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

Projektant grafiki

(216604)



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

Projektant grafiki

(216604)

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

Projektant grafiki (216604)

© 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 [28]

Publikacja bezpłatna

Zdjęcie na okładce (źródło): https://pixabay.com/pl/laptop-pracy-kawa-technologia-1209008 [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 ... 8
3. ZADANIA ZAWODOWE I WYMAGANE KOMPETENCJE ... 9
3.1. Zadania zawodowe ... 9
3.2. Kompetencja zawodowa Kz1: Przygotowywanie materiałów do projektów graficznych ... 9
3.3. Kompetencja zawodowa Kz2: Projektowanie obiektów i kompozycji graficznych na potrzeby drukowania oraz publikacji w mediach elektronicznych ... 10
3.4. Kompetencja zawodowa Kz3: Projektowanie znaków i systemów identyfikacji wizualnych ... 12
3.5. Kompetencje społeczne ... 13
3.6. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu ... 13
3.7. Powiązanie kompetencji zawodowych z opisami poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz Sektorowej Ramy Kwalifikacji ... 14
4. ODNIESIENIE DO SYTUACJI ZAWODU NA RYNKU PRACY I MOŻLIWOŚCI DOSKONALENIA ZAWODOWEGO ... 14
4.1. Możliwości podjęcia pracy w zawodzie ... 14
4.2. Instytucje oferujące kształcenie, szkolenie i/lub potwierdzanie kompetencji w ramach zawodu ... 16
4.3. Zarobki osób wykonujących dany zawód/daną grupę zawodów ... 17
4.4. Możliwości zatrudnienia osób niepełnosprawnych w zawodzie ... 18
5. ODNIESIENIE DO EUROPEJSKIEJ KLASYFIKACJI UMIEJĘTNOŚCI/KOMPETENCJI, KWALIFIKACJI I ZAWODÓW (ESCO) ... 18
6. ŹRÓDŁA DODATKOWYCH INFORMACJI O ZAWODZIE ... 18
7. SŁOWNIK POJĘĆ ... 20
7.1. Definicje powiązane z opisem informacji o zawodzie (zawodoznawcze) ... 20
7.2. Definicje związane z wykonywaniem zawodu (branżowe) ... 22

1. DANE IDENTYFIKACYJNE ZAWODU

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

Projektant grafiki 216604

1.2. Nazwy zwyczajowe zawodu

- Grafik.
- Grafik kreatywny.
- Grafik komputerowy.

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) oraz źródeł internetowych,
- 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:

- Ewa Witkowska – Made in Media, Łódź.
- Wojciech Pilc – Zespół Szkół Poligraficznych, Łódź.
- Tomasz Kupidura – 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.
- Małgorzata Szpilska – Instytut Technologii Eksploatacji – PIB, Radom.

Recenzenci:

- Anna Grabowska-Szczur – Krosno Glass S.A., Krosno.
- Mariusz Malinowski – Studio Graficzne M2 Mariusz Malinowski, Poznań.

Panel ewaluacyjny – przedstawiciele partnerów społecznych:

- Magdalena Zwierzchowska – Związek Polskich Artystów Plastyków, Okręg Radom.
- Maciej Wysocki – Brandshop – Butik kreatywny, Gdynia.

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

Projektant grafiki opracowuje koncepcję i projektuje materiały graficzne przy wsparciu narzędzi komputerowych i specjalistycznego oprogramowania graficznego. Zawód ten jest związany z wszelką formą prezentacji i informacji wizualnej, z opracowywaniem logo, ilustracji, typografii[22], kaligrafii czy opakowań.

2.2. Opis pracy i sposobu jej wykonywania

Opis pracy

Projektant grafiki opracowuje wizualizację graficzną, spełniającą cele i założenia projektu, wykorzystując swoją wiedzę na temat zasad projektowania, wyobraźnię oraz inspiracje trendami. W swojej pracy posługuje się komputerem, a także innymi narzędziami technicznymi, np. tabletem graficznym[21], umożliwiającymi przeniesienie koncepcji do postaci cyfrowej[15]. Często wykorzystuje gotowe materiały graficzne, np. rysunki i zdjęcia, z których tworzy docelową kompozycję. Ponadto dba o typografię i skład[17] tekstu w materiałach graficznych.

WAŻNE:
W ramach zadań projektant grafiki wykorzystuje materiały, których autorami niejednokrotnie są osoby trzecie. Znajomość prawa w zakresie praw autorskich jest konieczna do prawidłowego wykorzystywania i oznaczania materiałów, z których projektant grafiki korzysta podczas swojej pracy.

Sposoby wykonywania pracy

Projektant grafiki w trakcie wykonywania pracy stosuje metody, techniki i procedury dotyczące:
- projektowania graficznego obiektów bitmapowych[11] i obiektów wektorowych[12] zgodnie z zasadami projektowania, przy jednoczesnym uwzględnieniu celów i założeń projektu,
- wykorzystywania gotowych materiałów graficznych, np. zdjęć, do utworzenia docelowej kompozycji,
- dopasowywania formatu plików grafiki do sposobu docelowego wykorzystania projektu graficznego – w internecie lub poligrafii (DTP[2]),
- wdrażania standardów graficznych, dzięki którym projekt zostanie wykorzystany w założonym celu (np. standard WCAG[19]),
- wprowadzania uwag od zleceniodawcy w celu uzyskania jego akceptacji materiału graficznego,
- obserwacji trendów w rozwijających się technikach grafiki cyfrowej,
- obserwacji trendów mody i ewolucji wzorców estetycznych.

