kz2 .....	11
3.3. Kompetencje społeczne KzS .....	12
<b>4. Profil kompetencji kluczowych</b> .....	13
<b>5. Słownik</b> .....	14

# 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):

### **216602 Grafik komputerowy multimediiów**

**Grupa wielka 2 – Specjaliści** (w Międzynarodowym Standardzie 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):

**Działalność związana z zawodem nie ma bezpośredniego odpowiednika w PKD 2007 i obejmuje kilka aspektów:**

- **działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi (Sekcja J. Informacja i Komunikacja; Dział 59. Działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo, programów telewizyjnych, nagrań dźwiękowych i muzycznych);**
- **działalność projektantów graficznych (Sekcja M. Działalność profesjonalna, naukowa i techniczna; Dział 74. Pozostała działalność profesjonalna, naukowa i techniczna; Działalność w zakresie specjalistycznego projektowania);**
- **projektowanie stron internetowych (Sekcja J. Informacja i komunikacja; Dział 62. Działalność związana z oprogramowaniem i doradztwem w zakresie informatyki oraz działalność powiązana);**
- **pozostała działalność wydawnicza (Sekcja J. Informacja i komunikacja; Dział 58. Działalność wydawnicza).**

## 1.2. Notka metodologiczna i autorzy

Opis standardu kompetencji zawodowych wykonano na podstawie: analizy wyników badań analitycznych na 15 stanowiskach pracy w 13 przedsiębiorstwach (średnie – 1, małe – 3, mikro – 9, w tym produkcyjne – 1, usługowe – 6, agencje reklamowe – 6), przeprowadzonych w marcu 2013 r.

#### Zespół Ekspertki:

- Franciszek Białas – Wydział Nauk Społecznych i Informatyki Wyższej Szkoły Biznesu – National-Louis University w Nowym Sączu,
- Piotr Goliat – P.H.U. GOLIAT FILM w Radomiu,
- Dominik Popławski – specjalista grafik, grafik multimedialny, projektant wizualizacji i animacji 3D, aranżator dźwięku, jednoosobowa działalność gospodarcza w Radomiu,
- Ireneusz Woźniak – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB w Radomiu.

#### Ewaluatorzy:

- Monika Koryńska – PIXEL PR Studio Reklamy Sp. z o.o. w Rzeszowie,
- Teresa Górny – Zespół Szkół Technicznych w Mikołowie.

#### Recenzenci:

- Krzysztof Hrynkiewicz – Very Nice Studio S.A. w Gdyni,
- Mariusz Malinowski – Studio Garficzne M2 w Poznaniu.

#### Komisja Branżowa (zatwierdzająca):

- Zbigniew Sokołowski (przewodniczący) – Krajowa Izba Gospodarcza w Warszawie,
- Sylwia Obrycka – przedstawiciel pracodawców, BEST FILM CO Sp. z o.o. w Warszawie,
- Piotr Piasecki – przedstawiciel pracodawców, eDialog Sp. z o.o. w Łodzi,
- Norbert Kusiak – Ogólnopolskie Porozumienie Związków Zawodowych w Warszawie.

#### Data zatwierdzenia:

- 25.09.2013 r.

## **2. Opis zawodu**

### **2.1. Synteza zawodu**

Grafik komputerowy multimedialny projektuje i przygotowuje elementy graficzne wykorzystywane w realizacjach multimedialnych.

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

Działalność grafika komputerowego multimedialnego polega na tworzeniu projektów graficznych oraz ich realizacji. Podstawowym wytworem są różnorodne elementy graficzne potrzebne do skompilowania projektu multimedialnego. W zakres obowiązków grafika komputerowego multimedialnego wchodzi stworzenie koncepcji graficznych poszczególnych elementów na podstawie założeń projektu. Podstawowe zadania zawodowe grafika komputerowego multimedialnego obejmują analizę założeń projektu multimedialnego, przygotowanie projektu, opracowanie poszczególnych elementów składowych projektu, dostosowanie koniecznych narzędzi, przygotowanie potrzebnych materiałów, wykonanie zadania według założonych celów, przekazanie wykonanych elementów składowych multimedialnych do dalszego opracowania oraz archiwizowanie wykonanych elementów. Grafik komputerowy multimedialny powinien posiadać przygotowanie plastyczne i biegle posługiwać się komputerem oraz oprogramowaniem graficznym, w tym również powinien znać zasady i narzędzia archiwizacji. Zawód grafika komputerowego multimedialnego jest najczęściej wykonywany w agencjach reklamowych, domach mediowych, studiach graficznych, studiach postprodukcji filmowej, studiach telewizyjnych, portalach internetowych, firmach zajmujących się produkcją aplikacji multimedialnych i gier komputerowych, oraz w większych firmach produkcyjnych i usługowych, które tworzą materiały graficzne na własne potrzeby. Istnieje również możliwość świadczenia pracy na odległość, np. w domu.

