

Warszawa, dnia 15 kwietnia 2026 r.

Poz. 382

**OBWIESZCZENIE  
MINISTRA CYFRYZACJI<sup>1)</sup>**

z dnia 7 kwietnia 2026 r.

**w sprawie włączenia kwalifikacji wolnorynkowej „Wykorzystywanie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych i logistycznych” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji**

Na podstawie art. 25 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2024 r. poz. 1606) ogłasza się w załączniku do niniejszego obwieszczenia informacje o włączeniu kwalifikacji wolnorynkowej „Wykorzystywanie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych i logistycznych” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji.

Minister Cyfryzacji: *K. Gawkowski*

---

<sup>1)</sup> Minister Cyfryzacji kieruje działem administracji rządowej – informatyzacja, na podstawie § 1 ust. 2 rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie szczegółowego zakresu działania Ministra Cyfryzacji (Dz. U. poz. 2720).

Załącznik do obwieszczenia Ministra Cyfryzacji  
z dnia 7 kwietnia 2026 r. (M.P. poz. 382)

**INFORMACJE O WŁĄCZENIU KWALIFIKACJI WOLNORYNKOWEJ „WYKORZYSTYWANIE TECHNOLOGII ROZSZERZONEJ RZECZYWISTOŚCI AR W ZASTOSOWANIACH TECHNOLOGICZNYCH I LOGISTYCZNYCH” DO ZINTEGROWANEGO SYSTEMU KWALIFIKACJI**

**1. Nazwa kwalifikacji wolnorynkowej**

Wykorzystywanie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych i logistycznych

**2. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji przypisany do kwalifikacji wolnorynkowej**

5 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji

**3. Efekty uczenia się wymagane dla kwalifikacji wolnorynkowej**

**Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się**  
Osoba posiadająca kwalifikację wolnorynkową „Wykorzystywanie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych i logistycznych” posługuje się wiedzą i umiejętnościami niezbędnymi do tworzenia i wykorzystywania technologii rozszerzonej rzeczywistości AR (*Augmented Reality*) w procesach technologicznych i logistycznych. Samodzielnie pracuje z narzędziami wykorzystującymi technologię rozszerzonej rzeczywistości AR przeznaczonymi do użytkowania, montażu, napraw lub modernizacji elementu tej technologii.  
Posiada wiedzę pozwalającą na opisanie funkcjonalne aplikacji mobilnych wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR do zastosowań technologicznych i logistycznych. Wykazuje się wiedzą z zakresu specyfiki tej technologii, jej składowych oraz funkcji wymaganych od narzędzi obsługujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR. Rozróżnia rodzaje typowych aplikacji mobilnych wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR i posiada umiejętność ich stosowania w zależności od specyficznego przeznaczenia tych aplikacji w zastosowaniach technologicznych i logistycznych.  
Na podstawie potrzeb interesariuszy projektuje rozwiązanie informatyczne oparte na technologii rozszerzonej rzeczywistości AR przeznaczone do użytkowania, montażu, napraw lub modernizacji elementu tej technologii. Stosuje różne rozwiązania technologiczne rozszerzonej rzeczywistości AR, dostosowane do konkretnego elementu technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym tworząc instrukcje lub projektując aplikacje. Wdraża rozwiązania technologiczne rozszerzonej rzeczywistości AR w organizacji i przygotowuje użytkowników do korzystania z nich, prowadząc szkolenia oraz przeprowadzając testy użytkownika. Wykonuje złożone i nietypowe zadania zawodowe, analizując potrzeby interesariuszy, projektując rozwiązania informatyczne technologii rozszerzonej rzeczywistości AR dostosowane do konkretnego elementu technologii, współpracując z deweloperami oraz wdrażając rozwiązania informatyczne technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych i logistycznych.

