

EQF CODE

**Smernice za razvoj usposabljanja
v poklicih s področja razvoja e-vsebin**

<http://www.ubique.org/eqfcode>

Smernice za razvoj usposabljanja v poklicih s področja razvoja e-vsebin



Education and Culture DG



Projekt je bil financiran s pomočjo Evropske komisije.

Ta publikacija prikazuje le stališča avtorjev in Komisija v nobenem primeru ni odgovorna za nikakršno možno uporabo informacij, ki jih ta publikacija vsebuje

KAZALO:

1. Uvod	7
2. Kako uporabljati pričujoči dokument	8
3. e-CF, EQF in ECVET	9
3.1 Evropski okvir e-kompetentnosti (e-CF)	9
3.2 Evropski kvalifikacijski okvir (EQF)	10
3.3 Povezava med stopnjami e-kompetentnosti in stopnjami okvira EQF	10
3.4 Kako ECVET vpeljati v poklice s področja razvoja vsebin	11
4. Tržne potrebe	13
5. Priporočila za module usposabljanja	14
5.1 Spletni oblikovalec	16
5.1.1 Opis poklica	16
5.1.2 Kompetence	16
5.1.3 Stopnja e-CF in EQF	21
5.2 Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin	22
5.2.1 Opis poklica	22
5.2.2 Kompetence	22
5.2.3 Stopnja e-CF in EQF	27
5.3 Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije	28
5.3.1 Opis poklica	28
5.3.2 Kompetence	28
5.3.3 Stopnja e-CF in EQF	33
5.4 Spletni skrbnik	34
5.4.1 Opis poklica	34
5.4.2 Kompetence	34
5.4.3 Stopnja e-CF in EQF	41
5.5 Upravitelj spletnih vsebin	42
5.5.1 Opis poklica	42
5.5.2 Kompetence	42
5.5.3 Stopnja e-CF in EQF	49
6. Slovar pojmov	50

1. UVOD

Pričujoči vodič za usposabljanje temelji na rezultatih obsežnih raziskav, ki so bile izvedene v okviru projekta Kodeks EQF programa Leonardo. Projekt je spodbudilo rastoče pomanjkanje usposobljenosti v panogi multimedije v številnih evropskih državah, kar je posebej prizadelo področje razvoja e-vsebin. To pomanjkanje usposobljenosti bi bilo mogoče premagati z zaposlovanjem strokovnjakov iz drugih članic EU. Vendar pa je to oteženo zaradi slabe preglednosti in primerljivosti kvalifikacij za takšne poklice na evropski ravni, kar je posledica velike raznolikosti sistemov poklicnega usposabljanja po Evropi.

Zato je eden glavnih ciljev pobude Kodeks EQF v usposabljanje za poklice s področja razvoja e-vsebin na evropski ravni vnesti večjo preglednost in primerljivost. Za doseganje tega cilja je konzorcij moral uporabljati Okvir e-kompetentnosti (eCF) in Evropski kvalifikacijski okvir (EQF), ki sta oba specifična za področje IT (glej 3. poglavje).

Ker je vodič za usposabljanje eden glavnih rezultatov projekta Kodeks EQF, je njegov namen, da evropskim ustanovam, ki izvajajo usposabljanje, in vsem, ki sodelujejo pri oblikovanju izobraževalnih programov, zagotovi smernice glede znanj, sposobnosti in kompetenc, ki so dejansko potrebne za vrhunsko opravljanje teh poklicev ne samo na nacionalnem, ampak evropskem nivoju. Vodič temelji na terenskih raziskavah o trenutno obstoječih kvalifikacijah na področju razvoja e-vsebin ter na zaključni primerjavi teh kvalifikacij z dejanskimi potrebami na trgu dela v sedmih evropskih državah (glej 4. poglavje).

Da bi pridobili reprezentativne smernice, smo tesno sodelovali z ustanovami za usposabljanje, pa tudi z nosilci politik in strokovnjaki s področja razvoja e-vsebin, na podlagi česar smo oblikovali smiselni konsenz glede potreb po usposabljanju na tem področju na evropskem nivoju. Rezultat tega je, da pričujoči dokument opisuje evropsko veljavne zahteve po znanju, spretnostih in kvalifikacijah za pet poklicev razvoja vsebin, in sicer razvijalec spletnih vsebin, upravitelj spletnih vsebin, strokovnjak za 2D-3D animacije, spletni skrbnik in spletni oblikovalec. Dokument vsebuje tudi definicije ciljev in vsebin izobraževanja kot podlago za opredeljevanje in oblikovanje učnih enot, usmerjenih v delovne procese (glej 5. poglavje).

