



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

**Projektant grafiki
(216604)**

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 Projektant grafiki (216604)

© 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 978-83-7951-016-0 (16)

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. Opracowywanie kompozycji graficznych na potrzeby promocji, reklamy i wydawnictw Kz1	10
3.2. Projektowanie graficzne ilustracji metodą odręczną lub cyfrową i elementów wsparcia graficznego na podstawie materiału zdjęciowego Kz2	11
3.3. Projektowanie znaków i systemów identyfikacji wizualnych Kz3	12
3.4. 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):

216604 Projektant grafiki

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 7 przedsiębiorstwach (duże – 2, średnie – 2, mikro – 3, w tym produkcyjne – 2, usługowe – 5), przeprowadzonych w marcu 2013 r.

Zespół Ekspercki:

- Mariusz Malinowski – Studio Graficzne M2 w Poznaniu,
- Grzegorz Teszbir – Big Ugly Wolf we Wrocławiu,
- Marcin Kulesza – Agencja Reklamowa „Fabryka Wyobraźni” w Warszawie,
- Tomasz Kupidura – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB w Radomiu.

Ewaluatorzy:

- Monika Loryńska – Klaster Stowarzyszenie Informatyka Podlaska 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 Multimediiów w Nowym Sączu.

Komisja Branżowa (zatwierdzająca):

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

Data zatwierdzenia:

- 15.10.2013 r.

2. Opis zawodu

2.1. Synteza zawodu

Projektant grafiki projektuje materiały graficzne za pomocą technik grafiki warsztatowej i cyfrowej przy wsparciu oprogramowania komputerowego do celów promocyjnych, reklamowych i wydawniczych.

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

Projektant grafiki projektuje materiały graficzne najczęściej za pomocą specjalistycznych programów komputerowych, wykorzystując wyobraźnię oraz sugestie zleceniodawcy. Projektant grafiki powinien posiadać umiejętność obsługi komputera oraz oprogramowania graficznego w szerokim zakresie oraz wiedzę z zakresu podstaw fotografii, znajomość typografii i grafiki wektorowej oraz rastrowej. Głównym zadaniem projektanta grafiki jest uzyskanie pracy graficznej, akceptowanej przez zleceniodawcę oraz mieszczącej się w kano-nach sztuki. Odpowiada za przygotowanie pracy graficznej wg obowiązujących wymagań i standardów graficznych. W swojej pracy wykorzystuje oprogramo-wanie komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej i rastrowej. Zajmuje się również modyfikacją materiału zdjęciowego, projektowaniem 3D oraz składem tekstu w kompozycjach graficznych. Projektant grafiki może też posługiwać się metodami konwencjonalnymi, takimi jak pędzel, farby, grafika, kolaż i podobne, aby uzyskać oczekiwany efekt końcowy.

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

Miejscem pracy projektanta grafiki jest pomieszczenie biurowe w agencjach reklamowych, studiach graficznych, koncernach produkujących własne materia-ły graficzne, studiach telewizyjnych, wydawnictwach. Projektant może pracować w domu (gdy wykonuje pracę zdalnie) lub wykonywać wolny zawód (fre-lancer), realizując projekty na zlecenie. Projektant grafiki wykorzystuje w pracy swoje zdolności manualne oraz zmysł estetyczny i wiedzę z dziedziny sztuk pięknych. Może tworzyć ogólne wizje dużych projektów lub kampanii reklamo-wych. Praca ma charakter zadaniowy, dlatego ważna jest umiejętność organi-zacji czasu pracy. Projektant grafiki pracuje najczęściej sam lub w niewielkim zespole. Podstawowym narzędziem pracy projektanta grafiki jest komputer, urządzenia peryferyjne, takie jak np. skaner, drukarka, aparat cyfrowy oraz specjalistyczne oprogramowanie komputerowe do tworzenia grafiki. Długotrwa-ła praca w pozycji siedzącej przy komputerze może powodować problemy ze wzrokiem, kręgosłupem, stawami.