**Zestaw 1. Posługiwanie się wiedzą związaną z technologią rozszerzonej rzeczywistości AR**

Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Charakteryzuje technologię rozszerzonej rzeczywistości AR	<ul style="list-style-type: none"> <li>- określa różnice między technologią rozszerzonej rzeczywistości AR, wirtualną rzeczywistością VR (<i>Virtual Reality</i>) oraz mieszaną rzeczywistością MR (<i>Mixed Reality</i>),</li> <li>- wskazuje na przykładzie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- charakteryzuje zalety i możliwości narzędzi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- opisuje możliwe efekty uboczne u odbiorców związane z korzystaniem z technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- opisuje sposoby przeciwdziałania wystąpieniu efektów ubocznych podczas korzystania z technologii rozszerzonej rzeczywistości AR.</li> </ul>
<p>Charakteryzuje elementy składowe treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- definiuje pojęcie obiektu wirtualnego,</li> <li>- definiuje pojęcie metadanych obiektu wirtualnego,</li> <li>- opisuje różnice między różnymi formatami obiektów wirtualnych,</li> <li>- określa możliwości rozszerzenia obiektu wirtualnego o animacje i interakcje,</li> <li>- wyjaśnia pojęcie sceny technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- wymienia możliwości pozycjonowania obiektu wirtualnego w świecie realnym,</li> <li>- definiuje pojęcie awatara i sposób jego wykorzystania.</li> </ul>
<p>Charakteryzuje urządzenia i oprogramowanie obsługujące technologię rozszerzonej rzeczywistości AR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje technologie i funkcje wymagane w urządzeniach do obsługi rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- charakteryzuje sposoby użytkowania i dostosowania urządzeń technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym użycie gogli rozszerzonej rzeczywistości AR i smartfona, do zadań w kontekście ograniczeń technologicznych, w tym potrzeby wolnych rąk, czasu pracy i liczby użytkowników,</li> <li>- opisuje rolę detekcji głębi w urządzeniach do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- rozróżnia funkcjonalności charakterystyczne dla oprogramowania z technologią rozszerzonej rzeczywistości AR w różnych zastosowaniach.</li> </ul>
<p>Posługuje się wiedzą dotyczącą praw autorskich w kontekście tworzenia treści w technologii rozszerzonej rzeczywistości AR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- omawia pojęcie praw autorskich w kontekście korzystania z obiektów wirtualnych,</li> <li>- wymienia źródła informacji o zakresie dozwolonego użytku dla zasobów i elementów używanych do tworzenia treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- wymienia przynajmniej dwie licencje występujące w bibliotekach obiektów wirtualnych,</li> <li>- wskazuje konsekwencje naruszania praw autorskich w Internecie.</li> </ul>
<p><b>Zestaw 2. Projektowanie i rozwój rozwiązania informatycznego technologii rozszerzonej rzeczywistości AR</b></p>	
<p><b>Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia</b></p>	
<p>Charakteryzuje funkcjonalności aplikacji technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w kontekście zastosowań technologicznych i logistycznych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje sposoby i zasady wiązania obiektów wirtualnych z otoczeniem, w tym markery, współrzędne geograficzne i charakterystyczne obiekty fizyczne,</li> <li>- charakteryzuje podstawowe funkcjonalności aplikacji technologii rozszerzonej rzeczywistości AR do zarządzania treścią rozszerzoną, w tym wybór obiektu wirtualnego z zasobów i umieszczenie go w przestrzeni wirtualnej, wprowadzanie tagów i informacji uzupełniających do obiektu, m.in. audiodeskrypcje,</li> <li>- opisuje sposoby prezentacji treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- charakteryzuje zalety i możliwości wykorzystania technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych i logistycznych.</li> </ul>