Więcej szczegółowych informacji znajduje się w sekcjach: 3.1. Zadania zawodowe oraz 3.2., 3.3. i 3.4. Kompetencje zawodowe.

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

Warunki pracy

Miejsce pracy **projektanta grafiki** to najczęściej pomieszczenia biurowe, wyposażone w komputer z profesjonalnym monitorem ekranowym, przeznaczonym do projektowania graficznego. Są to najczęściej miejsca będące jedno- lub kilkuosobowym gabinetem. Projektanci grafiki często wykorzystują aplikacje[1] do komunikacji w czasie rzeczywistym z zespołem lub/i zleceniodawcą oraz oprogramowanie do obsługi poczty, która jest głównym źródłem informacji o koniecznych poprawkach lub zmianach.

Projektant grafiki ma możliwość pracy w różnych miejscach, m.in. w:
- biurach i agencjach reklamowych,
- studiach telewizyjnych,
- firmach typu software house[18],
- startupach[20].

Projektant grafiki może również wykonywać swoją pracę zdalnie jako profesjonalista pracujący na zlecenie, tzw. freelancer[4] lub osoba samozatrudniona.

Praca projektanta grafiki wymaga kreatywności i skupienia, w związku z tym podczas spotkań zespołowych zalecana jest atmosfera sprzyjająca komunikacji i pracy koncepcyjnej, zaś podczas projektowania wymagana jest cisza, która umożliwia koncentrację i przełożenie koncepcji w projekt graficzny.

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

Wykorzystywane maszyny i narzędzia pracy

Projektant grafiki korzysta z wysokiej klasy urządzeń technologicznych, takich jak:
- komputer z wysokiej jakości monitorem i dostępem do internetu,
- drukarka,
- skaner,
- tablet graficzny.

Do swojej pracy projektant grafiki wykorzystuje specjalistyczne oprogramowanie graficzne. Ilość narzędzi oraz szybkie zmiany technologiczne powodują, że projektant grafiki doskonali się i uczy się nowych sposobów zastosowania narzędzi (w szczególności oprogramowania komputerowego) w praktyce.

Organizacja pracy

Projektant grafiki pracuje najczęściej indywidualnie, w systemie jednozmianowym. Większe i bardziej skomplikowane projekty realizowane są we współpracy z zespołem. Zespoły, w zależności od specyfiki projektu, mogą składać się z projektantów grafiki, grafików komputerowych DTP, poligrafów, animatorów, filmowców, programistów, menedżerów produktu, specjalistów ds. marketingu, itp. Głównym zadaniem projektanta grafiki jest uzyskanie pracy graficznej, akceptowanej przez zleceniodawcę oraz zgodnej z zasadami projektowania graficznego. Projektant korzysta w swojej pracy z telekonferencji oraz z pracy wykonywanej na odległość (zdalnie). Pracodawcy zatrudniający projektanta grafiki często stosują formy umowy inne niż umowa o pracę, takie jak umowa o dzieło, zlecenia czy kontrakt.

WAŻNE:
Ważną częścią pracy grafika stanowi praca koncepcyjna oraz poszukiwanie inspiracji. Projektowanie grafiki jest wynikiem wcześniejszych etapów pracy nad projektem. Potrzebna jest zatem orientacja w różnych dziedzinach twórczości wizualnej, np. grafice, malarstwie, projektowaniu przemysłowym, animacji filmowej.

Zagrożenia mające wpływ na bezpieczeństwo pracy człowieka

Projektant grafiki może być narażony na zagrożenia wynikające m.in.:
- z przeciążenia układu kostno-stawowego z powodu wymuszonej pozycji ciała podczas długotrwałej pracy przy komputerze,
- z przeciążenia narządu wzroku spowodowanego intensywną i długotrwałą pracą przy komputerze, złym lub niewłaściwym sztucznym oświetleniem pomieszczeń,
- ze stresu, spowodowanego głównie terminami realizacji zleceń/usług.

Zagrożenia związane z występowaniem schorzeń typowych dla zawodu projektanta grafiki to m.in.:
- choroby oczu wynikające z długotrwałej pracy przy monitorach komputerowych,
- choroby kręgosłupa wynikające z siedzącego trybu pracy,
- choroby stawów,
- choroby krążenia,
- nadwaga.

WAŻNE:
Prawidłowa ergonomia stanowiska pracy projektanta grafiki oraz przestrzeganie przerw podczas pracy przy monitorach ekranowych minimalizuje zagrożenia związane z występowaniem chorób charakterystycznych dla tego zawodu.

2.4. Wymagania psychofizyczne i zdrowotne

Wymagania psychofizyczne

Dla pracownika wykonującego zawód **projektant grafiki** ważne są:

w kategorii wymagań fizycznych
- sprawność układu kostno-stawowego,
- sprawność układu mięśniowego,
- sprawność zmysłu dotyku,
- sprawność narządu wzroku,
- sprawność narządu słuchu;

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

w kategorii sprawności i zdolności
- zdolność koncentracji uwagi,
- wyobraźnia przestrzenna,
- wyobraźnia i myślenie twórcze,
- uzdolnienia techniczne,
- uzdolnienia artystyczne,
- uzdolnienia plastyczne,
- zdolność pracy w szybkim tempie,
- zdolność do współdziałania,
- zdolność nawiązywania kontaktu z ludźmi,

w kategorii cech osobowościowych
- samodzielność,
- samokontrola,
- kreatywność,
- dokładność,
- wytrwałość,
- cierpliwość,
- odporność emocjonalna.

Więcej informacji znajduje się w sekcjach: 3.5. Kompetencje społeczne; 3.6. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu.