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

W zakresie swoich obowiązków grafik komputerowy multimedialny posługuje się komputerem dostosowanym do zadań graficznych oraz oprogramowaniem z zakresu projektowania i realizacji grafiki, modelowania oświetlenia. Typowym miejscem pracy grafika komputerowego multimedialnego jest pomieszczenie zapewniające właściwe, bezpieczne

i efektywne posługiwanie się komputerem. Ważnym elementem jest odpowiednio dostosowane oświetlenie w pomieszczeniu oraz właściwa pozycja ciała podczas pracy przy komputerze. Wykonujący zawód grafika komputerowego multimedialistów narażony jest na schorzenia wynikające z niewłaściwej lub zbyt długiej pracy z komputerem, w tym choroby oczu, choroby i zwyrodnienia układu kostno-mięśniowego, a w szczególności kręgosłupa. Grafiki komputerowe multimedialistów realizuje autonomicznie stawiane przed nim zadania, jednak konieczność uwzględnienia założeń projektu sprawia, że podlega on osobie odpowiedzialnej za całość projektu multimedialnego.

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

Osoba pracująca w tym zawodzie musi charakteryzować się rozwiniętymi zdolnościami artystycznymi. Wykonywanie zawodu grafika komputerowego multimedialistów wymaga kreatywnej, długotrwałej pracy z komputerem i urządzeniami peryferyjnymi. Z tego powodu osobę pracującą na tym stanowisku powinien cechować dobry wzrok. Poważniejsze wady wzroku, których nie da się skorygować (np. daltonizm), dyskwalifikują z wykonywania zawodu. Grafiki komputerowe multimedialistów powinny cechować: spostrzegawczość, dokładność, cierpliwość, wyobraźnia przestrzenna i plastyczna, podzielność uwagi, pomysłowość, zdolność twórczego myślenia. Osoba pracująca w tym zawodzie powinna wykazywać się odpornością na stres, zdolnością do pracy pod presją czasu, umiejętnością pracy w zespole, dobrą organizacją pracy. Dopuszcza się zatrudnienie na stanowisku grafika komputerowego multimedialistów osoby o umiarkowanej niepełnosprawności ruchowej pod warunkiem, że niepełnosprawność ta nie ma wpływu na zdolności manualne do pracy z komputerem.

## **2.5. Wykształcenie i uprawnienia niezbędne do podjęcia pracy w zawodzie**

Zawód grafika komputerowego multimedialistów można zdobyć na poziomie studiów pierwszego stopnia. Kwalifikacje w zawodzie wymagają współistnienia dwóch rodzajów kompetencji: artystycznych i technicznych (informatycznych). Stąd kierunki studiów odpowiadające temu zawodowi oferowane są przez dwa rodzaje uczelni: artystyczne i techniczne (informatyka), głównie jako specjalizacje. Każdy z tych kierunków kształcenia prowadzi do kompetencji i kwalifikacji we właściwej sobie dziedzinie. Stąd też w zależności od typu ukończonej uczelni

absolwenci będą się cechowali rozszerzonymi kompetencjami jednego lub drugiego rodzaju. W związku z szybkim postępowaniem w dziedzinie technologii cyfrowych grafik komputerowy multimedialny powinien nieustannie dokształcać się w zakresie stosowania aktualnych narzędzi, technik i technologii graficznych. Wykształcenie kierunkowe powinno być ciągle uzupełniane kursami kwalifikacyjnymi dotyczącymi nowych technologii i narzędzi komputerowych. Pożądane są szkolenia dotyczące zarządzania czasem i projektami.

## **2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, potwierdzania/ walidacji kompetencji**

Grafik komputerowy multimedialny łączy kompetencje artystyczne i informatyczne. Kompetencje artystyczne, poza formalnym potwierdzeniem wykształcenia wyższego, trudno poddać precyzyjnej walidacji. Uzyskane w pracy grafika komputerowego multimedialnego kompetencje można potwierdzić poprzez: dokonania zebrane w portfolio, uzyskane nagrody i wyróżnienia branżowe, certyfikaty potwierdzające znajomość oprogramowania branżowego. Zawód grafika komputerowego multimedialnego należy do grupy zawodów „specjaliści” i ma dosyć ograniczone możliwości awansu pionowego. W większych firmach osoba pracująca na tym stanowisku może awansować na kierownika projektu, a następnie na kierownika działu. Posiadając kompetencje grafika komputerowego multimedialnego, można pracować w zawodach pokrewnych: 216601 Grafik komputerowy DTP; 216604 Projektant grafiki; 216605 Projektant grafiki stron internetowych.