2. KAKO UPORABLJATI PRIČUJOČI DOKUMENT

Namen tega dokumenta je pomagati ustanovam za usposabljanje in kadrovskim strokovnjakom pri evalvaciji trenutno obstoječih izobraževalnih programov in ponudb za usposabljanje na področju prej omenjenih petih poklicev: razvijalec spletnih vsebin, upravitelj spletnih vsebin, strokovnjak za 2D-3D animacije, spletni skrbnik in spletni oblikovalec. Obstoječe ponudbe za usposabljanje je mogoče primerjati s ponujenimi predlogi, kar omogoča nadaljnji razvoj in izboljšave. Poleg tega lahko nosilci usposabljanja in ustanove za usposabljanje dokument uporabljajo kot podporo pri snovanju novega, evropsko usmerjenega usposabljanja za prej omenjenih pet poklicev s področja razvoja vsebin.

Strokovnjakom s področja usposabljanja in razvoja kadrov se bodo morda pričujoče smernice zdele precej nenavadne, saj odražajo usposabljanje z vidika usmerjenosti v rezultate in ne z bolj uveljavljenega vidika usmerjenosti v vložek. Dokument zato ne predpisuje učnih vsebin, ki bi jih bilo treba uvesti v določene module usposabljanja. Predlagane učne enote pravzaprav opisujejo učne rezultate in s tem tudi cilje usposabljanja, ki bi jih bilo treba doseči na določenih področjih dejavnosti ustreznega poklica. To pomeni, da bi moralo idealno usposabljanje za te poklice sistematično spodbujati razvoj opisanih znanj, spretnosti in kompetenc. Vključevati bi moralo tudi metode in postopke za ocenjevanje in vrednotenje učnih rezultatov, ki jih dosega udeleženec, da bi lahko usposabljanje za različne poklice razvoja vsebin vodilo do priznane kvalifikacije evropskega pomena.

3. E-CF, EQF IN ECVET

V sektorju IT ima vsaka evropska država drugačen sistem izobraževanja in usposabljanja. Zaradi svobode gibanja znotraj Evropske unije (EU) sta primerljivost in transparentnost usposabljanja ključnega pomena. Okvir e-kompetentnosti in Evropski kvalifikacijski okvir so vzpostavile delovne skupine Evropske komisije, posebej delovna skupina CEN-ISSS, in sicer z namenom doseganja boljše primerljivosti in transparentnosti kvalifikacij na nivoju EU. Z izboljšano transparentnostjo in primerljivostjo kvalifikacij bi morali zagotoviti boljše priznavanje polnih ali delnih kvalifikacij, pridobljenih v drugih državah članicah. Ta proces bo dodatno olajšal ECVET, evropski sistem prenašanja kreditnih točk v poklicnem izobraževanju in usposabljanju.

Smernice za usposabljanje v tem priročniku se nanašajo na oba okvira – e-CF in EQF, poleg tega pa nakazujejo, kako bi lahko kreditne točke sistema ECVET pripisovali skupnim in delnim kvalifikacijam.

3.1 EVROPSKI OKVIR E-KOMPETENTNOSTI (E-CF)¹

Okvir e-CF je referenčni okvir za evropske kompetence / poklice s področja informacijskih in komunikacijskih tehnologij (IKT). Pri njegovem razvoju je v okviru delavnice CEN / ISSS na temo spretnosti IKT sodelovalo precejšnje število evropskih strokovnjakov s področja IKT in človeških virov (HR). Okvir je namenjen podjetjem, ki uporabljajo in zagotavljajo IKT, izvajalcem IKT, vodilnim delavcem in kadrovskim oddelkom, javnemu sektorju ter izobraževalnim in socialnim partnerjem po Evropi.

Evropski okvir e-kompetentnosti se osredotoča na kompetence, ki jih zahtevajo

- razvoj, upravljanje in vodenje projektov in procesov s področja IKT
- izkoriščanje in uporaba IKT
- sprejemanje odločitev, razvoj strategij in
- predvidevanje novih scenarijev.

Okvir e-CF bi moral biti v oporo vsem državam, ne glede na različne situacije znotraj njih. Države, kjer trenutno nimajo modela kompetenc s področja IKT, bi morale biti sposobne vpeljati tak sistem, tiste, ki sistem že imajo, pa imajo oporo tudi v uveljavljenem evropskem prevajanju.