Wymagania zdrowotne

Dla zawodu **projektant grafiki** wymagany jest dobry wzrok i zdolność odróżniania barw, dlatego schorzenia wzroku oraz zaburzenia takie jak daltonizm mogą uniemożliwić wykonywanie zawodu. Ponadto schorzenia kręgosłupa lub stawów, do których przyczynia się siedzący tryb pracy, mogą w znaczny sposób utrudnić wykonywanie zawodu.

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 **projektant grafiki** preferowane jest wykształcenie wyższe I stopnia o profilu artystycznym, graficznym i/lub informatycznym lub wykształcenie średnie.

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

Preferowanymi kandydatami do wykonywania zawodu **projektant grafiki** są osoby, która posiadają:
- dyplomy potwierdzające ukończenie studiów wyższych oraz studiów podyplomowych o kierunkach artystyczno-graficznych i/lub informatycznych,
- świadectwo ukończenia szkoły średniej, najlepiej liceum plastycznego lub szkoły branżowej II stopnia albo technikum w zawodach: technik fotografii i multimediów, technik grafiki i poligrafii cyfrowej,
- świadectwa potwierdzające kwalifikacje wyodrębnione w powyższych zawodach pokrewnych, wydawane przez Okręgowe Komisje Egzaminacyjne,
- certyfikaty potwierdzające udział w szkoleniach i nabycie umiejętności z zakresu obsługi specjalistycznych graficznych programów komputerowych,
- certyfikaty potwierdzające znajomość języka angielskiego,
- profesjonalne portfolio[14] dokumentujące osiągnięcia zawodowe i projektowe.

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

Na karierę zawodową **projektanta grafiki** pracującego w dużych studiach projektowych lub agencjach reklamowych składają się zazwyczaj trzy szczeble:
- młodszy projektant grafiki (Junior Graphic Designer),
- projektant grafiki (Graphic Designer),
- starszy projektant grafiki (Senior Graphic Designer).

Po zdobyciu odpowiedniego doświadczenia projektant grafiki może awansować na następujące stanowiska:
- dyrektor artystyczny (Art Director),
- dyrektor kreatywny (Creative Director).

Projektanci grafiki często rozwijają swoje umiejętności specjalistyczne w ramach zawodów pokrewnych, a więc w obszarze ilustracji, projektowania animacji, stron internetowych, multimediów, zadań operatora DTP. Również pogłębiają swoją wiedzę w zakresie fotografii, projektowania 3D oraz user experience[23].

WAŻNE:
W związku z szybkim postępem w dziedzinie technologii cyfrowych projektant grafiki powinien śledzić trendy rozwoju oraz doskonalić kompetencje zawodowe w zakresie stosowania aktualnego oprogramowania, technik pracy.

Możliwości potwierdzania kompetencji

Obecnie (2018 r.) w zawodzie **projektant grafiki** nie ma możliwości potwierdzania kompetencji zawodowych w systemie kształcenia formalnego.

Istnieje możliwość potwierdzenia kompetencji w zawodach pokrewnych (szkolnych):
- technik fotografii i multimediów, w zakresie kwalifikacji: AU.23 Rejestracja, obróbka i publikacja obrazu oraz AU.28 Realizacja projektów multimedialnych,
- technik grafiki i poligrafii cyfrowej, z kwalifikacjami AU.54 Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych oraz AU.55 Drukowanie cyfrowe i obróbka druków.

Egzaminy umożliwiające uzyskanie tych kwalifikacji organizują Okręgowe Komisje Egzaminacyjne.

Projektant grafiki może również:
- uzyskiwać certyfikaty poświadczające odbycie szkoleń branżowych i nabycie umiejętności m.in. z zakresu projektowania i tworzenia grafiki komputerowej, znajomości narzędzi, języków programowania,
- uzyskiwać certyfikaty/świadectwa ukończenia kursów, szkoleń organizowanych w systemie e-learningowym.

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 **projektant grafiki** 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
Ilustrator	216603
Projektant grafiki stron internetowych	216605
Specjalista ds. animacji multimedialnej	216606
Technik grafiki i poligrafii cyfrowej[S]	311943
Technik fotografii i multimediów[S]	343105

3. ZADANIA ZAWODOWE I WYMAGANE KOMPETENCJE

3.1. Zadania zawodowe

Pracownik w zawodzie **projektant grafiki** wykonuje różnorodne zadania, do których należą w szczególności:

Z1 Pozyskiwanie materiałów do wykorzystania w projekcie graficznym.
Z2 Przygotowywanie i optymalizowanie materiałów stosowanych w projekcie graficznym.
Z3 Tworzenie obiektów graficznych zgodnie z zasadami projektowania.
Z4 Projektowanie graficzne ilustracji metodami tradycyjnymi i cyfrowymi.
Z5 Opracowywanie kompozycji graficzno-tekstowych zgodnie z zasadami projektowania.
Z6 Przygotowywanie grafiki do określonego sposobu publikacji.
Z7 Projektowanie znaków graficznych[24].
Z8 Tworzenie systemów identyfikacji wizualnej[6].

3.2. Kompetencja zawodowa Kz1: Przygotowywanie materiałów do projektów graficznych

Kompetencja zawodowa Kz1: Przygotowywanie materiałów do projektów graficznych obejmuje zestaw zadań zawodowych Z1, Z2, do realizacji których wymagane są odpowiednie zbiory wiedzy i umiejętności.