<p>Analizuje potrzeby interesariuszy w kontekście projektu aplikacji technologii rozszerzonej rzeczywistości AR do zastosowań technologicznych i logistycznych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- analizuje przedmiot projektu rozwiązania informatycznego pod kątem użycia technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- uwzględnia potrzeby interesariuszy w projekcie aplikacji technologii rozszerzonej rzeczywistości AR i dopasowuje projekt do warunków otoczenia, w tym miejsca lub stanowiska pracy,</li> <li>- opracowuje zestaw testów aplikacji technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- dokumentuje wnioski z analizy przedmiotu projektu rozwiązania informatycznego w sposób charakterystyczny dla technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym rekomendację użycia aktywnych gogli rzeczywistości AR i opis rozdzielczości obiektów wirtualnych.</li> </ul>
<p>Współpracuje z deweloperami</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przygotowuje opis wymagań rozwiązania informatycznego w oparciu o udokumentowane wnioski z analizy potrzeb interesariuszy,</li> <li>- przygotowuje załącznik techniczny do umowy lub zamówienia na opracowanie rozwiązania informatycznego na podstawie opisu wymagań,</li> <li>- przedstawia i objaśnia opis wymagań i załącznik techniczny deweloperom,</li> <li>- opisuje sposób nadzorowania rozwoju oprogramowania, w tym metodyki zwinne.</li> </ul>
<p>Pracuje z kodem źródłowym aplikacji</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kompiluje otrzymany od dewelopera kod źródłowy aplikacji rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- wprowadza drobne zmiany w kodzie źródłowym aplikacji rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym zmianę parametrów ustawianych w kodzie źródłowym aplikacji lub trybu działania aplikacji,</li> <li>- uruchamia skompilowaną aplikację technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- konfiguruje aplikację technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym wiązanie obiektów wirtualnych z obiektami rzeczywistymi,</li> <li>- testuje aplikację technologii rozszerzonej rzeczywistości AR zgodnie ze scenariuszami użycia.</li> </ul>
<p>Wdraża i zarządza rozwiązaniem informatycznym technologii rozszerzonej rzeczywistości AR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje podstawowe funkcje systemu zarządzania treścią ACMS (<i>Augmented Content Management System</i>),</li> <li>- konfiguruje całość rozwiązania technicznego do użycia przez użytkowników końcowych, w tym tagi, audiodeskrypcje i migacze,</li> <li>- opisuje sposób nadawania i zmieniania roli w aplikacji do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR.</li> </ul>
<p><b>Zestaw 3. Wprowadzenie użytkowników do korzystania z rozwiązania informatycznego opartego na technologii rozszerzonej rzeczywistości AR</b></p>	
<p><b>Poszczególne efekty uczenia się</b></p>	<p><b>Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia</b></p>
<p>Przedstawia zakres i sposób prowadzenia szkolenia z użyciem rozwiązania informatycznego opartego na technologii rozszerzonej rzeczywistości AR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje zawartość merytoryczną szkolenia użytkowników dotyczącą treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym środowisko technologii rozszerzonej rzeczywistości AR (urządzenia z oprogramowaniem), połączenie obiektów z rzeczywistym stanowiskiem, interakcje z obiektami wirtualnymi, korzystanie z interfejsu aplikacji i wykorzystywanie m.in. gestów do sterowania aplikacją,</li> <li>- omawia typowe problemy techniczne i skutki uboczne, które mogą wystąpić w trakcie pracy z narzędziami do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym bóle i zawroty głowy, nudności i ból oczu,</li> <li>- omawia sposób prowadzenia szkolenia z użyciem technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w trybie stacjonarnym, zdalnym albo hybrydowym.</li> </ul>

<p>Przygotowuje test użytkownika oparty na pytaniach teoretycznych i zadaniach praktycznych dotyczących otoczenia fizycznego lub obiektów wirtualnych,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- przeprowadza test użytkownika,</li> <li>- ocenia i podsumowuje wyniki testu użytkownika,</li> <li>- udziela informacji zwrotnej użytkownikowi dotyczącej wyników testu użytkownika.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przygotowuje test użytkownika oparty na pytaniach teoretycznych i zadaniach praktycznych dotyczących otoczenia fizycznego lub obiektów wirtualnych,</li> <li>- przeprowadza test użytkownika,</li> <li>- ocenia i podsumowuje wyniki testu użytkownika,</li> <li>- udziela informacji zwrotnej użytkownikowi dotyczącej wyników testu użytkownika.</li> </ul>
--	--