Okvir e-CF sestavljajo štiri dimenzije, ki poleg smernic glede strokovnosti zaposlitev / delovnih mest odsevajo različne nivoje zahtev v poslovanju in kadrovskem načrtovanju.

- 1. dimenzija vsebuje 5 področij e-kompetentnosti, ki izhajajo iz poslovnih procesov v okviru IKT. Ta področja zelo splošno odražajo svoje glavne pod-procese. NAČRTOVANJE – GRADNJA – IZVAJANJE – OMOGOČANJE – UPRAVLJANJE
- 2. dimenzija za vsako področje prikaže sklop referenčnih e-kompetentnosti, pri čemer ima vsaka kompetentnost generičen opis. Na podlagi teh 32 kompetenc okvir zagotavlja generične evropske referenčne opredelitve.

1 Vir: Smernice za uporabnike evropskega okvira e-kompetentnosti; www.ecompetences.eu

- 3. dimenzija odraža nivoje strokovnosti vsake e-kompetentnosti in zagotavlja specifikacije evropskih referenčnih stopenj za stopnje e-kompetentnosti od e-1 do e-5.
- 4. dimenzija vsebuje znanje in spretnosti, povezane z e-kompetentnostmi, ki so označene kot poljubne sestavine okvira in služijo kot navdih. V primeru petih evropskih specialističnih profilov, ki jih vsebuje ta priročnik, 4. dimenzija vsebuje le kompetence CompTrain.

Za dodatne informacije obiščite spletno stran www.ecompetences.eu.

3.2 EVROPSKI KVALIFIKACIJSKI OKVIR (EQF)²

Okvir EQF je referenčni okvir, na katerega je mogoče navezati nacionalne okvire usposabljanja in kvalifikacije. Deluje kot naprava za prevajanje, ki poskrbi, da so različne kvalifikacije povsod po Evropi bolj berljive in razumljive. Vse države bi vsaj do leta 2012 morale svoja posamezna spričevala o usposobljenosti navezati na ustrezno stopnjo EQF.

Dva glavna cilja EQF sta:

- spodbujati mobilnost državljanov med državami in
- olajšati njihovo vseživljenjsko učenje.

Okvir EQF vsebuje osem referenčnih stopenj, ki se gibljejo od osnovnih kvalifikacij (1. stopnja: npr. spričevala ob zaključku šolanja) do višjih kvalifikacij (8. stopnja: npr. doktorati). Ker se okvir povezuje z vseživljenjskim učenjem, pokriva vse stopnje kvalifikacij, ki jih pridobimo v splošnem, poklicnem in akademskem izobraževanju in usposabljanju.

Ker je lažje primerjati rezultate učenja kot vložke v učenje (npr. dolžino študija), je osem stopenj opisanih v smislu učnih rezultatov. Učni rezultat je opredeljen kot izkaz o tem, kar učenec ve, razume in česar je sposoben ob zaključku učnega procesa. Učni rezultati so razdeljeni v znanje, spretnosti in kompetence.

3.3 POVEZAVA MED STOPNJIAMI E-KOMPETENTNOSTI IN STOPNJIAMI OKVIRA EQF³

Okvir e-kompetentnosti (e-CF) je za potrebe sklicevanja usklajen s kategorijami Evropskega kvalifikacijskega okvirja (EQF). Deskriptorji stopenj se med okviroma EQF in e-CF razlikujejo, ker je okvir e-CF namenjen panogi, zato temelji na opisih strokovnih kompetenc s področja IKT, ki se uporabljajo na delovnem mestu, kar pomeni, da gre za vidik kompetenc na delovnem mestu. Okvir EQF pa, nasprotno, odraža vidik kvalifikacij.

Vseeno pa obstaja skupni pristop za povezovanje obeh okvirov. Ker okvir e-CF, ki je namenjen panogi, vsebuje samo 5 stopenj, medtem ko jih ima na kvalifikacijah utemeljeni okvir EQF 8, je strokovna delovna skupina povezala stopnje kot sledi:

2 Vir: Evropski kvalifikacijski okvir za vseživljenjsko učenje (EQF); <http://ec.europa.eu/education>

3 Vir: Smernice za uporabnike evropskega okvira e-kompetentnosti; www.ecompetences.eu

e-kompetentnosti	stopnja EQF *
5	8
4	7
3	6
2	4 in 5
1	3

* Stopnji 1 in 2 v okviru EQF v tem kontekstu nista relevantni.