Z1 Pozyskiwanie materiałów do wykorzystania w projekcie graficznym	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie prac graficznych; • Założenia i cele projektu graficznego; • Zasady analizy potrzeb klienta; • Źródła pozyskiwania materiałów analogowych; • Źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych; • Szeregi i formaty papieru; • Formaty plików graficznych; • Zasady katalogowania materiałów cyfrowych; • Oprogramowanie do katalogowania materiałów cyfrowych.	• Stosować zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie prac graficznych; • Uzyskiwać informacje dotyczące założeń związanych z realizacją projektu; • Określać źródła pozyskiwania materiałów graficznych analogowych i cyfrowych; • Rozpoznawać formaty i parametry materiałów analogowych[8] oraz cyfrowych[9]; • Gromadzić materiały cyfrowe w optymalnym formacie graficznym; • Katalogować graficzne materiały cyfrowe.

Z2 Przygotowywanie i optymalizowanie materiałów stosowanych w projekcie graficznym	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Rodzaje materiałów (oryginały); • Skanery poligraficzne; • Zasady i parametry skanowania; • Zasady korzystania z cyfrowych aparatów fotograficznych; • Właściwości i zastosowanie obiektywów; • Zasady rejestracji obrazów fotograficznych; • Zasady korzystania z krojów liter; • Oprogramowanie do grafiki bitmapowej; • Parametry map bitowych; • Formaty zapisu map bitowych; • Metody kompresji map bitowych; • Oprogramowanie do edycji obiektów wektorowych; • Formaty zapisu obiektów wektorowych; • Oprogramowanie do edycji tekstów; • Zasady korekty materiałów tekstowych.	• Skanować materiały refleksyjne i transparentne; • Rejestrować obrazy technikami fotograficznymi; • Korzystać z ogólnodostępnych baz zdjęć; • Dobierać oprogramowanie do edycji obiektów bitmapowych; • Modyfikować parametry obiektów bitmapowych do potrzeb projektu graficznego; • Dobierać oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów wektorowych; • Modyfikować parametry obiektów wektorowych do potrzeb projektu graficznego; • Dokonywać konwersji pomiędzy formatami graficznymi[3]; • Korzystać z ogólnodostępnych baz krojów pisma; • Przygotowywać elementy tekstowe do projektu graficznego; • Zapisywać materiały cyfrowe w odpowiednim formacie graficznym.

3.3. Kompetencja zawodowa Kz2: Projektowanie obiektów i kompozycji graficznych na potrzeby drukowania oraz publikacji w mediach elektronicznych

Kompetencja zawodowa Kz2: Projektowanie obiektów i kompozycji graficznych na potrzeby drukowania oraz publikacji w mediach elektronicznych obejmuje zestaw zadań zawodowych Z3, Z4, Z5, Z6, do realizacji których wymagane są odpowiednie zbiory wiedzy i umiejętności.

Z3 Tworzenie obiektów graficznych zgodnie z zasadami projektowania	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie projektowania graficznego; • Zasady kompozycji grafiki; • Zasady symboliki barw; • Operacje na obiektach bitmapowych; • Metody retuszowania fotografii; • Właściwości obiektów wektorowych; • Operacje na obiektach wektorowych; • Zasady typografii; • Właściwości obiektów 3D.	• Stosować zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie projektowania graficznego; • Projektować obiekty bitmapowe zgodnie z zasadami kompozycji; • Wykonywać retusz obiektów bitmapowych; • Projektować obiekty wektorowe zgodnie z zasadami kompozycji; • Dobierać optymalne efekty, style oraz narzędzia do obróbki grafiki; • Stosować zasady typografii w projektowaniu obiektów graficznych; • Projektować grafikę 3D[5].

Z4 Projektowanie graficzne ilustracji metodami tradycyjnymi i cyfrowymi	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Definicję ilustracji; • Możliwości technologiczne tabletów graficznych; • Sposoby wykorzystania grafiki bitmapowej w tworzeniu ilustracji; • Sposoby wykorzystania fotografii cyfrowej w tworzeniu ilustracji; • Narzędzia stosowane w programach do edycji obiektów bitmapowych; • Kolorystykę druku; • Zasady przygotowania materiałów do druku; • Środki wyrazu artystycznego.	• Wykonywać odręczne schematy ilustracji; • Tworzyć projekty ilustracji z wykorzystaniem tabletu graficznego; • Projektować ilustracje z wykorzystaniem oprogramowania do tworzenia grafiki bitmapowej; • Modyfikować materiał zdjęciowy na potrzeby projektów ilustracyjnych; • Dokonywać selekcji wybranych obszarów bitmap; • Wykorzystywać warstwy oraz maski w obróbce materiałów bitmapowych; • Stosować metody cyfrowego poprawienia jakości grafiki; • Komponować kolorystykę ilustracji; • Ustalać głębię i model koloru dla grafiki bitmapowej; • Ustalać rozdzielczość ilustracji[16] w zależności od przeznaczenia pracy; • Przestrzegać zgodności wypowiedzi plastycznej z tematem projektu i logiką kompozycji.

Z5 Opracowywanie kompozycji graficzno-tekstowych zgodnie z zasadami projektowania	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Techniki projektowania graficznego; • Narzędzia do projektowania kompozycji graficzno-tekstowych; • Zasady kompozycji kolorystycznych w projektowaniu układów graficzno-typograficznych; • Równowagę i korekcję barw w projektowaniu układów graficzno-typograficznych; • Rodzaje programów graficznych; • Zasady typografii w odniesieniu do kompozycji graficzno-tekstowych.	• Dobierać technikę wykonania do projektowanej kompozycji graficznej; • Dobierać narzędzia do projektowania kompozycji graficzno-tekstowych; • Tworzyć layouty[7] prac i publikacji zgodnie z zasadami kompozycji; • Tworzyć style projektów dotyczące układu graficznego oraz typografii z zachowaniem równowagi i korekcji barw; • Wykonywać kompozycje graficzno-tekstowe w optymalnym programie graficznym; • Dobierać adekwatne do projektu elementy graficzne, czcionki i efekty; • Dobierać zdjęcia odpowiednie do kompozycji graficznych.