## **2.7. Zadania zawodowe**

- Z1. Analizowanie założeń i optymalizowanie projektu grafiki multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).
- Z2. Przygotowywanie wstępnych wariantów projektu grafiki multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz2).
- Z3. Konsultowanie i precyzowanie wybranego wariantu projektu grafiki multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz2).
- Z4. Dobieranie środków i narzędzi potrzebnych do realizacji założeń projektu grafiki multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1).
- Z5. Realizowanie założeń projektu grafiki multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).
- Z6. Weryfikowanie projektu grafiki multimedialnej pod kątem zgodności z założeniami na poszczególnych etapach jego tworzenia (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).

- Z7. Wprowadzanie korekt do projektu grafiki multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).
- Z8. Przygotowywanie projektu grafiki multimedialnej do opublikowania w wymaganych kanałach publikacji (niezbędne kompetencje: Kz1).
- Z9. Organizowanie stanowiska pracy z uwzględnieniem przepisów BHP, ochrony przeciwpożarowej, przeciwporażeniowej i środowiska oraz zasad ergonomii (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2, KzS).

## 2.8. Wykaz kompetencji zawodowych

Kz1 – Tworzenie grafik multimedialnych z zastosowaniem technologii komputerowej (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z8, Z9).

Kz2 – Wykazywanie się zdolnościami artystycznymi przy realizacji form przekazu w grafice multimedialnej (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z2, Z3, Z5, Z6, Z9).

KzS – Kompetencje społeczne (potrzebne do wykonywania zadań: Z1÷Z9).

## 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 – Specjaliści i jej odpowiednik w ISCED 2011).

Osoba wykonująca zawód grafika komputerowego multimedialistów:

- 1) w zakresie wiedzy: zna w zaawansowanym stopniu i rozumie pojęcia, fakty, teorie związane z grafiką komputerową oraz złożone zależności między nimi. Rozumie różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności w zakresie przygotowania i tworzenia grafiki komputerowej oraz jej powiązania z pokrewnymi dziedzinami;
- 2) w zakresie umiejętności: potrafi sprawnie i kreatywnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w sposób innowacyjny wykonywać zadania grafika komputerowego oraz planować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach. Potrafi samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie, komunikować się z otoczeniem zawodowym i uzasadniać swoje stanowisko.

### 3. Opis kompetencji zawodowych

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

**Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z8, Z9 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz1.**

#### 3.1. Tworzenie grafik multimedialnych z zastosowaniem technologii komputerowej Kz1

**Wiedza** – zna w zaawansowanym stopniu i rozumie technologie związane z grafiką komputerową oraz zależności zachodzące między jej elementami. Rozumie różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności w zakresie przygotowania i dystrybucji grafiki komputerowej w różnych mediach oraz jej powiązania z pokrewnymi dziedzinami, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ergonomii, ochrony ppoż. i ochrony środowiska podczas stosowania technologii komputerowych;
- prawo autorskie;
- terminologie stosowane w grafice multimedialnej;
- technologie przygotowania grafik multimedialnych;
- narzędzia i programy wykorzystywane w grafice multimedialnej;
- kanały publikacji materiałów graficznych i multimedialnych;
- sposoby przygotowania gotowego projektu do standardowych kanałów publikacji treści multimedialnych;
- sposoby i zasady archiwizacji projektu na wszystkich etapach produkcji oraz po zakończeniu prac.

**Umiejętności** – potrafi sprawnie i kreatywnie posługiwać się oprogramowaniem graficznym, w sposób innowacyjny wykonywać zadania grafika komputerowego oraz planować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach, w szczególności potrafi:

- przestrzegać zasad i przepisów BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska;
- przestrzegać przepisów prawa autorskiego;
- posługiwać się technologiami i narzędziami komputerowymi do realizacji grafiki komputerowej;
- dobierać właściwe technologie i narzędzia graficzne, do optymalnej realizacji zadania graficznego;
- dobierać parametry zapisu końcowego pliku projektu graficznego uwzględniając zakładane kanały publikacji;
- korzystać z urządzeń i aplikacji służących do archiwizacji grafik komputerowych.

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z2, Z3, Z5, Z6, Z7, Z9 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz2.

### 3.2. Wykazywanie się zdolnościami artystycznymi przy tworzeniu form przekazu w grafice multimedialnej Kz2

**Wiedza** – zna w zaawansowanym stopniu i rozumie terminologię, fakty, teorie związane różnorodnymi aspektami tworzenia grafiki. Rozumie różnorodne uwarunkowania prowadzonej działalności w zakresie przygotowania treści graficznych, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ergonomii, ochrony ppoż. i ochrony środowiska przy tworzeniu form przekazu w grafice multimedialnej;
- technologie i techniki przygotowywania grafik multimedialnych;
- zasady kompozycji obrazu;
- symbolikę barwy i formy w obrazie.