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

Projektant grafiki powinien cechować się kreatywnością, postrzeganiem zjawisk zachodzących w kulturze, wiedzą teoretyczną i praktyczną z zakresu sztuk plastycznych. Praca projektanta grafiki wymaga skupienia i koncentracji. Istotnym czynnikiem jest opanowanie i odpowiednia organizacja pracy. Ze względu na charakter pracy ważne jest postrzeganie przez projektanta grafiki barw pełnych i wszelkiego rodzaju półtonów oraz odcieni. Ważną cechą jest zmysł artystyczny, techniczny. Dużą rolę odgrywa w tym zakresie zmysł przestrzenny (przydatny w grafice płaskiej 2D i w grafice przestrzennej 3D). Specyfika zawodu wymaga także komunikatywności, umiejętności pracy w zespole i bezkonfliktowości. Od osoby pracującej jako projektant grafiki wymaga się samodzielności i odporności na stres. Bardzo ważna jest operatywność, rzetelność, uczciwość i zaangażowanie w pracy. Osoba wykonująca ten zawód powinna charakteryzować się kulturą osobistą, dużą wrażliwością na piękno, sztukę, przyrodę i estetyczną stroną swojej pracy. Powinna cechować się również wyobraźnią, myśleniem twórczym, zdolnością do rozwiązywania problemów, wytrwałością, cierpliwością i zdolnością abstrakcyjnego myślenia. Przeciwwskazaniami do pracy w zawodzie projektanta grafiki są schorzenia wzroku (np. zaburzenia widzenia, daltonizm i inne mogące zaburzać bądź utrudniać właściwe postrzeganie obiektów i ich cech, np. koloru).

2.5. Wykształcenie i uprawnienia niezbędne do podjęcia pracy w zawodzie

W zawodzie projektant grafiki wymagane jest wykształcenie wyższe pierwszego stopnia najczęściej na kierunkach artystycznych związanych z projektowaniem graficznym (grafika, projektowanie graficzne, wzornictwo, grafika warsztatowa, malarstwo). Ważna jest też znajomość języka angielskiego umożliwiająca obsługę specjalistycznego oprogramowania. Istotna jest komunikatywność, chęć dokończenia się i ciągłego szukania nowych, niekonwencjonalnych rozwiązań. W pracy projektanta grafiki niezbędna jest znajomość obsługi komputera wraz z oprogramowaniem graficznym, znajomość technik malarских, graficznych, typografii, podstaw fotografii oraz grafiki 3D (przestrzennej). Szkolenia dla projektanta grafiki przeprowadzają dosyć często dystrybutorzy oprogramowania. Wskazane jest posiadanie certyfikatu potwierdzającego ukończenie szkolenia z zakresu odpowiedniego programu graficznego wydanego przez producenta oprogramowania. W pracy projektanta ważna jest znajomość historii sztuki oraz aktualnych trendów i kierunków, które powinien śledzić na bieżąco.

2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, potwierdzania/ walidacji kompetencji

Projektant grafiki zazwyczaj zaczyna pracę na stanowisku młodszego projektanta (Junior Designer). Kilkuletnie doświadczenie w zawodzie pozwala na awans na stanowisko starszego projektanta (Senior Designer). Potwierdzeniem kompetencji projektanta grafiki jest tzw. portfolio (zawierające m.in.: zbiór prac, projekty, opis wystaw autorskich). Po zdobyciu doświadczenia i podniesieniu kwalifikacji zawodowych można awansować na stanowisko dyrektora artystycznego (Art Director). W dużych firmach stanowisko dyrektora artystycznego (Art Director) również jest stopniowane na młodszego dyrektora artystycznego (Junior Art Director) oraz starszego dyrektora artystycznego (Senior Art Director). Kolejnym możliwym etapem na drodze kariery projektanta grafiki może być stanowisko dyrektora kreatywnego (Creative Director), którego umiejętności i wiedza pozwalają na kierowanie zespołem grafików realizującym duże kampanie promocyjne i wizerunkowe. Wiedzę z zakresu nowych programów graficznych należy uzupełniać, uczestnicząc w kursach specjalistycznych lub organizowanych przez dystrybutorów oprogramowania czy poprzez samokształcenie. Dodatkowym atutem w pracy grafika są ukończone szkolenia w zakresie zarządzania czasem i projektami. Osoba mająca kompetencje w zawodzie projektanta grafiki, można też pracować w zawodach pokrewnych, np. 216602 Grafik komputerowy multimedialny; 216605 Projektant grafiki stron internetowych.

2.7. Zadania zawodowe

- Z1. Organizowanie stanowiska pracy, zgodnie z zasadami i przepisami BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2, Kz3, KzS).
- Z2. Projektowanie kompozycji graficznych w reklamie i w wydawnictwach (niezbędne kompetencje: Kz2, Kz3, KzS).
- Z3. Projektowanie elementów graficznych z zastosowaniem oprogramowania do tworzenia grafiki wektorowej (niezbędne kompetencje: Kz2, KzS).
- Z4. Projektowanie elementów graficznych z zastosowaniem oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2, Kz3, KzS).
- Z5. Dobieranie kroju i stopnia czcionki, interlinii, stylów, wielkości wcięć akapitowych, sposobu ustawienia tytułów i śródtytułów do składu komputerowego publikacji (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz3, KzS).
- Z6. Przygotowywanie grafiki dla grafika komputerowego DTP (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz3, KzS).
- Z7. Projektowanie grafiki 3D (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz3, KzS).
- Z8. Dobieranie, obrabianie i modyfikowanie materiału zdjęciowego na potrzeby projektu graficznego (niezbędne kompetencje: Kz2, KzS).
- Z9. Przygotowywanie i optymalizowanie grafiki do prezentacji w Internecie (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz3, KzS).
- Z10. Organizowanie pracy zespołu grafików w ramach realizacji wspólnego projektu graficznego (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2, Kz3, KzS).

