Fundusze Europejskie Wiedza Edukacja Rozwój
Rzeczpospolita Polska
INFOdoradca+
Unia Europejska Europejski Fundusz Społeczny

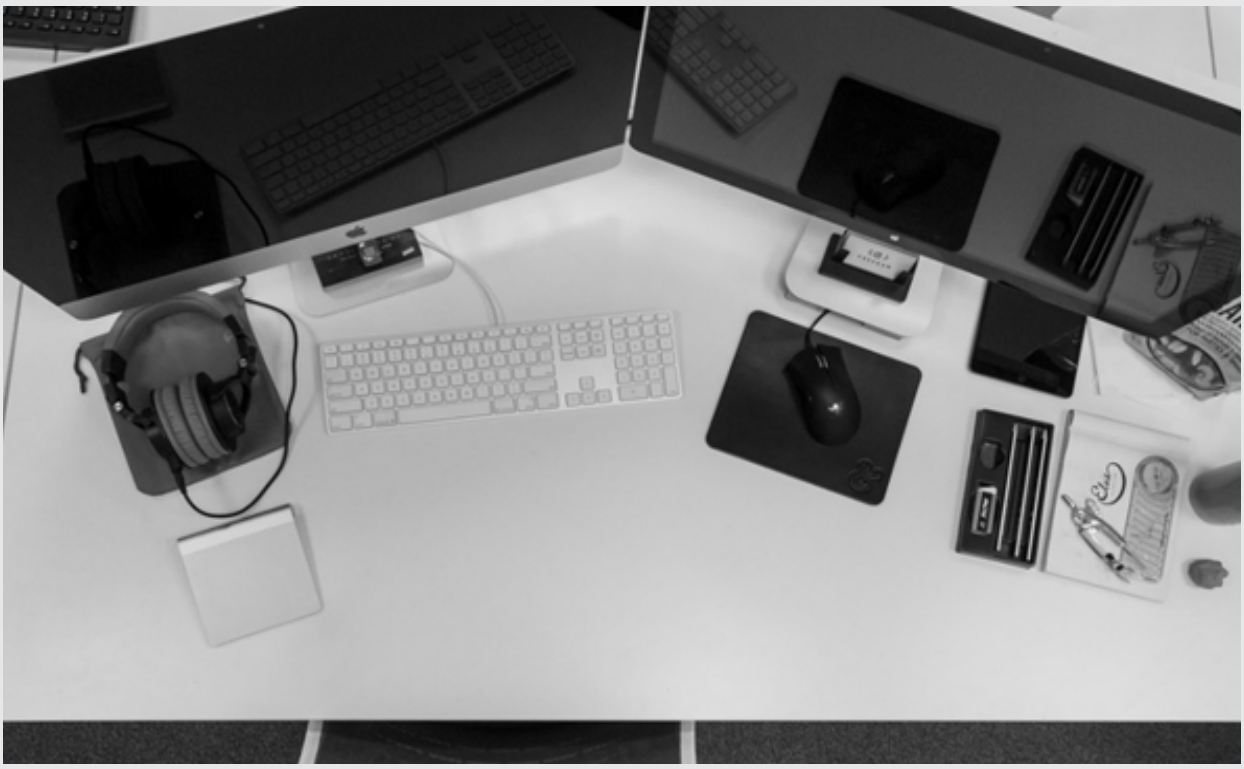
Publikacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Rozwijanie, uzupełnianie i aktualizacja informacji o zawodach oraz jej upowszechnianie za pomocą nowoczesnych narzędzi komunikacji – INFODORADCA+

INFORMACJA O ZAWODZIE

Specjalista do spraw animacji multimedialnej

(216606)



Projektanci grafiki i multimediów

Rozwijanie, uzupełnianie i aktualizacja informacji o zawodach oraz jej rozpowszechnianie za pomocą nowoczesnych narzędzi komunikacji – INFODORADCA+

Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

INFORMACJA O ZAWODZIE

Specjalista do spraw animacji multimedialnej

(216606)

Projektanci grafiki i multimediów

Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej, Departament Rynku Pracy

Publikacja opracowana w ramach projektu **Rozwijanie, uzupełnianie i aktualizacja informacji o zawodach oraz jej upowszechnianie za pomocą nowoczesnych narzędzi komunikacji – INFODORADCA+**

Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój, Oś priorytetowa II Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji, Działanie 2.4 Modernizacja publicznych i niepublicznych służb zatrudnienia oraz lepsze dostosowanie ich do potrzeb rynku pracy

PROJEKT NR: POWR.02.04.00-00-0060/16-00

Partnerzy projektu INFODORADCA+:

- DORADCA Consultants Ltd Sp. z o.o., Gdynia
- Instytut Technologii Eksploatacji – Państwowy Instytut Badawczy, Radom
- Instytut Pracy i Spraw Socjalnych, Warszawa
- Centralny Instytut Ochrony Pracy – Państwowy Instytut Badawczy, Warszawa
- PBS Sp. z o.o., Sopot

INFORMACJA O ZAWODZIE

Specjalista do spraw animacji multimedialnej (216606)

© Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej, Departament Rynku Pracy, Warszawa 2018

Kopiowanie i rozpowszechnianie w całości lub w części dozwolone wyłącznie za podaniem źródła.

ISBN 978-83-7789-495-8 [30]

Publikacja bezpłatna

Zdjęcie na okładce (źródło): https://pixabay.com/pl/mac-pulpit-komputer-monitory-2619994 [dostęp: 10.07.2018]

Wydawnictwo Naukowe Instytutu Technologii Eksploatacji – PIB
26-600 Radom, ul. K. Pułaskiego 6/10, tel. centr. (048) 364-42-41, fax (048) 364-47-65
e-mail: instytut@itee.radom.pl http://www.itee.radom.pl

SPIS TREŚCI

1. DANE IDENTYFIKACYJNE ZAWODU ... 3
1.1. Nazwa i kod zawodu (wg Klasyfikacji zawodów i specjalności) ... 3
1.2. Nazwy zwyczajowe zawodu ... 3
1.3. Usytuowanie zawodu w klasyfikacjach: ISCO, PKD ... 3
1.4. Notka metodologiczna, autorzy i eksperci opiniujący ... 3
2. OPIS ZAWODU ... 4
2.1. Synteza zawodu ... 4
2.2. Opis pracy i sposobu jej wykonywania ... 4
2.3. Środowisko pracy (warunki pracy, maszyny i narzędzia pracy, zagrożenia, organizacja pracy) ... 5
2.4. Wymagania psychofizyczne i zdrowotne ... 6
2.5. Wykształcenie, tytuły zawodowe, kwalifikacje i uprawnienia niezbędne/preferowane do podjęcia pracy w zawodzie ... 7
2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, awansu i potwierdzania kompetencji ... 8
2.7. Zawody pokrewne ... 9
3. ZADANIA ZAWODOWE I WYMAGANE KOMPETENCJE ... 9
3.1. Zadania zawodowe ... 9
3.2. Kompetencja zawodowa Kz1: Tworzenie animacji multimedialnej ... 9
3.3. Kompetencje społeczne ... 11
3.4. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu ... 11
3.5. Powiązanie kompetencji zawodowych z opisami poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz Sektorowej Ramy Kwalifikacji ... 12
4. ODNIESIENIE DO SYTUACJI ZAWODU NA RYNKU PRACY I MOŻLIWOŚCI DOSKONALENIA ZAWODOWEGO ... 12
4.1. Możliwości podjęcia pracy w zawodzie ... 12
4.2. Instytucje oferujące kształcenie, szkolenie i/lub potwierdzanie kompetencji w ramach zawodu ... 14
4.3. Zarobki osób wykonujących dany zawód/daną grupę zawodów ... 15
4.4. Możliwości zatrudnienia osób niepełnosprawnych w zawodzie ... 15
5. ODNIESIENIE DO EUROPEJSKIEJ KLASYFIKACJI UMIEJĘTNOŚCI/KOMPETENCJI, KWALIFIKACJI I ZAWODÓW (ESCO) ... 16
6. ŹRÓDŁA DODATKOWYCH INFORMACJI O ZAWODZIE ... 16
7. SŁOWNIK POJĘĆ ... 18
7.1. Definicje powiązane z opisem informacji o zawodzie (zawodoznawcze) ... 18
7.2. Definicje związane z wykonywaniem zawodu (branżowe) ... 20

1. DANE IDENTYFIKACYJNE ZAWODU

1.1. Nazwa i kod zawodu (wg Klasyfikacji zawodów i specjalności)

Specjalista do spraw animacji multimedialnej 216606

1.2. Nazwy zwyczajowe zawodu

- Animator 2D.
- Animator 3D.
- Animator montażysta.
- Animator.
- Grafik animator.
- Kierownik postprodukcji.
- Motion Designer.
- Video-Graphic Designer.