Z6 Przygotowywanie grafiki komputerowej do określonego sposobu publikacji	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady ustalania parametrów technologicznych projektów adekwatnych do sposobu publikacji; • Modele barw[10]; • Zasady przygotowania grafiki komputerowej do określonego sposobu publikacji;	• Ustalać parametry technologiczne projektów adekwatne do sposobu publikacji; • Stosować model barw odpowiedni do sposobu publikacji projektu graficznego;

• Metody optymalizacji grafiki do sposobu publikacji; • Standardy przygotowania elementów graficznych, poligraficznych oraz ekranowych; • Zasady przygotowania technologicznego projektów do druku.	• Przygotowywać obiekty bitmapowe do określonego sposobu publikacji; • Przygotowywać obiekty wektorowe do określonego sposobu publikacji; • Przygotowywać grafikę 3D do określonego sposobu publikacji; • Przygotowywać kompozycję graficzno-tekstową do dalszej obróbki merytorycznej i graficznej; • Optymalizować grafikę do określonego sposobu publikacji; • Ustalać wymagania technologiczne dotyczące projektów do druku z grafikiem komputerowym DTP.

3.4. Kompetencja zawodowa Kz3: Projektowanie znaków i systemów identyfikacji wizualnych

Kompetencja zawodowa Kz3: Projektowanie znaków i systemów identyfikacji wizualnych obejmuje zestaw zadań zawodowych Z7, Z8, do realizacji których wymagane są odpowiednie zbiory wiedzy i umiejętności.

Z7 Projektowanie znaków graficznych	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie projektowania systemów identyfikacji graficznej; • Programy i narzędzia graficzne do budowy logotypów; • Zasady kompozycji znaków i symboli w projekcie graficznym; • Kroje, odmiany i rodziny czcionek; • Zasady wektoryzacji czcionek; • Poligraficzne wzorniki kolorów; • Standardy przygotowania znaków graficznych do określonego sposobu publikacji.	• Stosować zasady i przepisy BHP, ochrony ppoż., ergonomii i ochrony środowiska w zakresie projektowania systemów identyfikacji graficznej; • Dobierać oprogramowanie do projektowania znaków graficznych; • Stosować narzędzia graficzne wspomagające proces projektowania znaków graficznych; • Opracowywać kształt znaku graficznego zgodnie z zasadami kompozycji; • Ustalać kolorystykę znaku graficznego w celu uzyskania określonego przekazu plastycznego; • Stosować techniki transformacji obiektów wektorowych na potrzeby tworzenia znaku graficznego; • Dobierać krój i odmianę czcionki do charakteru projektowanego znaku; • Zamieniać czcionki na krzywe w projektowanym znaku graficznym; • Dobierać barwy w znaku graficznym z użyciem wzorników kolorów; • Przygotowywać znak graficzny do określonego sposobu publikacji.

Z8 Tworzenie systemów identyfikacji wizualnej	
WIEDZA – zna i rozumie:	**UMIEJĘTNOŚCI – potrafi:**
• Podział barw; • Elementy znaku graficznego; • Skalowanie znaku; • Pole ochronne; • Przykłady zastosowań znaku; • Motyw przewodni marki; • Budowę księgi identyfikacji graficznej.	• Opracowywać monochromatyczną, achromatyczną i negatywową wersję znaku graficznego; • Opisywać budowę, proporcje geometryczne i pole ochronne znaku graficznego; • Wskazywać zasady zastosowania znaku graficznego na różnego rodzaju tłach; • Wskazywać niedopuszczalne warianty zastosowania znaku graficznego; • Opracowywać projekty przykładowych produktów z zastosowaniem znaku graficznego; • Opracowywać przewodni motyw graficzny; • Opracowywać podstawową księgę znaku[13].