2.8. Wykaz kompetencji zawodowych

- Kz1 – Opracowywanie kompozycji graficznych na potrzeby promocji, reklamy i wydawnictw (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z9, Z10).
- Kz2 – Projektowanie graficzne ilustracji metodą odręczną lub cyfrową i elementów wsparcia graficznego na podstawie materiału zdjęciowego (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z2, Z3, Z4, Z8, Z10).
- Kz3 – Projektowanie znaków i systemów identyfikacji wizualnych (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z9, Z10).
- KzS – Kompetencje społeczne (potrzebne do wykonywania zadań: Z1÷Z10).

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 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 projektanta grafiki:

- 1) w zakresie wiedzy: w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje, teorie dotyczące opracowania kompozycji graficznych, podstawy typografii, jak też uwarunkowania prowadzonej działalności w obszarze usług graficznych;
- 2) w zakresie umiejętności: potrafi innowacyjnie wykonywać zadania w projektowaniu graficznym oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach, samodzielnie planować własne uczenie się w dziedzinie projektowania grafiki.

3. Opis kompetencji zawodowych

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

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z9, Z10 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz1.

3.1. Opracowywanie kompozycji graficznych na potrzeby promocji, reklamy i wydawnictw Kz1

Wiedza – w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje w zakresie opracowania kompozycji graficznych na potrzeby promocji, reklamy i wydawnictw, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska na stanowisku komputerowym w zakresie opracowania kompozycji graficznych;
- kompozycje i proporcje w projektowaniu graficznym;
- obowiązujące trendy w projektowaniu graficznym;
- kompozycję kolorystyczną;
- narzędzia do projektowania graficznego;
- techniki projektowania graficznego;
- równowagę i korekcję barw;
- perspektywę i jej zastosowanie w projektowaniu graficznym;
- przekłamania kontrastowe oraz kolorystyczne monitora;
- podstawy typografii oraz rodzaje czcionek;
- podstawy obróbki fotografii.

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

- stosować zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie opracowania kompozycji graficznych;
- opracowywać głębię przestrzeni, nadając obiektom kształt, kolor i oświetlenie;
- zaznaczać wybrane fragmenty obrazu, wykorzystując dostępne narzędzia;
- dobierać technikę wykonania projektowanej kompozycji graficznej;
- dobierać odpowiednie narzędzia do projektowania graficznego w zależności od zastosowania kompozycji;
- stosować odpowiednie kroje czcionek w projekcie graficznym;
- korzystać z ogólnodostępnych baz krojów pisma;
- dobierać odpowiedni model barwny w projekcie graficznym;
- dobierać fotografie do kompozycji graficznych;
- korzystać z ogólnodostępnych baz zdjęć;
- dobierać odpowiednie kombinacje różnorodnych efektów, stylów oraz funkcji narzędzi do tworzenia grafiki;

- składać dobrane elementy, napisy, efekty w spójną całość graficzną;
- wykonywać projekt kompozycji w odpowiednim programie graficznym.

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z2, Z3, Z4, Z8, Z10 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz2.

3.2. Projektowanie graficzne ilustracji metodą odręczną lub cyfrową i elementów wsparcia graficznego na podstawie materiału zdjęciowego Kz2

Wiedza – w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje w zakresie projektowania graficznego metoda odręczną lub cyfrową ilustracji i elementów wsparcia graficznego w oparciu o materiał zdjęciowy, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska w zakresie projektowania graficznego;
- zasady druku;
- kolorystykę druku;
- programy graficzne;
- cyfrowe efekty specjalne dostarczane z oprogramowaniem komputerowym;
- środki wyrazu artystycznego i techniki plastyczne;
- grafikę bitmapową;
- fotografię cyfrową;
- formaty publikacji.

Umiejętności – potrafi innowacyjnie wykonywać zadania związane z projektowaniem graficznym metodą odręczną lub cyfrową oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych warunkach, w szczególności potrafi:

- stosować zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie projektowania graficznego;
- komponować kolorystykę pracy graficznej;
- opracowywać głębię dla grafiki rastrowej;
- wykonywać odręcznie schemat projektu graficznego;
- zapisywać pracę w odpowiednim profilu kolorystycznym;
- łączyć materiały zdjęciowe wykorzystywane w pracy grafika;
- dobierać i modyfikować materiał zdjęciowy na potrzeby projektu;
- ustalać odpowiednią rozdzielczość, dla danego rodzaju druku obrazom tzw. bitmapowym;
- redukować ilość kolorów w projekcie graficznym do minimum;
- stosować efekty specjalne w celu poprawienia jakości grafiki;
- wykorzystywać warstwy w projekcie graficznym w celu łatwego wprowadzania w nim zmian;

- dobierać odpowiedni format zapisu pracy;
- ustawiać odpowiednio parametry strony pracy w projekcie graficznym;
- dodawać do pracy informacje niezbędne dla dalszej jej obróbki (informacja o liczbie kolorów, zastosowanych czcionkach, zdjęciach itp.);
- przestrzegać zgodności wypowiedzi plastycznej z tematem projektu i logiką kompozycji.