1.3. Usytuowanie zawodu w klasyfikacjach: ISCO, PKD

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.

1.4. Notka metodologiczna, autorzy i eksperci opiniujący

Notka metodologiczna

Opis informacji o zawodzie opracowano na podstawie:

- analizy źródeł (akty prawne, klasyfikacje krajowe, międzynarodowe), źródeł internetowych oraz wyników badań i analiz prowadzonych w projekcie PO KL (2011–2013) „Rozwijanie zbioru krajowych standardów kompetencji zawodowych wymaganych przez pracodawców”,
- analizy opisu zawodu zamieszczonego w wyszukiwarce opisów zawodów na Wortalu Publicznych Służb Zatrudnienia,
- zebranych opinii od recenzentów, członków panelu ewaluacyjnego oraz zespołu ds. walidacji i jakości informacji o zawodach.

Autorzy i eksperci opiniujący

Zespół Ekspercki:

- Anna Sawicka – Eduexpert Sp. z o.o., Toruń.
- Bartosz Gregorek – Freelancer, specjalista ds. animacji multimedialnej, Warszawa.
- Tomasz Sułkowski – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB, Radom.

Zespół ds. walidacji i jakości informacji o zawodzie:

- Krzysztof Symela – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB, Radom.
- Ireneusz Woźniak – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB, Radom.
- Jarosław Sitek – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB, Radom.

Recenzenci:

- Wojciech Pilc –Zespół Szkół Poligraficznych im. Mikołaja Reja, Łódź.
- Ewa Jasińska – Zespół Szkół Skórzano-Odzieżowych, Stylizacji i Usług, Radom.

Panel ewaluacyjny – przedstawiciele partnerów społecznych:

- Magdalena Zwierzchowska – Związek Polskich Artystów Plastyków, Radom.
- Piotr Golonko – neoWEB, Białystok.

Data (rok) opracowania opisu informacji o zawodzie: 2018 r.

WAŻNE:
W tekście opisu informacji o zawodzie występują podkreślenia wybranych określeń wraz z indeksem górnym, który wskazuje numer definicji w słowniku branżowym w punkcie 7.2.

2. OPIS ZAWODU

2.1. Synteza zawodu

Specjalista do spraw animacji multimedialnej przygotowuje, opracowuje i tworzy na bazie statycznych obiektów graficznych kompozycje w ruchu – utwory audiowizualne[15] animowane i filmowe, przeznaczone do odtwarzania za pomocą urządzeń/nośników multimedialnych[10].

2.2. Opis pracy i sposobu jej wykonywania

Opis pracy

Specjalista do spraw animacji multimedialnej to osoba, która odpowiada za etap postprodukcji[11] w procesie tworzenia audiowizualnych utworów filmowych. Mogą one być wykorzystywane na potrzeby reklamy, prezentacji multimedialnych, gier komputerowych, stron www, animacji[4] i innych szeroko pojętych multimediów.

Sposoby wykonywania pracy

W swojej pracy **specjalista do spraw animacji multimedialnej** stosuje metody, techniki i procedury związane z:

- analizą i interpretacją założeń projektowanego utworu,
- doborem optymalnych środków i działań,
- przygotowaniem wstępnych wariantów projektu,
- realizacją ostatecznie przyjętej wersji w postaci końcowego pliku animacji.

W ramach swoich obowiązków specjalista do spraw animacji multimedialnej współpracuje z zespołami wspierającymi tworzenie utworu. Wprowadza zmiany i korekty na gotowym produkcie, sprawdza poprawność przyjętych parametrów technicznych w stosunku do docelowych kanałów publikacji i aktualnych wymagań systemów (platform, przeglądarek itd.).

Więcej szczegółowych informacji znajduje się w sekcjach: 3.1. Zadania zawodowe oraz 3.2. Kompetencja zawodowa.

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

Warunki pracy

Praca **specjalisty do spraw animacji multimedialnej** realizowana jest w pomieszczeniach biurowych, zazwyczaj klimatyzowanych, o sztucznym oświetleniu. Stanowisko pracy wyposażone jest w odpowiedni sprzęt komputerowy, pozwalający na wykonanie powierzonych zadań.

Specjalista do spraw animacji multimedialnej może również wykonywać swoją pracę w innym miejscu, np. w domu lub u klienta. Praca specjalisty jest zwykle pracą jednozmianową, możliwe są też elastyczne godziny pracy i praca zdalna, często również zadaniowa.

Więcej informacji znajduje się w sekcji: 4.1. Możliwości podjęcia pracy w zawodzie.

Wykorzystywane maszyny i narzędzia pracy

Specjalista do spraw animacji multimedialnej posługuje się w pracy sprzętem komputerowym wyposażonym w specjalistyczne oprogramowanie. Na typowe stanowisko pracy składają się m.in.:

- komputer o odpowiednich parametrach technicznych, umożliwiających obróbkę grafiki i tworzenie realistycznych obrazów komputerowych (rendering materiałów) audio/wideo,
- programy komputerowe przeznaczone do tworzenia, obróbki i edycji materiałów audiowizualnych, grafiki rastrowej[6] i wektorowej[7], modelowania[9] i animacji (w zależności od potrzeb 2D[1] lub 3D[3]) oraz dźwięku,
- monitor lub zestaw monitorów o odpowiedniej wielkości i jakości obrazu, zapewniających komfort i bezpieczeństwo pracy oraz prawidłowe i wydajne wykonywanie zadań.

Dodatkowo, ze względu na możliwość wykonywania pracy w sposób zdalny, może wykorzystywać programy do komunikacji zdalnej oraz wideokonferencji.

Organizacja pracy

W zależności od wielkości firmy **specjalista do spraw animacji multimedialnej** pracuje samodzielnie lub w kilkuosobowych zespołach zarządzanych przez kierownika projektu. Najczęściej są to działy związane z kreacją lub działy techniczne.

W zależności od przyjętej w firmie strategii lub formy zatrudnienia, czas pracy specjalisty do spraw animacji multimedialnej jest dopasowany do obowiązków oraz zakresu wyznaczonych mu zadań. Często wymiar pracy połączony jest z harmonogramem projektu, co w przypadku zbliżających się terminów końcowych może skutkować pracą w godzinach ponadnormatywnych. Praca może również być wykonywana w domu w formie telepracy.

W ramach wykonywania swoich zadań specjalista do spraw animacji multimedialnej bierze udział w spotkaniach z przedstawicielami działów, z którymi współpracuje. Najczęściej jest to dział graficzny oraz zespół osób odpowiedzialnych za przygotowanie koncepcji projektu. Przy mniejszych projektach część działań wykonuje samodzielnie, np. przeformatowanie plików graficznych czy dobór plików dźwiękowych do tworzonego utworu audiowizualnego.

Zagrożenia mające wpływ na bezpieczeństwo pracy człowieka

Wykonując zawód **specjalista do spraw animacji multimedialnej,** należy liczyć się z zagrożeniami dla zdrowia, wynikającymi ze zbyt długiego czasu spędzanego przed ekranem monitora. W konsekwencji osoby pracujące przy tworzeniu i montażu animacji mogą borykać się z:

- bólami kręgosłupa,
- wadami postawy,
- zwyrodnieniami kręgów szyjnych,

- zespołem cieśni nadgarstka,
- chorobami układu krążenia,
- pogorszeniem wzroku.

Należy także uwzględnić czynnik stresu, który wynika z dużej odpowiedzialności za funkcjonowanie produktu oraz pracy pod presją czasu (krótkie terminy oddania projektu).