3.5. Kompetencje społeczne

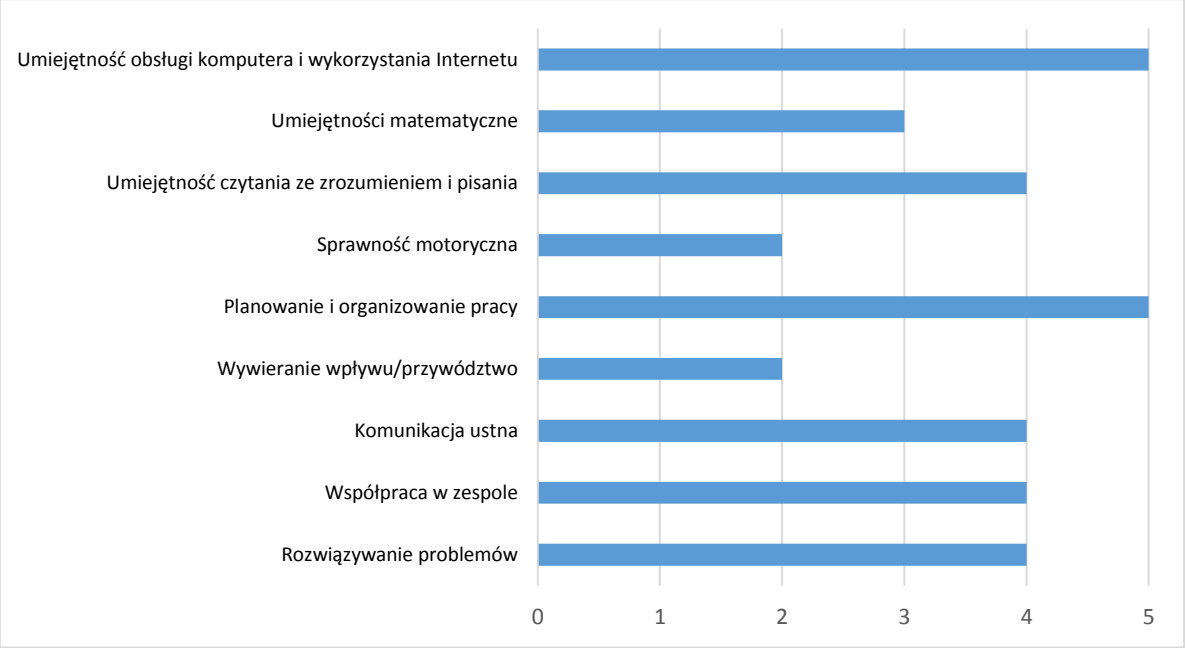
Pracownik w zawodzie **projektant grafiki** powinien mieć kompetencje społeczne niezbędne do prawidłowego i skutecznego wykonywania zadań zawodowych.

W szczególności pracownik jest gotów do:

- Ponoszenia odpowiedzialności za podejmowane działania w pracy projektanta grafiki.
- Kierowania się zasadami kultury oraz etyki zawodowej w komunikacji z przełożonymi, współpracownikami i klientami.
- Prowadzenia systematycznej oceny działań własnych i członków zespołu projektowego.
- Podnoszenia kompetencji zawodowych w zakresie projektowania graficznego i wykorzystania specjalistycznego oprogramowania.
- Dokonywania oceny działania własnego i zespołu, w którym uczestniczy, dla osiągnięcia wysokiej jakości projektów graficznych.

3.6. 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 **projektant grafiki.**



Rys. 1. Profil kompetencji kluczowych dla zawodu **projektant grafiki**

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

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

Kompetencje zawodowe pracownika w zawodzie **projektant grafiki** 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

Projektant grafiki jest obecnie (2018 r.) zawodem pożądanym na rynku pracy. Zatrudnienie w zawodzie oferują głównie firmy prywatne.

Branża IT rozwija się dynamicznie i wykazuje zapotrzebowanie na projektantów grafiki, którzy mogą znaleźć zatrudnienie m.in. w:

- agencjach reklamowych,
- agencjach interaktywnych,
- wydawnictwach,
- drukarniach,
- studiach graficznych,
- studiach aranżacji wnętrz,

- firmach typu software house,
- działach marketingu firm,
- startupach,
- mediach (telewizja, informacyjne serwisy internetowe).

Projektant grafiki często wykonuje pracę jako tzw. freelancer. Wówczas realizuje zlecenia jako przedsiębiorca, prowadzący jednoosobową działalność lub zleceniobiorca.

Dla pracodawcy rekrutującego projektanta grafiki ma znaczenie:
- doświadczenie kandydata w branży;
- sposób projektowania materiałów dla różnych grup docelowych i branży (np. reklamowej, wydawniczej, medialnej);
- umiejętność projektowania dla różnorodnych nośników (np. tablet, telefon komórkowy, komputer, ekrany wielkoformatowe, książki, billboardy, gazety).

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 systemu kształcenia zawodowego w Polsce nie przygotowuje się kandydatów do pracy w zawodzie **projektant grafiki.**

Kompetencje przydatne do wykonywania zawodu grafik komputerowy multimediów można uzyskać i potwierdzić w ramach:

- studiów I i II stopnia oraz studiów podyplomowych. Oferują je szkoły wyższe (uczelnie techniczne, artystyczne, uniwersytety),
- kształcenia w szkołach branżowych II stopnia oraz technikach w zawodach pokrewnych: technik fotografii i multimediów oraz technik grafiki i poligrafii cyfrowej,
- kwalifikacyjnych kursów zawodowych w ramach kwalifikacji (AU.23, AU.28, AU.54, AU.55), właściwych dla wyżej wymienionych zawodów, które 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.

Osoby, które ukończyły kwalifikacyjne kursy zawodowe i zdały egzaminy przed Okręgową Komisją Egzaminacyjną, uzyskują świadectwa potwierdzające kwalifikacje wyodrębnione w powyższych zawodach. Mają również możliwość otrzymania suplementu Europass do tych świadectw (w języku polskim i angielskim), co ma istotne znaczenie w przypadku poszukiwania pracy za granicą.

Szkolenie

Szkolenia i kursy m.in. z zakresu projektowania i tworzenia grafiki komputerowej dla **projektanta grafiki** organizują:

- pracodawcy w ramach wewnętrznych szkoleń,
- instytucje szkoleniowe,
- uczelnie wyższe,
- prywatne firmy komercyjne,
- stowarzyszenia i organizacje branżowe.

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

Projektanci grafiki korzystają ze szkoleń stacjonarnych lub online m.in. o następującej tematyce:

- tworzenie identyfikacji wizualnej,
- obróbka fotografii,
- tworzenie ilustracji,
- projektowanie stron internetowych,
- projektowanie aplikacji mobilnych,
- projektowanie animacji,
- projektowanie gier komputerowych,
- grafika DTP.