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z9, Z10 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz2.

3.3. Projektowanie znaków i systemów identyfikacji wizualnych Kz3

Wiedza – w zaawansowanym stopniu zna fakty, procedury pracy z powierzonymi mu materiałami, oprogramowanie i sprzęt, na którym pracuje w zakresie projektowania znaków i systemów identyfikacji wizualnej, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii, ochrony środowiska w zakresie projektowania znaków i systemów identyfikacji wizualnych;
- kompozycję graficzną;
- proporcję kolorystyczną oraz kontrast w grafice rastrowej i wektorowej;
- symbolikę w projekcie graficznym;
- elementy i budowę znaku;
- zasady modelowania obiektów 3D;
- psychologię kolorów w projekcie graficznym;
- standardy przygotowywania projektów graficznych ekranowych (RGB) oraz poligraficznych (CMYK).

Umiejętności – potrafi innowacyjnie wykonywać zadania związane z projektowaniem znaków i systemów identyfikacji wizualnej oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych warunkach, w szczególności potrafi:

- stosować zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie projektowania znaków i systemów identyfikacji wizualnych;
- przygotowywać i edytować grafikę wektorową na potrzeby projektowania znaków oraz systemów identyfikacji wizualnych;
- opracowywać kształt znaku graficznego;
- dobierać barwy w celu uzyskania klimatu kompozycji, uwypuklenia treści napisów, zachowania wyrazistości, czytelności i spójności przekazu plastycznego;
- stosować techniki transformacji obiektów grafiki wektorowej na potrzeby projektowanego znaku graficznego;

- dobierać kroje czcionek do charakteru projektowanego znaku graficznego;
- zamieniać czcionki na grafikę wektorową w projektowanym znaku graficznym;
- dobierać kolory ze wzornika kolorów;
- opracowywać wersje znaku do specjalnych zastosowań (monochromatyczna, achromatyczna, negatywowa);
- opisywać budowę i proporcje znaku graficznego;
- opracowywać zasady stosowania znaku graficznego na różnych tłach;
- wykonywać obiekty 3D (trójwymiarowe);
- modyfikować obiekty 3D w celu zmiany struktury i wyglądu obiektów;
- edytować kształty (obiektów wyjściowych) służące do tworzenia trójwymiarowej geometrii;
- dobierać odpowiednie elementy systemu identyfikacji znaku graficznego wg zapotrzebowania;
- opracowywać księgę znaku graficznego;
- opracowywać przewodni motyw graficzny.

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

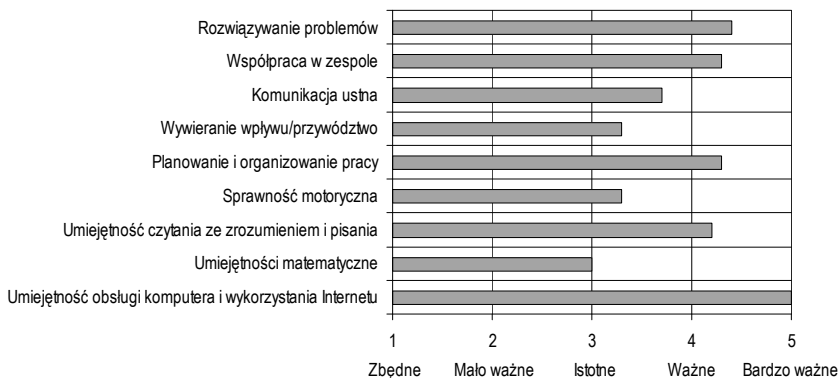
3.4. Kompetencje społeczne KzS:

- zarządza złożonymi technicznymi lub zawodowymi działaniami lub projektami dotyczącymi opracowania kompozycji graficznych w promocji, reklamie i wydawnictwach,
- kultywuje i upowszechnia wzorce właściwego postępowania w środowisku pracy projektanta grafiki i poza nim,
- krytycznie ocenia działania własne i zespołu, w którym uczestniczy dla osiągnięcia wysokiej jakości projektów graficznych.

4. Profil kompetencji kluczowych

Ocenę ważności kompetencji kluczowych dla zawodu projektanta grafiki 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 216604 Projektant grafiki

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.