<p><b>Zestaw 4. Stosowanie rozwiązania informatycznego opartego na technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w procesach technologicznych i logistycznych</b></p>	
<p><b>Poszczególne efekty uczenia się</b></p>	<p><b>Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identyfikuje element technologii automatycznie na podstawie obrazu z kamery lub manualnie, wybierając właściwy element z menu,</li> <li>- przygotowuje instrukcję obsługi w technologii rozszerzonej rzeczywistości AR do elementu technologii, w tym „samouczek”,</li> <li>- opracowuje treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR wspomagające przeglądy i konserwację elementów technologii,</li> <li>- uzyskuje dostęp do dokumentacji urządzenia za pomocą rozwiązania informatycznego opartego na technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- opracowuje test użytkownika z obsługi stanowiska, w tym sekwencji czynności dotyczących używania tego stanowiska.</li> <li>- przygotowuje instrukcję technologii rozszerzonej rzeczywistości AR do montażu lub naprawy usterki lub modernizacji elementu technologii,</li> <li>- przeprowadza symulację usterki elementu technologii i jej naprawy lub montażu, lub modernizacji elementu technologii, postępując zgodnie z wytycznymi z aplikacji do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- przeprowadza symulację usterki elementu technologii i jej naprawy lub montażu, lub modernizacji elementu technologii, postępując zgodnie z wytycznymi interesariusza połączonego zdalnie przez aplikację do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR.</li> <li>- wyznacza trasy dotarcia do różnych punktów widoczne w aplikacji do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR,</li> <li>- administruje aplikacją do zarządzania zasobami, w tym magazynem, przez przygotowanie tagów, tagowanie miejsc i tagowanie produktów.</li> </ul>
<p>Przygotowuje treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR związane z użytkowaniem elementu technologii</p> <p>Przygotowuje i wykorzystuje treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR w montażu, naprawach i modernizacji elementu technologii</p> <p>Przygotowuje treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR dotyczące nawigacji i logistyki</p>	

**4. Ramowe wymagania dotyczące metod przeprowadzania walidacji, osób przeprowadzających walidację oraz warunków organizacyjnych i materialnych niezbędnych do prawidłowego i bezpiecznego przeprowadzania walidacji**

**1. Etap weryfikacji**

**1.1. Metody przeprowadzania walidacji**

Weryfikacja efektów uczenia się jest podzielona na dwie części – teoretyczną i praktyczną.

W części teoretycznej jest to test wiedzy.

W części praktycznej jest to:

- obserwacja w warunkach symulowanych,
- prezentacja wykonanego zadania zaliczeniowego,
- wywiad swobodny (rozmowa z komisją walidacyjną).

Komisja walidacyjna zatwierdza zaliczenie części teoretycznej na podstawie wyniku z testu wiedzy.

Pozytywny wynik z części teoretycznej jest warunkiem przystąpienia do części praktycznej.

W części praktycznej wykorzystuje się metodę obserwacji w warunkach symulowanych uzupełnioną wywiadem swobodnym (rozmową z komisją walidacyjną). Kandydat wykonuje zadanie zaliczeniowe polegające na zaprojektowaniu technicznego rozwiązania opartego na technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, stworzeniu i modyfikowaniu treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, przygotowaniu instrukcji stanowiskowej technologii rozszerzonej rzeczywistości AR i przygotowaniu szkolenia użytkownika oraz prezentuje je przed komisją walidacyjną. Komisja walidacyjna zatwierdza wynik części praktycznej na podstawie wypełnionych arkuszy oceny, dokumentujących stopień spełnienia poszczególnych kryteriów weryfikacji. W przypadku rozbieżności w ocenie członków komisji ostateczny wynik w arkuszu zatwierdza przewodniczący komisji walidacyjnej.

### **1.2. Osoby przeprowadzające walidację**

Weryfikację efektów uczenia się przeprowadza komisja walidacyjna, w której skład wchodzi od 2 do 4 członków, w tym przewodniczący komisji walidacyjnej oraz jej członek albo członkowie.

