



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

**Specjalista do spraw animacji
multimedialnej
(216606)**

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 Specjalista do spraw animacji multimedialnej (216606)

© 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 978-83-7951-017-7 (17)

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. Tworzenie animacji multimedialnej z zastosowaniem technologii komputerowej Kz1	10
3.2. Wykazywanie się zdolnościami artystycznymi przy tworzeniu form przekazu w animacji multimedialnej Kz2	11
3.3. Kompetencje społeczne KzS	12
4. Profil kompetencji kluczowych	13
5. Słownik	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):

216606 Specjalista do spraw animacji multimedialnej

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):

Sekcja J. Informacja i Komunikacja; Dział 59. Działalność związana z produkcją filmów, nagrań wideo, programów telewizyjnych, nagrań dźwiękowych i muzycznych; Grupa 59.12. Działalność post-produkcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi.

1.2. Notka metodologiczna i autorzy

Opis standardu kompetencji zawodowych wykonano na podstawie: analizy źródeł (akty prawne, klasyfikacje krajowe, międzynarodowe) oraz głównie z wyników badań analitycznych na 15 stanowiskach pracy w 9 przedsiębiorstwach (średnie – 2, małe – 2, mikro – 5 firm, w tym produkcyjne – 2, usługowe – 3, agencje reklamowe – 3, instytucja kultury – 1), przeprowadzonych w marcu 2013 r.

Zespół Ekspertski:

- Franciszek Białas – Wydział Nauk Społecznych i Informatyki Wyższej Szkoły Biznesu – National-Louis University w Nowym Sączu,
- Piotr Hetka – NT Group Systemy Informatyczne Sp. z o.o. w Łodzi,
- Dominik Popławski – specjalista grafik, grafik multimedialny, projektant wizualizacji i animacji 3D, aranżacja dźwięku, jednoosobowa działalność gospodarcza w Radomiu,
- Ireneusz Woźniak – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB w Radomiu.

Ewaluatorzy:

- Monika Loryńska – PIXEL PR 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, Dialog Sp. z o.o. w Łodzi,
- Norbert Kusiak – Ogólnopolskie Porozumienie Związków Zawodowych w Warszawie.

Data zatwierdzenia:

- 07.10.2013 r.

2. Opis zawodu

2.1. Synteza zawodu

Specjalista do spraw animacji multimedialnej planuje, projektuje i tworzy animacje przeznaczone do publikacji w szeroko pojętych multimediach.

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

Specjalista do spraw animacji multimedialnej zajmuje się planowaniem, projektowaniem i tworzeniem audiowizualnego utworu filmowego na potrzeby reklam, prezentacji multimedialnych, gier komputerowych, filmów, stron internetowych i innych szeroko pojętych multimedii. Do jego zadań należy analiza założeń projektowanego utworu w celu dobrania optymalnych środków i działań, przygotowanie wstępnych wariantów projektu oraz realizacja wybranego wariantu audiowizualnego utworu filmowego w postaci końcowego pliku z animacją. Do jego obowiązków należy także weryfikowanie projektu pod kątem zgodności z założeniami na poszczególnych etapach produkcji i wprowadzanie ewentualnych korekt. Specjalista do spraw animacji multimedialnej odpowiedzialny jest za przygotowanie końcowego pliku z animacją zgodnego z parametrami technicznymi obowiązującymi w docelowych kanałach publikacji. Typowym miejscem pracy specjalisty do spraw animacji multimedialnej są: agencje reklamowe, domy mediowe, studia telewizyjne i filmowe, studia projektowania gier komputerowych, pracownie architektoniczne, pracownie projektowania przemysłowego, portale internetowe.

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

Miejscem pracy specjalisty do spraw animacji multimedialnej jest wydzielone stanowisko komputerowe wyposażone w narzędzia i aplikacje do tworzenia audiowizualnych utworów filmowych, tj. w programy do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej, programy do modelowania i animacji 2D i 3D, silniki renderujące, programy do montażu filmu i tworzenia efektów specjalnych, programy do nagrywania, edycji i odtwarzania dźwięku cyfrowego. Wykonujący zawód specjalisty do spraw animacji multimedialnej narażony jest na zagrożenia i schorzenia wynikające z niewłaściwej lub zbyt długiej pracy z komputerem, w tym choroby oczu, choroby i zwyrodnienia układu kostno-mięśniowego, w szczegól-

ności kręgosłupa. Z tego względu ważna jest odpowiednia wilgotność, temperatura i oświetlenie w miejscu pracy, stanowisko komputerowe przygotowane zgodnie z zasadami ergonomii oraz przerwy w pracy.