3.4 KAKO ECVET VPELJATI V POKLICE S PODROČJA RAZVOJA VSEBIN

Priporočila sistema ECVET, ki jih je nedavno sprejel evropski parlament, so namenjena spodbujanju mobilnosti med državami v okviru začetnega in nadaljevalnega poklicnega usposabljanja na evropskem nivoju, saj bodo olajšala priznavanje učnih rezultatov, doseženih v drugih evropskih državah. Izjemna raznolikost poklicnih izobraževalnih sistemov po Evropi, ki vključuje na primer usposabljanje na delovnem mestu za razliko od usposabljanja izven delovnega mesta, formalne in neformalne kvalifikacije ter različne dolžine poklicnih usposabljanj, je poskrbela, da je priznavanje kvalifikacij, doseženih v drugih državah članicah, zapleteno.

Pristop, ki ga zdaj priporoča sistem ECVET, pa ne zahteva usklajevanja kvalifikacij ali sistemov poklicnega izobraževanja in usposabljanja. Namesto tega se osredotoča na učne rezultate neodvisno od oblike ali sistema usposabljanja, v okviru katerega so bili doseženi. Pomen se pripisuje rezultatom, te pa se tudi ocenjuje in opremi s kreditnimi točkami sistema ECVET, ki jih bodo priznali v ciljni državi. Da bi zagotovili usmeritev glede končnega števila kreditnih točk ECVET, ki jih je mogoče dodeliti posamezni kvalifikaciji, priporočila za sistem ECVET navajajo, da bi enoletno polno poklicno izobraževanje moralo ustrezati 60 kreditnim točkam sistema ECVET.

Priporočila sistema ECVET bi moralo biti relativno preprosto vpeljati v uradno uveljavljene, nadzorovane in ustrezno opisane kvalifikacije, vendar pa je v primeru poklicev s področja razvoja vsebin situacija nekoliko drugačna. Težava s kvalifikacijami na področju razvoja vsebin je v tem, da so to še vedno "mlade" kvalifikacije, ki so se razvijale skupaj z internetom in se še vedno razvijajo. Usposabljanje za poklice s področja razvoja vsebin zato večinoma ni standardizirano ali je neformalno. Poleg tega se dolžina in vsebina usposabljanja tovrstnega poklicnega usposabljanja razlikuje že znotraj ene evropske države, da različnih držav sploh ne omenjamo.

Priporočila za usposabljanje, ki bodo podana v 4. poglavju tega dokumenta, in konsolidirani specializirani profili, na katerih temeljijo, so prvi poskus opisa ključnih kompetenc in ključnih učnih rezultatov v teh poklicih, ki veljajo povsod po Evropi. Ker pa so strogo usmerjeni na rezultate, nudijo samo okvire za učne rezultate, ki naj bi jih dosegli, ne predlagajo pa idealne dolžine, oblike, metode ali vsebine poklicnega usposabljanja. Absolutnih kreditnih točk sistema ECVET zato poklicem s področja razvoja vsebin trenutno še ni mogoče pripisovati.

Vendar pa smo z razvojem pristopa, v okviru katerega se pretehta vse učne enote določene kvalifikacije glede na skupne kvalifikacije, že izvedli priprave na uvajanje načel sistema ECVET v te kvalifikacijske profile. Poleg tega je že predlagana metoda preračunavanja, ki podpira merjenje doseženih učnih rezultatov v smislu točk sistema ECVET.

Ta pristop temelji na predpostavki, da polna usposobljenost na področju razvoja vsebin, ki vključuje vse učne rezultate, navedene v teh smernicah, predstavlja 100 %. Iz tega izhaja, da se vsaka učna enota kvalifikacij pretehta v odnosu do ustrezne celotne kvalifikacije (npr. 1. učna enota: 12 %, 2. učna enota: 5 % itd.). V nadaljevanju bo možna pretvorba v točke ECVET prikazana na konkretnem primeru.