2.4. Wymagania psychofizyczne i zdrowotne

Wymagania psychofizyczne

Dla pracownika wykonującego zawód **specjalista do spraw animacji multimedialnej** ważne są:

w kategorii wymagań fizycznych
- sprawność kończyn górnych,
- sprawność narządu wzroku,
- sprawność narządu słuchu;

w kategorii sprawności sensomotorycznych
- koordynacja wzrokowo-ruchowa,
- ostrość wzroku i słuchu,
- rozróżnianie barw,
- widzenie stereoskopowe,
- spostrzegawczość,
- zręczność rąk,
- zręczność palców;

w kategorii sprawności i zdolności
- uzdolnienia artystyczne,
- zdolność koncentracji uwagi,
- podzielność uwagi,
- zdolność podejmowania szybkich i trafnych decyzji,
- dobra pamięć,
- wyobraźnia przestrzenna,
- rozumowanie logiczne,
- zdolność do współdziałania,
- predyspozycje do długotrwałej pracy w pozycji siedzącej,
- wyobraźnia i myślenie twórcze;

w kategorii cech osobowościowych
- samodzielność,
- samokontrola,
- gotowość pracy w szybkim tempie,
- łatwość przechodzenia z jednej czynności do drugiej,
- gotowość podporządkowania się,
- zdolność pracy w warunkach monotonnych,
- kreatywność,
- zdolność przekonywania,
- wytrwałość i cierpliwość,
- dokładność,
- ciekawość,
- gotowość do ustawicznego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą.

Więcej informacji znajduje się w sekcjach: 3.3. Kompetencje społeczne; 3.4. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu.

Wymagania zdrowotne

W zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** wymagana jest ogólna sprawność ruchowa rąk oraz koordynacja wzrokowo-ruchowa. Przeciwwskazaniem do wykonywania zawodu jest poważna wada wzroku i słuchu, której nie da się skorygować.
Oczekiwana jest sprawność intelektualna oraz możliwość wykonywania pracy w pozycji siedzącej podczas pracy z komputerem.

WAŻNE:
O stanie zdrowia i ewentualnych przeciwwskazaniach do wykonywania zawodu orzeka lekarz medycyny pracy.

Więcej informacji znajduje się w sekcji: 4.4. Możliwości zatrudnienia osób niepełnosprawnych w zawodzie.

2.5. Wykształcenie, tytuły zawodowe, kwalifikacje i uprawnienia niezbędne/preferowane do podjęcia pracy w zawodzie

Wykształcenie niezbędne do podjęcia pracy w zawodzie

Do podjęcia pracy w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** preferowane jest wykształcenie wyższe I stopnia. Mogą to być m.in. studia na wydziałach:
- animacji komputerowej,
- grafiki i komunikacji wizualnej,
- komunikacji multimedialnej

oraz w wybranych specjalizacjach, np. takich jak:
- film animowany i efekty specjalne,
- animacja komputerowa,
- animacja 3D dla filmu i gier,
- montaż filmowy,
- grafika komputerowa i animacja.

Specyfika pracy w zawodzie dopuszcza zatrudnianie osób bez potwierdzonego wykształcenia. Wówczas pracodawca decyduje o zatrudnieniu na podstawie CV i portfolio kandydata.

W zawodzie specjalista do spraw animacji multimedialnej ważne jest samokształcenie. Osoby zawodowo zajmujące się animacją często korzystają z wiedzy zgromadzonej w zasobach internetu, np. na forach dyskusyjnych. Biorą także udział w szkoleniach on-line na platformach e-learningowych oraz w formach mieszanych typu blended learning. Dużą dawkę aktualnej wiedzy zapewniają w tej branży także samouczki, tzw. tutoriale.

WAŻNE:
W związku z szybkim postępem w dziedzinie technologii osoba wykonująca ten zawód powinna nieustannie śledzić trendy i poszerzać swoją wiedzę z zakresu animacji, montażu, stosowanych narzędzi, technik i technologii.

Tytuły zawodowe, kwalifikacje i uprawnienia niezbędne/preferowane do podjęcia pracy w zawodzie

Nie ma wymogów formalnych w zakresie niezbędnych kwalifikacji czy uprawnień, dopuszczających do wykonywania zawodu **specjalista do spraw animacji multimedialnej**.

Atutami przy zatrudnieniu w tym zawodzie są:
- udokumentowane doświadczenie na identycznym lub pokrewnym stanowisku pracy,
- posiadanie zaświadczeń o ukończeniu specjalistycznych kursów i szkoleń związanych z tworzeniem animacji i/lub certyfikatów potwierdzających uzyskane umiejętności,
- udokumentowane ukończenie kursów z zakresu konkretnych, wskazanych przez pracodawcę, programów do tworzenia animacji,

- certyfikaty potwierdzające znajomość języka angielskiego na różnych poziomach zaawansowania; wymagana jest przynajmniej podstawowa jego znajomość, ponieważ większość programów, a także dokumentacji projektowej i technicznej powstaje w języku angielskim lub zawiera zwroty w tym języku.

Więcej informacji znajduje się w sekcji: 4.2. Instytucje oferujące kształcenie, szkolenie i/lub potwierdzanie kompetencji w ramach zawodu.

2.6. Możliwości rozwoju zawodowego, awansu i potwierdzania kompetencji

Możliwości rozwoju zawodowego i awansu

Pracownik w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** ma ograniczone możliwości awansu pionowego.

- W większych firmach osoba pracująca jako specjalista może awansować na kierownika projektu, a następnie na kierownika działu.
- Wieloletnie doświadczenie zawodowe w realizacji rozbudowanych projektów pozwala na objęcie stanowisk menedżerskich, związanych z zarządzaniem zespołem specjalistów.
- Specjalista do spraw animacji multimedialnej swoją wiedzę może również rozwijać, uczestnicząc w specjalistycznych szkoleniach. Oferta rynkowa w tym obszarze jest szeroka i zróżnicowana, co osobie wykonującej ten zawód daje duże możliwości rozwoju zawodowego.
- Możliwości rozwoju zawodowego stwarza również ukończenie studiów podyplomowych związanych z animacją multimedialną oraz podjęcie kształcenia i/lub szkolenia w zawodach pokrewnych.

Możliwości potwierdzania kompetencji

Obecnie (2018 r.) w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** nie ma możliwości potwierdzania kompetencji zawodowych w systemie kształcenia formalnego.

Istnieje możliwość potwierdzenia kompetencji w zawodzie pokrewnym (szkolnym) technik fotografii i multimediów w zakresie kwalifikacji:
AU.23 Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu.
AU.28 Realizacja projektów multimedialnych.

Wiedzę i umiejętności z zakresu posługiwania się nowymi programami i narzędziami do animacji i montażu specjaliści do spraw animacji multimedialnej mogą potwierdzać certyfikatami, wydawanymi przez organizatorów kursów specjalistycznych.

Alternatywne formy potwierdzania kompetencji w zawodzie specjalisty do spraw animacji multimedialnej mogą obejmować:

- uzyskanie specjalistycznej wiedzy i umiejętności potwierdzane certyfikatami/zaświadczeniami wydanymi przez komercyjne firmy branży informatycznej,
- portfolio zawierające przykłady zrealizowanych prac i projektów,
- uzyskane nagrody, wyróżnienia branżowe i rekomendacje od pracodawców,
- certyfikaty potwierdzające znajomość języka angielskiego oraz oprogramowania specjalistycznego.

Więcej informacji można uzyskać w Bazie Usług Rozwojowych https://uslugirozwojowe.parp.gov.pl oraz Zintegrowanym Rejestrze Kwalifikacji https://rejestr.kwalifikacje.gov.pl

2.7. Zawody pokrewne

Osoba zatrudniona w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** może rozszerzać swoje kompetencje zawodowe w zawodach pokrewnych:

Nazwa zawodu pokrewnego zgodnie z Klasyfikacją zawodów i specjalności	Kod zawodu
Grafik komputerowy DTP	216601
Grafik komputerowy multimediów	216602
Projektant grafiki	216604
Projektant grafiki stron internetowych	216605
Projektant aplikacji multimedialnych, animacji i gier komputerowych	251302
Technik fotografii i multimediów[S]	343104

3. ZADANIA ZAWODOWE I WYMAGANE KOMPETENCJE

3.1. Zadania zawodowe

Pracownik w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** wykonuje różnorodne zadania, do których należą w szczególności:

Z1 Analizowanie i interpretowanie założeń opisu projektu, scenariusza lub storyboardu[13].
Z2 Tworzenie harmonogramu pracy i ocenianie zagrożeń dla terminowego wykonania projektu.
Z3 Przygotowywanie i edytowanie elementów graficznych niezbędnych do wykonania animacji.
Z4 Animowanie zgodnie ze scenariuszem lub storyboardem.
Z5 Montowanie wszystkich elementów tworzących całość produktu końcowego utworu (grafika, napisy, udźwiękowienie).
Z6 Weryfikowanie projektu animacji multimedialnej w odniesieniu do założeń na poszczególnych etapach pracy i wprowadzanie ewentualnych korekt.
Z7 Renderowanie[12] przygotowanych materiałów zgodnie ze wstępną specyfikacją animacji.