Przewodniczący komisji walidacyjnej posiada wykształcenie wyższe (co najmniej 7 Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji) lub posiada kwalifikacje na równoważnym poziomie oraz: udokumentowane (zdobyte w ciągu ostatnich 5 lat) doświadczenie min. 900 roboczogodzin pracy jako programista, tester, badacz, pracownik naukowy, analityk danych, twórca treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR lub na innym stanowisku bezpośrednio związanym z pracą z technologią rozszerzonej rzeczywistości AR w projektach, w których opracowanie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR obejmowało nie mniej niż 20 000 roboczogodzin (w tym prace badawczo-rozwojowe) łącznie na wszystkich stanowiskach, oraz udokumentowane doświadczenie w projektach wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych lub logistycznych lub udokumentowane doświadczenie w przeprowadzeniu walidacji minimum 50 kandydatów jako członek komisji walidacyjnej dowolnej kwalifikacji funkcjonującej w Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji związanej z technologią rozszerzonej rzeczywistości AR oraz udokumentowane (zdobyte w ciągu ostatnich 5 lat) doświadczenie w projektach wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych lub logistycznych.

Pozostali członkowie komisji walidacyjnej posiadają wykształcenie wyższe (co najmniej 6 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji) lub posiadają kwalifikacje na równoważnym poziomie oraz udokumentowane (zdobyte w ciągu ostatnich 5 lat) doświadczenie min. 300 roboczogodzin pracy jako programista, tester, badacz, pracownik naukowy, analityk danych, twórca treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR lub na innym stanowisku bezpośrednio związanym z pracą z technologią rozszerzonej rzeczywistości AR w projektach, w których opracowanie technologii rozszerzonej rzeczywistości AR obejmowało nie mniej niż 10 000 roboczogodzin łącznie na wszystkich stanowiskach, lub udokumentowane (zdobyte w ciągu ostatnich 5 lat) doświadczenie w projektach wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR w zastosowaniach technologicznych lub logistycznych w wymiarze nie mniejszym niż 300 roboczogodzin.

### **1.3. Warunki organizacyjne i materialne niezbędne do prawidłowego i bezpiecznego przeprowadzenia walidacji**

Walidacja odbywa się w trybie stacjonarnym, zdalnym albo hybrydowym.

Instytucja prowadząca walidację zapewnia stanowiska (jedno stanowisko dla jednego kandydata) wyposażone w:

- komputer z przeglądarką internetową z dostępem do Internetu wraz z systemem operacyjnym z interfejsem graficznym,
- zestaw do obsługi technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w tym gogle rozszerzonej rzeczywistości AR i smartfon z zestawem nagłowym,
- pakiet oprogramowania lub zestaw programów, na których będzie przeprowadzana walidacja, których minimalna funkcjonalność umożliwia: tworzenie i edycję treści technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, obiektów wirtualnych i edycję ich metadanych oraz ACMS,
- materiały umożliwiające wykonanie zadań praktycznych.

W przypadku zdalnego prowadzenia walidacji komisja walidacyjna zatwierdza warunki przystąpienia do walidacji w oparciu o warunki techniczne dające gwarancję samodzielnej realizacji walidacji przez osobę przystępującą do walidacji, w szczególności zatwierdza możliwość stałej obserwacji tej osoby z użyciem systemu teleinformatycznego (z możliwością podglądu obiektów wirtualnych na scenie w technologii rozszerzonej rzeczywistości AR) zapewniającego wiarygodne sprawdzenie, czy osoba przystępująca do walidacji osiągnęła wyodrębnioną część albo całość efektów uczenia się wymaganych dla tej kwalifikacji. System teleinformatyczny i metody stosowane w walidacji muszą w szczególności umożliwiać identyfikację osoby przystępującej do walidacji, samodzielnie przebiegu walidacji przed ingerencją osób trzecich. Sposób organizacji walidacji, w tym czas trwania oraz zastosowane narzędzia, umożliwia sprawdzenie posiadania wszystkich efektów uczenia się.