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

Wykonywanie zawodu specjalisty do spraw animacji multimedialnej wymaga kreatywnej, długotrwałej pracy z komputerem oraz innymi urządzeniami elektronicznymi. Z tego powodu osobę pracującą na tym stanowisku powinien cechować dobry wzrok i słuch. Poważniejsze wady tych narządów zmysłów, których nie da się skorygować (np. daltonizm), dyskwalifikują z wykonywania tego zawodu. Specjalistę do spraw animacji multimedialnych powinny cechować spostrzegawczość, dokładność, cierpliwość, wyobraźnia przestrzenna, techniczna, plastyczna i ruchowa, podzielność uwagi, pomysłowość, zdolność twórczego i analitycznego myślenia, wyobraźnia i zmysł artystyczny. Osoba pracująca w tym zawodzie powinna wykazywać się odpornością na stres, zdolnością do pracy pod presją czasu, dobrą organizacją pracy, umiejętnością pracy w zespole, a niekiedy predyspozycjami do kierowania zespołem. Dopuszcza się zatrudnienie na stanowisku specjalisty do spraw animacji multimedialnej osoby o umiarkowanej niepełnosprawności ruchowej pod warunkiem, że niepełnosprawność ta nie ma wpływu na zdolności manualne niezbędne do pracy z komputerem.

2.5. Wykształcenie i uprawnienia niezbędne do podjęcia pracy w zawodzie

W zawodzie specjalisty do spraw animacji multimedialnej wymagane jest wykształcenie wyższe 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 postępem w dziedzinie technologii cyfrowych specjalista do spraw animacji multimedialnej powinien nieustannie doksztalać się z zakresu aktualnie stosowanych narzędzi, technik, technologii, zgodnie z tendencjami w tej dziedzinie. Wiedza powinna być uzupełniana kursami kwalifikacyjnymi do-

tyczącymi nowych technologii i narzędzi komputerowych stosowanych przy tworzeniu treści multimedialnych. Pożądane są szkolenia dotyczące zarządzania czasem i projektami. Biorąc pod uwagę, iż większość dedykowanego oprogramowania posiada *interface* oraz dokumentację techniczną w języku angielskim, wymagana jest przynajmniej podstawowa znajomość tego języka.

2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, potwierdzania/ /walidacji kompetencji

Specjalista do spraw animacji multimedialnej łączy kompetencje artystyczne i komputerowe. Kompetencje artystyczne poza formalnym potwierdzeniem wykształcenia wyższego trudno poddać precyzyjnej walidacji. Uzyskane w pracy specjalisty do spraw animacji multimedialnej kompetencje można potwierdzić poprzez: dokonania zebrane w portfolio, uzyskane nagrody i wyróżnienia branżowe, certyfikaty potwierdzające znajomość oprogramowania branżowego. Zawód specjalisty do spraw animacji multimedialnej należy do grupy zawodów „specjalista” 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 specjalisty do spraw animacji multimedialnej, można pracować w zawodach pokrewnych: 216602 Grafik komputerowy multimedialny; 216605 Projektant grafiki stron internetowych oraz w niektórych przypadkach, jako 251302 Projektant aplikacji multimedialnych, animacji i gier komputerowych.

2.7. Zadania zawodowe

- Z1. Analizowanie założeń w celu doboru optymalnych środków i działań dotyczących tworzenia projektu animacji multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).
- Z2. Przygotowywanie wstępnych wariantów projektu animacji multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz2).
- Z3. Konsultowanie i precyzowanie wybranego wariantu projektu animacji multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz2).
- Z4. Dobieranie środków i narzędzi potrzebnych do realizacji założeń projektu animacji multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1).
- Z5. Realizowanie założeń projektu animacji multimedialnej (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).
- Z6. Weryfikowanie projektu animacji multimedialnej w odniesieniu do założeń na poszczególnych etapach pracy i wprowadzanie ewentualnych korekt (niezbędne kompetencje: Kz1, Kz2).

- Z7. Przygotowywanie końcowej animacji multimedialnej do publikacji w kanałach transmisyjnych (niezbędne kompetencje: Kz1).
- Z8. 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 animacji multimedialnej z zastosowaniem technologii komputerowej (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z4, Z5, Z6, Z7, Z8).
- Kz2 – Wykazywanie się zdolnościami artystycznymi przy tworzeniu form przekazu w animacji multimedialnej (potrzebne do wykonywania zadań: Z1, Z2, Z3, Z5, Z6, Z8).
- 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 – Specjaliści i jej odpowiednik w ISCED 2011).

Osoba wykonująca zawód specjalisty do spraw animacji multimedialnej:

- 1) w zakresie wiedzy: zna w zaawansowanym stopniu i rozumie pojęcia, fakty, teorie związane różnorodnymi elementami animacji multimedialnej, tj. grafiką 2D i 3D, ruchem, dźwiękiem, filmem oraz złożone zależności między nimi. Rozumie różnorodne uwarunkowania prowadzonej działalności w zakresie przygotowania i tworzenia treści multimedialnych;
- 2) w zakresie umiejętności: potrafi sprawnie i kreatywnie posługiwać się oprogramowaniem do tworzenia treści multimedialnych, w sposób innowacyjny wykonywać zadania związane z przygotowaniem i tworzeniem animacji oraz 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 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz1.