3.2. Kompetencja zawodowa Kz1: Tworzenie animacji multimedialnej

Kompetencja zawodowa Kz1: Tworzenie animacji multimedialnej obejmuje zestaw zadań zawodowych Z1, Z2, Z3, Z4, Z5, Z6, Z7, do realizacji których wymagane są odpowiednie zbiory wiedzy i umiejętności.

Z1 Analizowanie i interpretowanie założeń opisu projektu, scenariusza lub storyboardu	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady tworzenia scenariuszy animacji; • Terminologię stosowaną w grafice i animacji multimedialnej; • Zasady doboru technik animacji multimedialnej.	• Interpretować zapisy zawarte w scenariuszach i storybordach animacji; • Stosować fachowe słownictwo z zakresu grafiki i animacji; • Optymalizować dobór technologii i programów do zadań związanych z tworzeniem animacji.

Z2 Tworzenie harmonogramu pracy i ocenianie zagrożeń dla terminowego wykonania projektu	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady organizacji i podziału pracy w projektach; • Zasady sporządzania dokumentacji w projektach;	• Planować procesy związane z realizacją kolejnych etapów produkcji animacji; • Prowadzić dokumentację związaną z projektem;

• Przepisy dotyczące prawa autorskiego i praw pokrewnych.	• Oceniać czas przygotowania/realizacji animacji; • Przestrzegać przepisów prawa autorskiego i praw pokrewnych w kontekście wykorzystywanych materiałów zewnętrznych (projekty graficzne, fotografie, utwory wideo, programy, plug-iny, udźwiękowienie, kroje pisma, znaki zastrzeżone, takie jak logotypy firm).

Z3 Przygotowanie i edytowanie elementów graficznych niezbędnych do wykonania animacji	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Technologie i pogramy do tworzenia i edycji grafiki komputerowej; • Zasady posługiwania się oprogramowaniem komputerowym do edycji grafiki; • Standardy współpracy z innymi działami biorącymi udział w procesie tworzenia animacji.	• Dobierać narzędzia i programy do edycji grafiki; • Oceniać poprawność przygotowanych elementów graficznych; • Dokonywać edycji elementów graficznych w podstawowym zakresie; • Dokonywać konwersji pomiędzy formatami graficznymi; • Współpracować z zespołem grafików w zakresie przygotowania elementów graficznych; • Komunikować się z działem odpowiedzialnym za koncepcje animacji i materiałów multimedialnych.

Z4 Animowanie zgodnie ze scenariuszem lub storyboardem	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Technologie i programy wykorzystywane w tworzeniu multimedialnych utworów audiowizualnych; • Działanie narzędzi pozwalających na tworzenie animacji w różnych stylach, konwencjach i technikach; • Style, konwencje i techniki potrzebne do tworzenia animacji.	• Optymalizować dobór technologii i programów do zadań związanych z tworzeniem animacji 2D i 3D; • Posługiwać się narzędziami i programami wykorzystywanymi w tworzeniu animacji 2D i 3D; • Dobierać styl, konwencję i technikę zgodną z koncepcją i specyfikacją projektu; • Animować statyczne elementy graficzne; • Wprowadzać efekty specjalne.

Z5 Montowanie wszystkich elementów tworzących całość produktu końcowego utworu (grafika, napisy, udźwiękowienie)	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady komponowania poszczególnych elementów tworzących utwór; • Właściwości obiektów bitmapowych i wektorowych; • Właściwości obiektów 3D; • Techniki montażu materiałów audiowizualnych.	• Komponować utwór zgodnie z przyjętymi zasadami; • Udźwiękawiać przygotowany materiał zgodnie z założeniami projektu; • Używać obiektów bitmapowych i wektorowych zgodnie z zasadami kompozycji; • Dobierać odpowiednie i optymalne efekty i style do tworzonej animacji.

Z6 Weryfikowanie projektu animacji multimedialnej w odniesieniu do założeń na poszczególnych etapach pracy i wprowadzanie ewentualnych korekt	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Założenia projektu; • Zasady wprowadzania zmian i korekt; • Zasady komunikacji i pracy w zespole.	• Weryfikować projekt według określonych założeń; • Stosować ścisłe instrukcje wykonania zmian czy wprowadzenia korekt; • Wprowadzać w projekcie zmiany i korekty.

Z7 Renderowanie przygotowanych materiałów zgodnie ze wstępną specyfikacją animacji	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Formaty zapisu formatów plików graficznych, dźwiękowych i wideo; • Zasady zapisywania, archiwizowania i przechowywanie kolejnych wersji elementów graficznych, dźwiękowych i wideo; • Kanały publikacji treści multimedialnych; • Techniki renederowania plików wideo.	• Posługiwać się narzędziami do renderowania plików wideo; • Dobierać format zapisu plików[5] do potrzeb i wymagań projektu; • Posługiwać się dostępnymi kanałami publikacji treści multimedialnych; • Dobierać parametry zapisu końcowego pliku animacji, uwzględniając zakładane w projekcie kanały publikacji.

3.3. Kompetencje społeczne

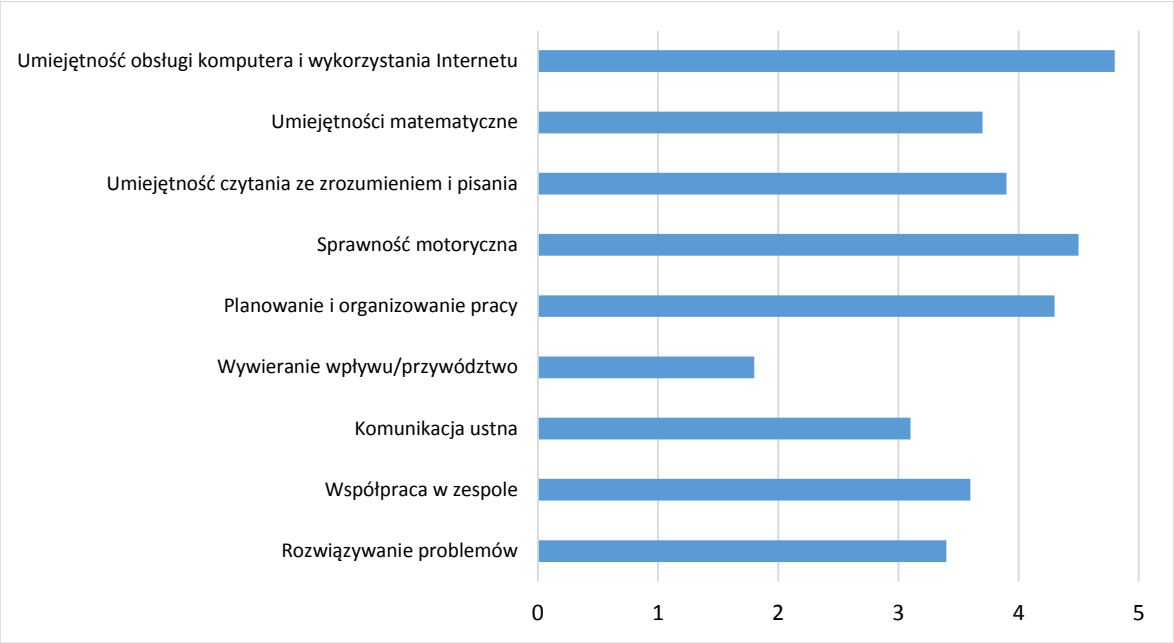
Pracownik w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** powinien mieć kompetencje społeczne niezbędne do prawidłowego i skutecznego wykonywania zadań zawodowych.