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

Wynagrodzenie (2018 r.) osób pracujących w zawodzie **projektant grafiki** jest zróżnicowane i wynosi:
- w przypadku stanowisk o niższym poziomie wymagań (np. młodszy projektant grafiki) zazwyczaj do 3000 zł brutto miesięcznie,
- na stanowiskach wymagających wyższych kompetencji i doświadczenia na ogół 3000–4500 zł brutto miesięcznie,
- na stanowiskach kierowniczych, wymagających dużego doświadczenia i zdolności kierowniczych (starszy projektant grafiki), najczęściej 4000–4900 zł brutto miesięcznie.

Poziom zarobków dla zawodu projektant grafiki jest uzależniony od:
- wielkości firmy zatrudniającej,
- wykształcenia i doświadczenia zawodowego (udokumentowanego w zgromadzonym portfolio),
- ilości obsługiwanych programów specjalistycznych i poziomu zaawansowania,
- kompetencji w zakresie zawodów pokrewnych,
- regionu Polski i wielkości aglomeracji,
- koniunktury na rynku pracy.

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 **projektant grafiki** możliwe jest zatrudnienie osób niepełnosprawnych. Warunkiem niezbędnym jest identyfikacja indywidualnych barier i dostosowanie technicznych i organizacyjnych warunków środowiska oraz stanowiska pracy do potrzeb zatrudnienia osób:

- z dysfunkcją narządu wzroku (04-O), jeśli posiadana wada jest skorygowana odpowiednimi szkłami optycznymi lub soczewkami kontaktowymi, które zapewnią ostrość widzenia,
- z niewielką dysfunkcją kończyn dolnych (05-R), która nie wyklucza stania i chodzenia, w tym samodzielnego przemieszczania się po zróżnicowanym terenie,
- z niewielką dysfunkcją kończyn górnych (05-R), która nie wyklucza wykonywania bardziej precyzyjnych czynności,
- z dysfunkcją narządu słuchu (03-L) - pod warunkiem, że niepełnosprawność ta jest możliwa do skorygowania za pomocą aparatów słuchowych.

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 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 31 marca 2017 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia w zawodach (Dz. U. poz. 860, z późn. zm.).
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 13 marca 2017 r. w sprawie klasyfikacji zawodów szkolnictwa zawodowego (Dz. U. poz. 622, 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:

- Airey D.: Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015.
- Bincewicz-Miazga A.: Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
- Bringhurst R.: Elementarz stylu w typografii. Wydawnictwo d2d, Kraków 2007.
- Drew J.T., Meyer S.A.: Zarządzanie kolorem. Przewodnik dla grafików i projektantów. Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2013.
- Forssmann F., Willberg H.P.: Pierwsza pomoc w typografii. Wydawnictwo Słowo/ Obraz terytoria, Gdańsk 2015.
- Ganczarski J.: Podstawy projektowania grafiki 3D. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015.
- von Glitschka R.: Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015.
- Gołąb A.: DTP. Od projektu, aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
- González-Miranda E., Quindós T.: Projektowanie ikon i piktogramów. Wydawnictwo d2d, Kraków 2016.
- Mitcheli M., Wightman S.: Typografia książki. Podręcznik projektanta. Wydawnictwo d2d, Kraków 2012.
- Lewandowska M., Niedziałek B. (red.): Standardy orzecznictwa lekarskiego ZUS. Wydanie II. Zakład Ubezpieczeń Społecznym, Warszawa 2013.
- Tomaszewski A.: Architektura książki. Wydawnictwo COBRPP, Warszawa 2011.

Zasoby internetowe [dostęp: 10.07.2018]:

- Baza danych standardów kwalifikacji/kompetencji zawodowych i modułowych programów szkoleń: ftp://kwalifikacje.praca.gov.pl
- Baza fotografii PAP: http://foto.pap.com.pl
- Baza materiałów graficznych w domenie publicznej: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Public_domain_image_resources
- Gdzie szukać zleceń: https://www.freelancer.com
- Gdzie szukać zleceń: https://www.freelancer.pl
- Informator dotyczący egzaminu potwierdzającego kwalifikacje w zawodzie technik fotografii i multimediów: https://www.cke.edu.pl/images/_EGZAMIN_ZAWODOWY/informatory/formula_2017/343104.pdf
- Informator dotyczący egzaminu potwierdzającego kwalifikacje w zawodzie technik grafiki i poligrafii cyfrowej: https://www.cke.edu.pl/images/_EGZAMIN_ZAWODOWY/informatory/formula_2017/311943.pdf
- Portal Asystent BHP: https://asystentbhp.pl
- Portal dot. grafiki: http://www.dtp.pl
- Portal dot. grafiki: https://www.reklama.pl

- Portal dot. grafiki: https://www.signs.pl
- Portal ze zdjęciami i grafiką: https://photogenica.pl
- Portal ze zdjęciami i grafiką: https://pixabay.com
- Portal ze zdjęciami i grafiką: https://pl.fotolia.com
- Portal ze zdjęciami i grafiką: https://stock.adobe.com
- Portal ze zdjęciami i grafiką: https://www.istockphoto.com
- Portal ze zdjęciami i grafiką: https://www.shutterstock.com
- Sektorowa Rama Kwalifikacji dla Sektora Informatycznego (SRK IT):
- http://kwalifikacje.edu.pl/sektorowa-rama-kwalifikacji-dla-sektora-informatycznego
- Portal Asystent BHP: https://asystentbhp.pl
- Standardy orzecznictwa lekarskiego ZUS: http://www.zus.pl/lekarze/publikacje/standardy-orzecznictwa-lekarskiego-zus
- 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
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	**Aplikacja**	Komputerowy program użytkowy.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki na podstawie: https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/aplikacja.html [dostęp: 10.07.2018]
2	**DTP**	Całość zadań polegających na przygotowaniu materiału do druku przy użyciu oprogramowania komputerowego.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki

3	**Format graficzny**	Ustalony standard zapisu cyfrowego materiałów graficznych, przechowujący grafikę bitmapową oraz wektorową z zachowaniem określonych parametrów (model koloru, rozdzielczość, kompresja, itp.).	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
4	**Freelancer**	Osoba specjalizująca się w danej dziedzinie, która realizuje swoje usługi na zlecenie. Tego typu działalność charakteryzuje elastyczny czas pracy, samodzielność i oczekiwana wysoka jakość dostarczanych usług specjalistycznych.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
5	**Grafika 3D**	Rodzaj grafiki komputerowej zajmujący się głównie wizualizacją obiektów trójwymiarowych.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
6	**Identyfikacja wizualna**	Zbiór symboli charakterystycznych dla marki, dzięki której osiąga się spójny wizerunek rynkowy, wyróżniający na tle konkurencji.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
7	**Layout**	Wzorzec, szablon, stały układ kompozycyjny strony w pracy lub publikacji. Umożliwia łatwe orientowanie się w dużej ilości informacji zawartych w publikacji poprzez odnajdywanie stałych, charakterystycznych elementów.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
8	**Materiały analogowe**	Materiały graficzne wykonane na tradycyjnych nośnikach fizycznych, tj.: podłoża papierowe, klisze, papier fotograficzny, płótno, itd.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
9	**Materiały cyfrowe**	Materiały, których treści zakodowane są cyfrowo, najczęściej przez binarny ciąg cyfr, odczytywane za pomocą cyfrowych urządzeń elektronicznych.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
10	**Modele barw**	Są to sposoby uzyskiwania barw na monitorach lub na materiałach drukowanych. W zakresie grafiki funkcjonują dwa podstawowe modele kolorów, czyli RGB oraz CMYK.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
11	**Obiekty bitmapowe (rastrowe)**	Obiekty wykorzystujące rastrowy sposób prezentacji komputerowej grafiki dwuwymiarowej, polegający na określeniu położenia każdego piksela obrazu oraz przypisaniu mu wartości określającej kolor w danym trybie koloru.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
12	**Obiekty wektorowe**	Elementy graficzne, w których obraz opisany jest za pomocą prostych figur geometrycznych takich jak odcinki, krzywe, okręgi, wielokąty. Obiekty wektorowe mają określone atrybuty mówiące, np. o grubości i kolorze linii oraz rodzaju i barwie wypełnienia.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
13	**Podstawowa księga znaku**	Opis budowy logo i przykłady, jak należy stosować znak dla prawidłowego używania. Rozbudowana księga która zawiera bardziej szczegółowe informacje oraz konkretne projekty realizacyjne z użyciem logo i logotypu. Zasad zawartych w księdze powinno się bezwzględnie przestrzegać dla dobra i jednorodnego wizerunku firmy.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
14	**Portfolio**	Zbiór wybranych, reprezentatywnych prac danego artysty lub projektanta, będąca potwierdzeniem jego doświadczenia oraz umiejętności.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
15	**Postać cyfrowa**	Zapisana w systemie binarnym (zero-jedynkowym). Opracowana zgodnie z techniką wytwarzania, przesyłania i przetwarzania cyfrowego.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki na podstawie: https://sjp.pwn.pl/slowniki/cyfrowy.html [dostęp: 10.07.2018]

16	**Rozdzielczość ilustracji**	Liczba punktów obrazu (ilustracji) przypadająca na jednostkę długości, najczęściej cal. W zależności od postaci ilustracji rozdzielczość określa się w dpi (ilustracje drukowane lub naświetlane), ppi (bitmapy) lub spi (ilustracje podlegające skanowaniu).	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
17	**Skład**	Odpowiednie zestawianie czcionek w wyrazy i wiersze.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki na podstawie: https://sjp.pwn.pl/sjp/sklad;2521089.html [dostęp: 10.07.2018]
18	**Sofware house**	Przedsiębiorstwo technologiczne, zajmujące się tworzeniem oprogramowania na potrzeby własne lub klientów zewnętrznych.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
19	**Standard WCAG**	Standard (Web Content Accessibility Guidelines) - zbiór zasad dotyczących projektowania stron internetowych, którymi powinien kierować się projektant, aby umożliwić korzystanie z zasobów strony różnorodnym grupom odbiorczym, w tym osobom z niepełnosprawnościami.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
20	**Startup**	Przedsiębiorstwo funkcjonujące w obszarze innowacji i technologii, które charakteryzuje się wysokim ryzykiem i potencjalnie wysoką zyskownością wynikającą z potencjału skalowania biznesu na różnorodne rynki, w tym rynki zagraniczne.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
21	**Tablet graficzny**	Specjalistyczne narzędzie umożliwiające rysowanie elementów graficznych, którego efektem jest zapis cyfrowy na komputerze.	Definicja sformułowana przez zespół ekspercki
22	**Typografia**	Układ graficzny drukowanego tekstu.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki na podstawie: https://sjp.pwn.pl/slowniki/typografia.html [dostęp: 10.07.2018]
23	**User experience**	Wrażenie, którego użytkownik doświadcza podczas korzystania z produktu interaktywnego lub usługi technologicznej.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki
24	**Znak graficzny**	Unikalna forma graficzna w postaci stylizowanego napisu, symbolu lub innej formy ekspresji graficznej.	Definicja opracowana przez zespół ekspercki

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 [28]