3.1. Tworzenie animacji multimedialnej z zastosowaniem technologii komputerowej Kz1

Wiedza – zna w zaawansowanym stopniu i rozumie technologie związane z różnorodnymi elementami animacji multimedialnej, tj. grafiką 2D i 3D, ruchem, dźwiękiem, filmem oraz złożone zależności między nimi. Rozumie różnorodne uwarunkowania prowadzonej działalności w zakresie przygotowania i tworzenia treści multimedialnych, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ergonomii, ochrony ppoż. i ochrony środowiska w zakresie stosowania technologii komputerowych;
- prawo autorskie;
- technologie informatyczne wykorzystywane w animacji;
- terminologię stosowaną w grafice i animacji multimedialnej;
- narzędzia i programy wykorzystywane przy tworzeniu animacji multimedialnej;
- kanały publikacji treści multimedialnych;
- sposoby przygotowania animacji multimedialnej do zamieszczenia w standardowych kanałach publikacji.

Umiejętności – umie sprawnie i kreatywnie posługiwać się oprogramowaniem do tworzenia treści multimedialnych. Potrafi w sposób innowacyjny wykonywać zadania związane z przygotowaniem i tworzeniem animacji 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 i ochrony środowiska w zakresie stosowania technologii komputerowych;
- przestrzegać przepisów prawa autorskiego;
- optymalizować dobór technologii informatycznych do zadań związanych z tworzeniem animacji multimedialnych;
- posługiwać się narzędziami i programami wykorzystywanymi w tworzeniu animacji;
- posługiwać się dostępnymi kanałami publikacji treści multimedialnych;
- dobierać parametry zapisu końcowego pliku animacji, uwzględniając zakładane w projekcie kanały publikacji.

Wykonanie zadań zawodowych Z1, Z2, Z3, Z5, Z6, Z8 wymaga posiadania kompetencji zawodowej Kz2.

3.2. Wykazywanie się zdolnościami artystycznymi przy tworzeniu form przekazu animacji multimedialnej Kz2

Wiedza – zna w zaawansowanym stopniu i rozumie terminologię, technologie, fakty, teorie związane różnorodnymi elementami animacji multimedialnej, tj. grafiką 2D i 3D, ruchem, dźwiękiem, filmem oraz złożone zależności między nimi. Rozumie różnorodne uwarunkowania prowadzonej działalności w zakresie przygotowania i tworzenia treści multimedialnych, w szczególności zna:

- zasady i przepisy BHP, ergonomii, ochrony ppoż. i ochrony środowiska w zakresie tworzenia form przekazu animacji multimedialnej;
- technologie i techniki stosowane podczas tworzenia animacji multimedialnych;
- zasady kompozycji obrazu i animacji;
- symbolikę barwy i formy w obrazie;
- podstawowe zasady tworzenia grafiki komputerowej, modelowania 3D, montażu filmowego, oraz udźwiękowienia materiału.

Umiejętności – umie sprawnie posługiwać się zasadami kompozycji obrazu oraz estetyki przy tworzeniu elementów animacji multimedialnych, tj. grafiką 2D i 3D, ruchem, dźwiękiem, filmem, 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 w zakresie tworzenia form przekazu animacji multimedialnej;
- stosować reguły kompozycji oraz symbolikę obrazu i ruchu w animacji multimedialnej;
- opisywać własne warianty projektu animacji multimedialnej w formie dostępnej dla odbiorcy;
- reagować twórczo na sugestie, zmiany i uszczegółowienia projektu animacji multimedialnej;
- precyzować zadania i weryfikować ich wykonanie dla współpracujących specjalistów z zakresu grafiki komputerowej, modelowania 3D, montażu filmowego oraz udźwiękowienia materiału;

- stosować zasady estetyki w komponowaniu animacji multimedialnej;
- budzić zainteresowanie i wrażliwość odbiorcy animacji multimedialnej.

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

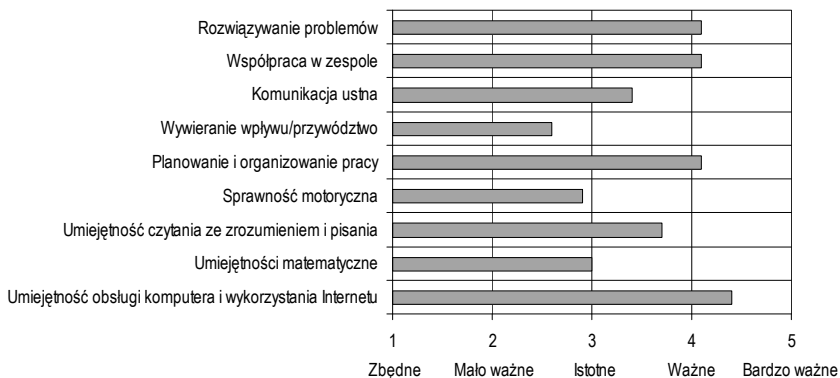
3.3. Kompetencje społeczne KzS:

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

4. Profil kompetencji kluczowych

Ocenę ważności kompetencji kluczowych dla zawodu specjalisty do spraw animacji multimedialnej 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 216606 Specjalista do spraw animacji multimedialnej

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, 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.
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.