W szczególności pracownik jest gotów do:

- Ponoszenia odpowiedzialności za jakość i efektywność własnej pracy podczas tworzenia animacji multimedialnej.
- Podejmowania samodzielnych działań i decyzji podczas tworzenia animacji multimedialnej.
- Inicjowania działań w zakresie kreowania i modernizacji projektu animacji multimedialnej.
- Prowadzenia samooceny działań własnych i konstruktywnej oceny członków zespołu projektowego, którym kieruje.
- Dbania i utrzymywania trwałych relacji z partnerami oraz klientami firmy.
- Doskonalenia kompetencji zawodowych w sposób ustawiczny oraz śledzenia nowych rozwiązań technologicznych właściwych dla branży ICT.
- Postępowania zgodnie z zasadami etyki zawodowej w tworzeniu animacji multimedialnej.

3.4. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu

Pracownik powinien mieć zdolność właściwego wykonywania zadań zawodowych i predyspozycje do rozwoju zawodowego. Dlatego wymaga się od niego odpowiednich kompetencji kluczowych. Zostały one zilustrowane w formie profilu (rys. 1) ukazującego ważność kompetencji kluczowych dla zawodu **specjalista do spraw animacji multimedialnej**.



Rys. 1. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu **specjalista do spraw animacji multimedialnych**

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

3.5. Powiązanie kompetencji zawodowych z opisami poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz Sektorowej Ramy Kwalifikacji

Kompetencje zawodowe pracownika w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnych** nawiązują do opisów poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Opis zawodu, zadań zawodowych i wymagań kompetencyjnych może stanowić materiał informacyjny dla przygotowania (lub aktualizacji) opisów kwalifikacji wprowadzanych do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji (ZSK). Więcej informacji:

- Zintegrowany System Kwalifikacji: https://www.kwalifikacje.gov.pl
- Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji: https://rejestr.kwalifikacje.gov.pl

4. ODNIESIENIE DO SYTUACJI ZAWODU NA RYNKU PRACY I MOŻLIWOŚCI DOSKONALENIA ZAWODOWEGO

4.1. Możliwości podjęcia pracy w zawodzie

Specjalista do spraw animacji multimedialnej może podejmować pracę w firmach, które w swojej działalności lub w jej części zajmują się tworzeniem utworów audiowizualnych, na użytek własny lub podmiotów zewnętrznych. Są to w szczególności:

- agencje interaktywne,
- agencje reklamowe,
- domy produkcyjne,
- działy marketingu w firmach niezwiązanych z działalnością multimedialną,
- pracownie architektoniczne,
- firmy produkujące oprogramowanie,
- studia animacji,
- studia gier komputerowych,

- studia projektowe,
- studia telewizyjne i filmowe,
- wydawnictwa, w tym wydawnictwa multimedialne.

Największe możliwości zatrudnienia osób zajmujących się animacją multimedialną istnieją w branży reklamowej, obsługującej zewnętrznie działy marketingu i promocji innych firm.

Specjalista do spraw animacji multimedialnej może założyć i prowadzić własną firmę, zajmującą się np.:

- postprodukcją filmową i telewizyjną,
- postprodukcją filmów reklamowych do internetu, telewizji, kina albo na nośniki w przestrzeni publicznej,
- postprodukcją klipów muzycznych,
- animacją elementów graficznych do stron internetowych albo aplikacji.

WAŻNE:
Zachęcamy do sprawdzenia dostępnych ofert pracy w **Centralnej Bazie Ofert Pracy:**
http://oferty.praca.gov.pl

Natomiast aktualizacje informacji o możliwościach zatrudnienia w zawodzie, przyszłe zapotrzebowanie na dany zawód na rynku pracy oraz dodatkowe informacje można uzyskać, korzystając z **polecanych źródeł danych**.

Polecane źródła danych [dostęp: 10.07.2018]**:**

Ranking (monitoring) zawodów deficytowych i nadwyżkowych:
http://mz.praca.gov.pl
https://www.mpips.gov.pl/analizy-i-raporty/raporty-sprawozdania/rynek-pracy/zawody-deficytowe-i-nadwyzkowe

Barometr zawodów: https://barometrzawodow.pl

Wojewódzkie obserwatoria rynku pracy:
Mazowieckie – http://obserwatorium.mazowsze.pl
Małopolskie – https://www.obserwatorium.malopolska.pl
Lubelskie – http://lorp.wup.lublin.pl
Regionalne Obserwatorium Rynku Pracy w Łodzi – http://obserwatorium.wup.lodz.pl
Pomorskie – http://www.porp.pl
Opolskie – http://www.obserwatorium.opole.pl
Wielkopolskie – http://www.obserwatorium.wup.poznan.pl
Zachodniopomorskie – https://www.wup.pl/pl/dla-instytucji/zachodniopomorskie-obserwatorium-rynku-pracya
Podlaskie – http://www.obserwatorium.up.podlasie.pl

Zielona Linia. Centrum Informacyjne Służb Zatrudnienia:
http://zielonalinia.gov.pl

Portal Prognozowanie Zatrudnienia:
www.prognozowaniezatrudnienia.pl

Portal EU Skills Panorama:
http://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en

Europejski portal mobilności zawodowej EURES:
https://eures.praca.gov.pl
https://ec.europa.eu/eures/public/pl/homepage

4.2. Instytucje oferujące kształcenie, szkolenie i/lub potwierdzanie kompetencji w ramach zawodu

Kształcenie

Obecnie (2018 r.) w ramach formalnego systemu kształcenia nie przygotowuje się **specjalistów do spraw animacji multimedialnej**.

Kształcenie w zawodzie pokrewnym (szkolnym) technik fotografii i multimediów oferują branżowe szkoły I i II stopnia oraz technika. Natomiast kwalifikacyjne kursy zawodowe w tym zawodzie mogą prowadzić:

- publiczne szkoły prowadzące kształcenie zawodowe,
- niepubliczne szkoły posiadające uprawnienia szkół publicznych, prowadzące kształcenie zawodowe,
- publiczne i niepubliczne placówki kształcenia ustawicznego, placówki kształcenia praktycznego, ośrodki dokształcania i doskonalenia zawodowego,
- instytucje rynku pracy prowadzące działalność edukacyjno-szkoleniową,
- podmioty prowadzące działalność oświatową na podstawie ustawy Prawo przedsiębiorców.

Po zdaniu przed Okręgową Komisją Egzaminacyjną egzaminów ze wszystkich kwalifikacji wchodzących w skład wymienionego wyżej zawodu (uzyskaniu świadectw potwierdzających kwalifikacje w zawodzie) oraz po uzyskaniu odpowiedniego poziomu wykształcenia wydawany jest dyplom, potwierdzający kwalifikacje zawodowe. Na prośbę egzaminowanego może być również wydany suplement Europass do dyplomu, potwierdzającego kwalifikacje.

Szkolenie

Osoba, która zamierza wykonywać zawód **specjalista do spraw animacji multimedialnej** może nieustannie się doskonalić i podnosić swoje kompetencje poprzez udział w szkoleniach oferowanych przez wyspecjalizowane instytucje.

Część firm oferuje płatne i nieodpłatne staże dla osób chcących zajmować się animacją multimedialną.

Prywatne podmioty i wyspecjalizowane instytucje mogą oferować na wolnym rynku usługi szkoleniowe dla kandydatów na bardzo różnych poziomach umiejętności. Przykładowa tematyka kursów może być następująca:

- animacja 2D i 2,5D[2] – kurs dla początkujących,
- animacja 2D i 2,5D – kurs dla średnio zaawansowanych,
- animacja 2D i 2,5D – kurs dla zaawansowanych,
- trakowanie[14],
- udźwiękowienie filmu i animacji,
- efekty specjalne,
- kompoziting[8],
- animacja 3D – kurs dla początkujących,
- animacja 3D – kurs dla średnio zaawansowanych,
- animacja 3D – kurs dla zaawansowanych.

W przypadku osób prowadzących własną działalność gospodarczą szczególnie ważne jest uczestnictwo w procesie samokształcenia i korzystanie z dostępnych otwartych internetowych zasobów edukacyjnych, szkoleń e-learningowych, branżowych portali społecznościowych oraz seminariów i konferencji.

WAŻNE:
Więcej informacji o instytucjach oferujących kształcenie, szkolenie i/lub walidację kompetencji w ramach zawodu można uzyskać, korzystając z **polecanych źródeł danych**.