Instytucja prowadząca walidację:

- stosuje rozwiązania zapewniające rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji (w przypadku podmiotów prowadzących działalność szkoleniową),
- posiada własne centrum badawczo-rozwojowe technologii rozszerzonej rzeczywistości AR, w ramach którego prowadzi badania potwierdzone publikacjami w czasopiśmie naukowych, oraz udokumentowane doświadczenie w rozwijaniu i sprzedawaniu aplikacji wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości AR w ramach prowadzonej działalności gospodarczej,
- zapewnia bezstronność członków komisji walidacyjnej,
- opracowuje i zapewnia bezstronną i niezależną procedurę odwoławczą, w ramach której osoby uczestniczące w procesie walidacji i certyfikacji mają możliwość odwołania się od decyzji dotyczących spełnienia wymogów formalnych walidacji, a także decyzji kończącej walidację,
- w przypadku negatywnego wyniku walidacji jest zobowiązana do przedstawienia kandydatowi uzasadnienia swojej decyzji.

## **2. Etap identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się**

### **2.1. Metody identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się**

Etap identyfikowania i dokumentowania może być realizowany w oparciu o odpowiednie metody służące zidentyfikowaniu posiadanych efektów uczenia się (np. analizę dokumentów, wywiad z kandydatem).

### **2.2. Osoby zapewniające identyfikowanie i dokumentowanie efektów uczenia się**

Instytucja prowadząca walidację może zapewnić wsparcie dla osób przystępujących do walidacji prowadzone przez doradcę walidacyjnego w zakresie identyfikowania oraz dokumentowania posiadanych efektów uczenia się. Korzystanie z tego wsparcia nie jest obowiązkowe.

Zadaniem doradcy walidacyjnego jest wsparcie osoby przystępującej do walidacji.

Doradca walidacyjny pomaga w zidentyfikowaniu posiadanych efektów uczenia się na podstawie dowodów i deklaracji przedstawionych przez osobę przystępującą do walidacji, w ich rzetelnym udokumentowaniu na potrzeby walidacji. Udziela informacji dotyczących przebiegu walidacji, wymagań związanych z przystąpieniem do weryfikacji efektów uczenia się oraz kryteriów i sposobów oceny. Doradca walidacyjny sprawdza, czy kandydat posiada udokumentowane doświadczenie (efekty uczenia) identyczne z wymaganymi dla danej kwalifikacji. Funkcję doradcy walidacyjnego może pełnić osoba, która posiada:

- przygotowanie do weryfikowania efektów uczenia się lub oceny kompetencji na podstawie efektów uczenia się opisanych w kwalifikacji,
- wiedzę dotyczącą przedmiotowej kwalifikacji.

### **2.3. Sposób organizacji walidacji oraz warunki organizacyjne i materialne etapu identyfikowania i dokumentowania**

Instytucja prowadząca walidację może zapewnić w procesie identyfikowania i dokumentowania warunki umożliwiające kandydatom indywidualną rozmowę z doradcą walidacyjnym.

## **5. Warunki, jakie musi spełnić osoba przystępująca do walidacji, jeżeli zostały określone, albo informacja o braku takich warunków**

Brak warunków

**6. Inne, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunki uzyskania kwalifikacji wolnorynkowej, jeżeli zostały określone, albo informacja o braku takich warunków**

Brak innych, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunków uzyskania kwalifikacji wolnorynkowej

**7. Okres ważności certyfikatu kwalifikacji wolnorynkowej – bezterminowy lub określony – oraz warunki przedłużenia ważności, jeżeli okres ważności certyfikatu został określony**

Certyfikat jest ważny 5 lat. Po tym czasie jest konieczna ponowna weryfikacja efektów uczenia się z uwzględnieniem zmian w technologii rozszerzonej rzeczywistości AR i zasad jej wykorzystywania w zakresie kwalifikacji.

**8. Termin dokonywania przeglądu kwalifikacji wolnorynkowej**

Nierazdziej niż raz na 10 lat