**Umiejętności** – umie sprawnie posługiwać się zasadami kompozycji obrazu oraz estetyki przy tworzeniu treści graficznych wykazując się w tym zakresie kreatywnością oraz umiejętnością wzbudzania emocji u odbiorcy oraz wrażliwością na jego odczucia, w szczególności potrafi:

- przestrzegać zasad i przepisów BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska;
- opisywać własne warianty projektu grafiki multimedialnej w formie dostępnej dla odbiorcy;
- reagować twórczo na sugestie zmiany i uszczegółowienia projektu graficznego;
- stosować zasady estetyki w komponowaniu dzieła grafiki komputerowej;
- budzić zainteresowanie i wrażliwość odbiorcy dzieła grafiki komputerowej;
- szanować przekonania i światopogląd potencjalnych odbiorców dzieła grafiki komputerowej.

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

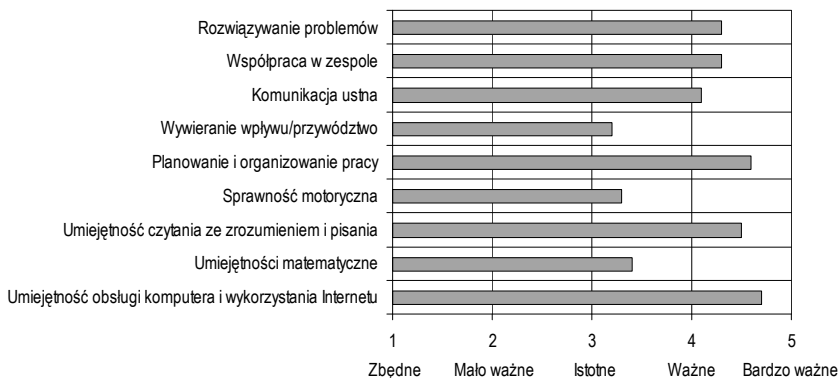
### **3.3. Kompetencje społeczne KzS:**

- tworzy grafiki multimedialne we współpracy i w zorganizowanych warunkach,
- podejmuje samodzielne działania i decyzje podczas tworzenia form przekazu w grafice multimedialnej,
- krytycznie ocenia działania własne i zespołu, w którym uczestniczy dla osiągnięcia wysokiego poziomu artystycznego tworzonych grafik multimedialnych,
- ponosi odpowiedzialność za skutki działań własnych podczas stosowania technologii komputerowych do tworzenia grafik multimedialnych.

## 4. Profil kompetencji kluczowych

Ocenę ważności kompetencji kluczowych dla zawodu grafika komputerowego multimediów 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 216602 Grafik komputerowy multimediów

## 5. Słownik

<b>Zawód</b>	– 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.
<b>Specjalność</b>	– 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.
<b>Zadanie zawodowe</b>	– 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.
<b>Kompetencje zawodowe</b>	– wszystko to, co pracownik wie, rozumie i potrafi wykonać, odpowiednio do sytuacji w miejscu pracy. Opisywane są trzema zbiorami: wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych.
<b>Wiedza</b>	– zbiór opisów faktów, zasad, teorii i praktyk przyswojonych w procesie uczenia się, odnoszących się do dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej.
<b>Umiejętności</b>	– zdolność wykonywania zadań i rozwiązywania problemów właściwych dla dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej.
<b>Kompetencje społeczne</b>	– zdolność autonomicznego i odpowiedzialnego uczestniczenia w życiu zawodowym i społecznym oraz kształtowania własnego rozwoju, z uwzględnieniem kontekstu etycznego.
<b>Kompetencje kluczowe</b>	– wiedza, umiejętności i postawy odpowiednie do sytuacji, niezbędne do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia.
<b>Standard kompetencji zawodowych</b>	– 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.
<b>Kwalifikacja</b>	– zestaw efektów uczenia się (zasób wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych), których osiągnięcie zostało formalnie potwierdzone przez uprawnioną instytucję.
<b>Europejska Rama Kwalifikacji</b>	– przyjęta w Unii Europejskiej struktura i opis poziomów kwalifikacji, umożliwiające 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.
<b>Polska Rama Kwalifikacji</b>	– opis hierarchii poziomów kwalifikacji wpisywanych do zintegrowanego rejestru kwalifikacji w Polsce.
<b>Krajowy System Kwalifikacji</b>	– ogół rozwiązań służących ustanawianiu i nadawaniu kwalifikacji (potwierdzaniu efektów uczenia się) oraz zapewnianiu ich jakości.