Polecane źródła danych [dostęp: 10.07.2018]**:**

Szkolnictwo wyższe:
www.wybierzstudia.nauka.gov.pl

Szkolnictwo zawodowe:
https://www.gov.pl/web/edukacja/ksztalcenie-zawodowe
http://doradztwo.ore.edu.pl/wybieram-zawod
http://www.zrp.pl

Szkolenia zawodowe:
Rejestr Instytucji Szkoleniowych – http://www.stor.praca.gov.pl/portal/#/ris
Baza Usług Rozwojowych – https://uslugirozwojowe.parp.gov.pl

Inne źródła danych:
Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji – https://rejestr.kwalifikacje.gov.pl
Bilans Kapitału Ludzkiego – https://bkl.parp.gov.pl
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – http://www.frse.org.pl, http://europass.org.pl
Learning Opportunities and Qualifications in Europe – https://ec.europa.eu/ploteus

4.3. Zarobki osób wykonujących dany zawód/daną grupę zawodów

Wynagrodzenia (2018 r.) osób w zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** uzależnione jest m.in. od:

- wybranej specjalizacji i zakresu prac,
- posiadanych kompetencji i doświadczenia zawodowego,
- branży, która oferuje zatrudnienie,
- wielkości i lokalizacji firmy,
- formy zatrudnienia.

Przykładowo średnie zarobki miesięczne osoby pracującej na stanowisku Motion Designer wynoszą 6100 zł brutto.

Dla porównania w Warszawie, w zależności od stażu i doświadczenia zawodowego, zarobki miesięczne kształtują się następująco:

- Junior Graphic Designer: 2500–3500 zł,
- Graphic Designer: 3500–5000 zł,
- Senior Graphic Designer: 5000–8000 zł.

WAŻNE:
Zarobki osób wykonujących dany zawód/grupę zawodów są orientacyjne i mogą szybko stracić aktualność. Dlatego na bieżąco należy sprawdzać, jakie zarobki oferuje rynek pracy, korzystając z **polecanych źródeł danych.**

Polecane źródła danych [dostęp: 10.07.2018]**:**

Wynagrodzenie w Polsce według danych GUS:
http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/rynek-pracy/pracujacy-zatrudnieni-wynagrodzenia-koszty-pracy

Przykładowe portale informujące o zarobkach:
https://wynagrodzenia.pl/gus
https://wynagrodzenia.pl/kategoria/zarobki-na-stanowiskach-i-szczeblach
https://sedlak.pl/raporty-placowe
https://zarobki.pracuj.pl
https://www.forbes.pl/ogolnopolskie-badanie-wynagrodzen
https://www.kariera.pl/wynagrodzenia

4.4. Możliwości zatrudnienia osób niepełnosprawnych w zawodzie

W zawodzie **specjalista do spraw animacji multimedialnej** możliwe jest zatrudnienie osób niepełnosprawnych. Jest to uzależnione od stopnia niepełnosprawności. Przy zastosowaniu

odpowiednich regulacji w zakresie czasu pracy oraz prawidłowej ergonomii stanowiska pracy dopuszczalne jest zatrudnienie w tym zawodzie osób:

- z niewielką dysfunkcją kończyn górnych (05-R), która nie wyklucza wykonywania pracy przy komputerze; wymagane jest wówczas dostosowanie sprzętu komputerowego,
- z niewielką dysfunkcją kończyn dolnych (05-R); wymagane jest wówczas wyposażenie stanowiska w uchwyty, poręcze, regulowaną wysokość krzesła, podnóżka i inne udogodnienia,
- z dysfunkcją narządu wzroku (04-O), jeśli posiadana wada jest skorygowana odpowiednimi szkłami optycznymi lub soczewkami kontaktowymi, które zapewnią ostrość widzenia,
- innymi rodzajami niepełnosprawności wynikającymi z chorób układu krążenia, oddechowego, pokarmowego, moczowo-płciowego i in., pod warunkiem, że praca nie wymaga znacznego wysiłku fizycznego lub jest zorganizowana w taki sposób, aby pracownik miał możliwość regularnego przyjmowania leków i dokonywania niezbędnych zabiegów pielęgnacyjno-medycznych (np. zastrzyków insulinowych).

WAŻNE:
Decyzja o zatrudnieniu osoby z jakimkolwiek rodzajem niepełnosprawności może być podjęta wyłącznie po indywidualnej konsultacji z lekarzem medycyny pracy.

5. ODNIESIENIE DO EUROPEJSKIEJ KLASYFIKACJI UMIEJĘTNOŚCI/KOMPETENCJI, KWALIFIKACJI I ZAWODÓW (ESCO)

Europejska klasyfikacja umiejętności/kompetencji, kwalifikacji i zawodów (European Skills/Competences, Qualifications and Occupations – ESCO) jest narzędziem łączącym rynek edukacji z rynkiem pracy. ESCO jest częścią strategii „Europa 2020". W klasyfikacji określono i uszeregowano umiejętności, kompetencje, kwalifikacje i zawody istotne dla unijnego rynku pracy oraz kształcenia i szkolenia. Tworzenie europejskiego rynku pracy, a w przyszłości wspólnego obszaru kształcenia ustawicznego wymaga, aby zdobywane przez jednostki umiejętności oraz kwalifikacje były zrozumiałe oraz łatwo porównywalne między krajami, a także – by promowały mobilność wśród pracowników.

Obecnie (2018 r.) klasyfikacja ESCO jest dostępna w 27 językach (w 24 językach UE, islandzkim, norweskim i arabskim) za pośrednictwem platformy ESCO:
https://ec.europa.eu/esco/portal/home

Klasyfikacja ESCO została oparta na trzech filarach i pokazuje w sposób systematyczny relacje między nimi:

- **Zawody:** https://ec.europa.eu/esco/portal/occupation
- **Umiejętności/Kompetencje:** https://ec.europa.eu/esco/portal/skill
- **Kwalifikacje:** https://ec.europa.eu/esco/portal/qualification

6. ŹRÓDŁA DODATKOWYCH INFORMACJI O ZAWODZIE

Podstawowe regulacje prawne:

Stan prawny na dzień 30.06.2018 r.

- Ustawa z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2017 r. poz. 986, z późn. zm.).
- Ustawa z dnia 20 kwietnia 2004 r. o promocji zatrudnienia i instytucjach rynku pracy (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1265 i 1149).
- Ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. z 2017 r. poz. 1219, z późn. zm.).

- Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1191, z późn. zm.).
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 13 kwietnia 2016 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji typowych dla kwalifikacji o charakterze zawodowym – poziomy 1–8 (Dz. U. poz. 537).
- Rozporządzenie Ministra Pracy i Polityki Społecznej z dnia 7 sierpnia 2014 r. w sprawie klasyfikacji zawodów i specjalności na potrzeby rynku pracy oraz zakresu jej stosowania (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 227).

Literatura branżowa:

- Parent R.: Animacja komputerowa. Algorytmy i techniki. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
- Reich K.: Technika montażu filmowego. Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2015.
- Wellins M.: Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców. Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2015.
- Wells P.: Animacja. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Williams R.: The Animator's Survival Kit. Faber & Faber, London 2009.
- Wojnach A.: Film animowany. Sztuka czy biznes? Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2017.