Primer: V Nemčiji celotno usposabljanje za spletnega oblikovalca traja eno leto, na Madžarskem pa leto in pol. To pomeni, da v Nemčiji celotnemu usposabljanju za spletnega oblikovalca ustreza 60 kreditnih točk ECVET, na Madžarskem pa 90 kreditnih točk ECVET. Če na primer učno enoto "Oblikovanje in razvoj" ocenimo kot 15 % celotnega usposabljanja, bi v Nemčiji za polno doseženo učno stopnjo potrebovali 9 kreditnih točk ECVET (formula za preračunavanje = 15% od 60 točk ECVET). Če nemški spletni oblikovalec v okviru učne enote "Oblikovanje in razvoj" dva meseca usposabljanja preživi na Madžarskem, ta dva meseca delovnih izkušenj za to področje na Madžarskem predstavljata 10 kreditnih točk ECVET (formula za preračunavanje = 2 meseca / 18 mesecev * 90 točk ECVET).

To pomeni, da bi nemški spletni oblikovalec med svojim bivanjem na Madžarskem lahko pridobil 10 kreditnih točk ECVET v okviru učne enote "Oblikovanje in razvoj". Ker v Nemčiji potrebuje le 9 točk ECVET, da enoto opravi v celoti, mu te učne enote v Nemčiji ni treba ponovno opravljati.

V priporočilih za usposabljanje, ki so podana v 4. poglavju, je pod naslovom vsake učne enote navedena relativna ocena vsake učne enote v odnosu do skupnega usposabljanja, kar predstavlja temelj za prihodnje vpeljevanje sistema ECVET v poklicno izobraževanje in sisteme usposabljanja za poklice s področja razvoja vsebin.

4. TRŽNE POTREBE

Trenutno imajo tako strokovnjaki, ki iščejo ustrezne službe, kot podjetja, ki iščejo primerne uslužbence, na trgu slabše možnosti zaradi pomanjkanja usklajenih opisov delovnih mest in posledično opisov kvalifikacij, s tem pa tudi jasnih opredelitev spretnosti in kompetentnosti, ki se zahtevajo.

Naslednje smernice za usposabljanje so zato usmerjene v prizadevanja za povezovanje dejanskih tržnih potreb in obstoječih ponudb za usposabljanje.

Raziskava v teku, k jo izvaja Mednarodni observatorij za multimedijske poklice, www.multimedia-observatory.org, zagotavlja informativno podlago zahtevanih spretnosti in kompetentnosti glede na tržne potrebe na področju multimedijskih poklicev v Evropi.

Ta vseevropska raziskava, ki je bila vzpostavljena leta 2005 v okviru projekta „Comp Train“, delno financiranega v okviru programa Leonardo da Vinci, je omogočila analizo tržnih potreb s pomočjo vprašalnikov, naslovljenih na podjetja (MSP), ustanove za usposabljanje in strokovnjake s področja multimedije.

S pomočjo povratnih informacij, ki jih je v zadnjih 24 mesecih posredovalo približno 24 MSP iz multimedijskega sektorja, smo oblikovali tržno usmerjene evropske specialistične profile.

5. PRIPOROČILA ZA MODULE USPOSABLJANJA

V okviru obsežne terenske raziskave, ki je bila izvedena v letih 2008-2010 med projektom "Kodeks EQF" s finančno podporo evropskega programa Leonardo da Vinci v sodelujočih državah – v Avstriji, Franciji, Nemčiji, Sloveniji, Španiji, Švici in na Madžarskem, so 5 poklicev opredelili kot "ključne" poklice na področju razvoja e-vsebin, ki prevladujejo v vseh sodelujočih državah: upravitelj spletnih vsebin, razvijalec spletnih vsebin, strokovnjak za 2D-3D animacije, spletni skrbnik in spletni oblikovalec. Na podlagi te raziskave so nastali evropski specialistični profili (EUSP), to so generični profili, ki predstavljajo konsenz vseh kvalifikacij v petih poklicih, preučevanih na evropskem nivoju. Ti profili predstavljajo osrednja znanja, spretnosti in kompetence, ki bi jih morali zagotavljati z usposabljanjem in se zahtevajo v vseh državah, ki sodelujejo v projektu.⁴

V teku raziskovanja prej omenjenih poklicev smo si delili skupno razumevanje naslednjih poklicev: upravitelj spletnih vsebin ureja odnos med širšo poslovno perspektivo in preostalimi člani razvojne skupine, zbira zahteve naročnikov in jih posreduje ožje usmerjenim strokovnjakom v svoji ekipi, ki nato dejansko načrtujejo in pripravljajo spletno stran ter nazadnje upravljajo z njo. Spletne strani se načrtujejo in izdelujejo kot skupni podvigi sodelovanja spletnih oblikovalcev (ki se osredotočijo na postavitev strani), razvijalcev spletnih / multimedijskih vsebin (odgovornih za nalaganje nabranih vsebin in nenehno posodabljanje tekstualnih in multimedijskih vsebin spletne strani), včasih po potrebi vključujejo tudi digitalne animatorje / strokovnjake za 2D-3D animacije. Za neprekinjeno delovanje in upravljanje spletne strani na vsakodnevni osnovi (vključno z upravljanjem strežnika, varnostnimi ukrepi in varnostnim kopiranjem, kot tudi nujnimi posodobitvami) skrbni spletni skrbnik.