Zasoby internetowe [dostęp: 10.07.2018]:

- Baza danych standardów kwalifikacji/kompetencji zawodowych i modułowych programów szkoleń: ftp://kwalifikacje.praca.gov.pl
- Blog z poradami dotyczącymi tworzenia animacji: http://narysujto.pl/category/blog
- Blog poświęcony animacji: http://www.momakin.pl/blog
- Internetowa szkoła animacji ANIMATORMENTOR: http://blog.animationmentor.com
- Kurs Animacji Flash: http://blog.eduweb.pl/kurs-animacji-flash
- Kwalifikacje zawodowe i zawody: https://www.kwalifikacjezawodowe.info
- Magazyn Online Marketing: https://o-m.pl
- Poradnik tworzenia animacji poklatkowej: http://aniaprzybylko.pl/poradnik-tworzenia-animacji-2d.html
- Portal mediów, reklamy, marketingu i public relations: https://www.press.pl
- Portal inspiracji dla projektantów i animatorów: http://motionographer.com
- Portal Asystent BHP: https://asystentbhp.pl
- Standardy orzecznictwa lekarskiego ZUS: http://www.zus.pl/lekarze/publikacje/standardy-orzecznictwa-lekarskiego-zus
- Sektorowa Rama Kwalifikacji dla Sektora Informatycznego (SRK IT): http://kwalifikacje.edu.pl/sektorowa-rama-kwalifikacji-dla-sektora-informatycznego
- Szkolenia i samouczki „Motion Graphics”: https://www.lynda.com/Motion-Graphics-training-tutorials/84-0.html
- Wyszukiwarka opisów zawodów: http://psz.praca.gov.pl/rynek-pracy/bazy-danych/klasyfikacja-zawodow-i-specjalnosci/wyszukiwarka-opisow-zawodow

7. SŁOWNIK POJĘĆ

7.1. Definicje powiązane z opisem informacji o zawodzie (zawodoznawcze)

Nazwa pojęcia	Definicja pojęcia
Awans zawodowy	Wyróżnia się dwa podstawowe rodzaje awansu – pionowy oraz poziomy. Awans pionowy oznacza zmianę stanowiska na wyższe w hierarchii przedsiębiorstwa/organizacji oraz przyznanie wyższego wynagrodzenia i poszerzenie uprawnień, np. awans polegający na osiągnięciu wyższego stopnia wymagań formalnych w policji, w wojsku, mianowanie na wyższy stopień – awans nauczycielski. Awans poziomy oznacza zmianę stanowiska niepociągającą za sobą zmiany pozycji pracownika w hierarchii firmy, np. objęcie dodatkowego stanowiska przez pracownika, powierzenie nowych zadań, rozszerzenie uprawnień i zakresu podejmowanych decyzji.
Czynności zawodowe	Są to działania podejmowane w ramach zadania zawodowego i dające efekt w postaci realizacji celu przewidzianego w zadaniu zawodowym.
Edukacja formalna	Kształcenie realizowane przez publiczne i niepubliczne szkoły oraz inne podmioty systemu oświaty, uczelnie oraz inne podmioty systemu szkolnictwa wyższego w ramach programów, które prowadzą do uzyskania kwalifikacji pełnych oraz kwalifikacji nadawanych po ukończeniu studiów podyplomowych (zgodnie z ustawą Prawo o szkolnictwie wyższym) albo kwalifikacje w zawodzie (zgodnie z przepisami oświatowymi).
Edukacja pozaformalna	Kształcenie i szkolenie realizowane w ramach programów, które nie prowadzą do uzyskania kwalifikacji pełnych lub kwalifikacji właściwych dla edukacji formalnej.
Efekty uczenia się	Wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne nabyte w procesie uczenia się (w ramach edukacji formalnej, edukacji pozaformalnej lub poprzez uczenie się nieformalne).
Europejskie Ramy Kwalifikacji (ERK)	Przyjęta w Unii Europejskiej struktura i opis poziomów kwalifikacji umożliwiająca porównanie kwalifikacji uzyskiwanych w różnych państwach. W ERK wyróżniono 8 poziomów kwalifikacji opisywanych za pomocą efektów uczenia się (wiedza, umiejętności i kompetencje). ERK stanowi układ odniesienia do krajowych ram kwalifikacji, w tym do PRK.
Kody niepełnosprawności	Są symbolami rodzaju schorzenia, które ma decydujący wpływ na to, do jakich prac osoba niepełnosprawna może być kierowana, a do jakich nie powinna ze względu na jej zdrowie i skuteczność pracy na danym stanowisku. Podstawowe kody niepełnosprawności: 01-U upośledzenie umysłowe, 02-P choroby psychiczne, 03-L zaburzenia głosu, mowy i choroby słuchu, 04-O choroby narządu wzroku, 05-R upośledzenie narządu ruchu, 06-E epilepsja, 07-S choroby układu oddechowego i krążenia, 08-T choroby układu pokarmowego, 09-M choroby układu moczowo-płciowego, 10-N choroby neurologiczne, 11-I inne, w tym schorzenia: endokrynologiczne, metaboliczne, zaburzenia enzymatyczne, choroby zakaźne i odzwierzęce, zeszpecenia, choroby układu krwiotwórczego, 12-C całościowe zaburzenia rozwojowe.
Kompetencje społeczne	Jest to rozwinięta w toku uczenia się zdolność kształtowania własnego rozwoju oraz autonomicznego i odpowiedzialnego uczestniczenia w życiu zawodowym i społecznym, z uwzględnieniem etycznego kontekstu własnego postępowania.
Kompetencje kluczowe	Są to kompetencje (połączenie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych) integracji społecznej i zatrudnienia potrzebne w życiu zawodowym i pozazawodowym oraz do bycia aktywnym obywatelem. Na potrzeby opracowania informacji o zawodach wyróżniono 9 kompetencji, które zostały wybrane i pogrupowane ze zbioru 15 kompetencji kluczowych wyodrębnionych w Międzynarodowym Badaniu Kompetencji Osób Dorosłych – Projekt PIAAC prowadzonym cyklicznie przez OECD.
Kompetencja zawodowa	Jest to układ wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do wykonywania, w ramach wydzielonego zakresu pracy w zawodzie zestawu zadań zawodowych. Posiadanie jednej lub kilku kompetencji zawodowych powinno umożliwić zatrudnienie na co najmniej jednym stanowisku pracy w zawodzie.

Kwalifikacja	Oznacza zestaw efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych nabytych w edukacji formalnej, edukacji pozaformalnej lub poprzez uczenie się nieformalne, zgodnych z ustalonymi dla danej kwalifikacji wymaganiami, których osiągnięcie zostało sprawdzone w procesie walidacji oraz formalnie potwierdzone przez uprawniony podmiot certyfikujący. W Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji wyodrębniono 4 rodzaje kwalifikacji: pełne, cząstkowe, rynkowe i uregulowane.
Polska Rama Kwalifikacji (PRK)	Opis ośmiu wyodrębnionych w Polsce poziomów kwalifikacji odpowiadających odpowiednim poziomom Europejskich Ram Kwalifikacji sformułowany za pomocą ogólnych charakterystyk efektów uczenia się dla kwalifikacji na poszczególnych poziomach ujętych w kategoriach wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych.
Potwierdzanie kompetencji	Jest to proces polegający na sprawdzeniu, czy kompetencje wymagane dla danej kwalifikacji zostały osiągnięte. Terminy o podobnym znaczeniu: „walidacja", „egzaminowanie". Proces ten prowadzi do certyfikacji − wydania przez upoważnioną instytucję „dyplomu", „świadectwa", „certyfikatu".
Sektorowa Rama Kwalifikacji (SRK)	Opis poziomów kwalifikacji funkcjonujących w danym sektorze lub branży; poziomy Sektorowych Ram Kwalifikacji odpowiadają odpowiednim poziomom Polskiej Ramy Kwalifikacji.
Sprawności sensomotoryczne	Są to sprawności związane z funkcjonowaniem narządów zmysłów (wzroku, słuchu, smaku, powonienia, dotyku) oraz narządu ruchu (sprawność rąk, precyzja ruchów rąk, sprawność nóg, koordynacja wzrokowo-ruchowa itp.).
Stanowisko pracy	Jest to miejsce pracy w strukturze organizacyjnej, np. przedsiębiorstwa, instytucji, organizacji, w ramach którego pracownik wykonuje zadania zawodowe stale lub okresowo. Do prawidłowego wykonywania zadań na danym stanowisku pracy konieczne jest posiadanie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych właściwych dla kompetencji zawodowych wyodrębnionych w zawodzie.
Tytuł zawodowy	Jest przyznawany osobie, która udowodniła, że posiada określony zasób wiedzy i umiejętności potrzebny do wykonywania danego zawodu. W niektórych grupach zawodowych (technicy, lekarze, rzemieślnicy) istnieją ustawowo zadekretowane nazwy i hierarchie tych tytułów, podczas gdy w innych nie ma takich systemów. Przykładowo tytuły zawodowe uzyskiwane w szkołach i placówkach oświaty to: robotnik wykwalifikowany i technik, w rzemiośle: uczeń, czeladnik, mistrz, w kulturze fizycznej: trener, instruktor, menedżer sportu.
Umiejętności	Jest to przyswojona w procesie uczenia się zdolność do wykonywania zadań i rozwiązywania problemów właściwych dla dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej.
Uprawnienia zawodowe	Oznaczają posiadanie prawa do wykonywania czynności zawodowych (zawodu), do których dostęp jest ograniczony poprzez przepisy prawne przewidujące konieczność posiadania odpowiedniego wykształcenia, spełnienia wymagań kwalifikacyjnych lub innych dodatkowych wymagań.
Uczenie się nieformalne	Uzyskiwanie efektów uczenia się poprzez różnego rodzaju aktywność poza edukacją formalną i edukacją pozaformalną, w tym poprzez samouczenie się i doświadczenie uzyskane w pracy.
Walidacja	Oznacza sprawdzenie, czy osoba ubiegająca się o nadanie określonej kwalifikacji, niezależnie od sposobu uczenia się (edukacja formalna, pozaformalna i uczenie się nieformalne) tej osoby, osiągnęła wyodrębnioną część lub całość efektów uczenia się wymaganych dla tej kwalifikacji.
Wiedza	Jest to zbiór opisów obiektów i faktów, zasad, teorii oraz praktyk przyswojonych w procesie uczenia się, odnoszących się do dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej.
Wykształcenie	Oznacza rezultat procesu kształcenia w zakresie ogólnym i specjalistycznym charakteryzowany na podstawie: − poziomu wykształcenia odpowiadającego poziomowi ukończonej szkoły (np. wykształcenie: podstawowe, gimnazjalne, ponadpodstawowe, ponadgimnazjalne, czeladnicze, policealne, wyższe (pierwszy, drugi i trzeci stopień), − profilu wykształcenia (ukończonej szkoły) lub dziedziny wykształcenia (kierunek lub kierunek i specjalność ukończonej szkoły wyższej lub wyższej szkoły zawodowej).
Zadanie zawodowe	Jest to logiczny wycinek lub etap pracy w ramach zawodu o wyraźnie określonym początku i końcu wykonywany na stanowisku pracy. Na zadanie zawodowe składa się układ czynności zawodowych powiązanych jednym celem, kończący się określonym wytworem, usługą lub istotną decyzją. W wyniku podziału pracy każdy zawód różni się wykonywanymi zadaniami, na które składają się czynności zawodowe.

Zawód	Jest to zbiór zadań zawodowych wyodrębnionych w wyniku społecznego podziału pracy, wykonywanych przez poszczególne osoby i wymagających odpowiednich kwalifikacji i kompetencji (wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych), zdobytych w wyniku kształcenia lub praktyki. Wykonywanie zawodu stanowi źródło utrzymania.
Zintegrowany System Kwalifikacji (ZSK)	Wyodrębniona część Krajowego Systemu Kwalifikacji, w której obowiązują określone w ustawie standardy opisywania kwalifikacji oraz przypisywania poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji do kwalifikacji, zasady włączania kwalifikacji do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji i ich ewidencjonowania w Zintegrowanym Rejestrze Kwalifikacji (ZRK), a także zasady i standardy certyfikowania kwalifikacji oraz zapewniania jakości nadawania kwalifikacji. Informacje o ZSK są dostępne pod adresem: https://www.kwalifikacje.gov.pl
Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji (ZRK)	Rejestr publiczny prowadzony w systemie teleinformatycznym ewidencjonujący kwalifikacje włączone do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji. Informacje o ZRK są dostępne pod adresem: https://rejestr.kwalifikacje.gov.pl

7.2. Definicje związane z wykonywaniem zawodu (branżowe)

Lp.	Nazwa pojęcia	Definicja	Źródło
1	**2D**	(2 Dimentional) – skrót określający grafikę dwuwymiarową.	http://www.edupedia.pl [dostęp: 10.07.2018]
2	**2,5D**	Technika pozwalająca na animowanie dwuwymiarowych elementów graficznych w przestrzeni 3D.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
3	**3D**	(3 Dimentional) – skrót określający grafikę trójwymiarową.	http://www.edupedia.pl [dostęp: 10.07.2018]
4	**Animacja**	1. Metoda robienia filmów rysunkowych, kukiełkowych; film zrealizowany tą metodą. 2. Tworzenie ruchomych obrazów komputerowych; też: te obrazy.	https://sjp.pwn.pl/slowniki/animacja.html [dostęp: 10.07.2018]
5	**Format zapisu pliku**	Struktura pliku, która definiuje sposób jego zapisywania i wyświetlania przez odpowiedni program.	http://slownikkomputerowy.pl/hasla/f/format-pliku.aspx [dostęp: 10.07.2018]
6	**Grafika rastrowa**	Grafika komputerowa, gdzie obraz składa się z tablicy pikseli ułożonych w rzędy i kolumny.	https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/grafika-rastrowa;3907401.html [dostęp: 10.07.2018]
7	**Grafika wektorowa**	Grafika komputerowa, gdzie obraz składa się ze zbioru figur geometrycznych.	https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/grafika%20s.html [dostęp: 10.07.2018]
8	**Kompoziting**	(Compositing) Proces postprodukcyjnego łączenia warstw i elementów celem uzyskania spójnego obrazu.	http://splashmedia.pl/blog/slownik-terminow-filmowych [dostęp: 10.07.2018]
9	**Modelowanie**	1. Nadawanie czemuś odpowiedni kształt. 2. Nadawanie utworowi odpowiedniej formy za pomocą różnych środków kompozycyjnych. 3. Uwydatnianie trójwymiarowości czegoś za pomocą barwy, światła, cienia i in.	https://sjp.pwn.pl/slowniki/modelowanie.html [dostęp: 10.07.2018]
10	**Nośnik multimedialny**	Fizyczny środek przekazu przeznaczony do przechowywania danych, np. w komputerze – dyski magnetyczne i optyczne.	https://sjp.pwn.pl/szukaj/no%C5%9Bnik.html [dostęp: 10.07.2018]
11	**Postprodukcja**	Zespół czynności następujących po zakończeniu zdjęć, mający na celu przygotowanie wersji emisyjnej programu telewizyjnego lub kopii ekranowej filmu kinowego.	https://sjp.pwn.pl/szukaj/postprodukcja.html [dostęp: 10.07.2018]
12	**Renderowanie**	Zapisywanie utworu do wybranego formatu pliku.	http://www.visualform.pl/pl/blog/co-to-jest-renderowanie [dostęp: 10.07.2018]

13	**Storyboard**	Seria obrazów i szkiców, będących wskazówkami przy filmowaniu dla reżyserów, scenografów, operatorów, aktorów i montażystów. Jest to także graficzna prezentacja scenariusza animacji.	Definicje opracował zespół ekspercki na podstawie: https://pl.glosbe.com/pl/pl/storyboard http://definicja.net/co-to-jest-Storyboard [dostęp: 10.07.2018]
14	**Trakowanie** (Tracking)	Śledzenie ruchu, jaki odbywa się w nagraniu wideo i zapisywanie informacji o tym ruchu.	http://splashmedia.pl/blog/co-to-jest-tracking [dostęp: 10.07.2018]
15	**Utwór audiowizualny**	Seria powiązanych ze sobą, udźwiękowionych lub nieudźwiękowionych, obrazów przeznaczonych do odtwarzania niezależnie od nośnika, na którym go ustalono.	https://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/ppb/scb/index86.html [dostęp: 10.07.2018]

www.psz.praca.gov.pl

ZASTOSOWANIE INFORMACJI O ZAWODACH

Wsparcie dla pracowników i klientów instytucji rynku pracy w zakresie:

- skutecznego podejmowania decyzji dotyczących wyboru zawodu, pracy/zatrudnienia,
- nabywania nowych lub rozszerzania już posiadanych kompetencji zawodowych,
- zmiany kwalifikacji zawodowych zgodnie z potrzebami rynku pracy,
- dopasowywania treści szkoleń kontraktowanych przez urzędy pracy do potrzeb rynku pracy.

Wsparcie dla różnych grup interesariuszy w zakresie:

- poradnictwa i doradztwa zawodowego,
- tworzenia i aktualizacji ofert szkoleniowych dla rynku pracy,
- dostosowania oferty kształcenia zawodowego do wymagań rynku pracy,
- tworzenia i aktualizacji opisów stanowisk pracy,
- przygotowania lub aktualizacji opisu kwalifikacji rynkowych wprowadzanych do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji.

ISBN 978-83-7789-495-8 [30]