Vendar pa je treba poudariti, da v je MSP morda nekatere od teh profesionalnih funkcij mogoče združiti v opis enega delovnega mesta. Ko spletni oblikovalec pripravi postavitev strani, pogosto postane razvijalec spletnih vsebin in spletni skrbnik. Funkcijo upravitelja spletnih vsebin pogosto prevzame višje vodstvo (izvršni direktor ali direktor trženja). Zato bo potrebna določena fleksibilnost v izobraževalnih programih kot odgovor na potrebe MSP, ki si ne morejo privoščiti, da bi za vsako posamezno funkcijo zaposlili ozko specializirano osebje.

Poglavje o priporočilih za usposabljanje je strukturirano na naslednji način – za vsako kvalifikacijo je zagotovljen splošen opis njene vloge in nalog v ustreznem poklicu. Temu sledi seznam učnih rezultatov, to je znanja, spretnosti in kompetence, ki bi jih strokovnjak s področja razvoja vsebin v okviru svojega specifičnega strokovnega področja moral imeti. V skladu z delovnimi procesi, v katerega so navadno vključeni strokovnjaki s področja razvoja vsebin, so podani predlogi za učne enote, preko katerih bi bilo mogoče razviti ta znanja, spretnosti in kompetence. V splošnem delovni procesi NAČRTOVANJA, GRADNJE in IZVAJANJA predstavljajo ključna področja za strokovnjake s področja razvoja vsebin, medtem ko sta OMOGOČANJE in UPRAVLJANJE izmenjujoča procesa, ki se nanašata in povezujeta s prvimi. NAČRTOVANJE in OMOGOČANJE predstavljata strateški področji v podjetjih, ki snujejo, se odločajo, oblikujejo in vzpostavljajo proizvode, storitve, dejavnosti in politike. Po drugi strani pa GRADNJA in IZVAJANJE zagotavljata pod-procese

4 Evropske specialistične profile si je mogoče naložiti s spletne strani projekta <http://www.ubique.org/eqfcode>.

delovanja, v okviru katerih podjetja delujejo in izvajajo ukrepe. Navsezadnje UPRAVLJANJE predstavlja vsakodnevno poslovno upravljanje in izboljšave znotraj podjetja.

Da bi olajšali prihodnje priznavanje sprejetih učnih rezultatov v različnih evropskih sistemih usposabljanja, je treba vse učne enote pretehtati glede na njihov relativni pomen v odnosu do skupnih kvalifikacij.

V zadnjem poglavju vsakega profila usposabljanja so podani predlogi za klasifikacijo in povezovanje ustreznih kvalifikacij s stopnjami e-CF in EQF.

5.1 SPLETNI OBLIKOVALEC

5.1.1 OPIS POKLICA

Spletni oblikovalec je iz vidika celostne zasnove ustvarjalec spletne strani. Ključna odgovornost pri njegovem delu je predstaviti informacije na način, ki je hkrati dostopen in opazen. To pa ne vključuje: programiranja, razvoja vsebin, upravljanja z vsebinami. Za resno programiranje in naloge s področja razvoja programske opreme, kot je kodiranje različnih elementov spletnega uredniškega sistema (CMS) – hrbtnice večine sodobnih spletnih strani – običajno poskrbijo spletni programerji (ta funkcija ni bila posebej analizirana, ker je zelo blizu programerju programske opreme). Ko je to opravljeno, je v večini primerov spletnemu oblikovalcu zaupana odgovornost urejanja spletne strani, tako deluje kot spletni skrbnik (posebej v MSP).

5.1.2 KOMPETENCE

Spletni oblikovalec mora biti usposobljen v skladu z njegovim delovnim procesom. V naslednjih področjih pristojnosti / učne rezultate / so opisane vsebine, ki jih je treba usposobiti za vsako posamezno fazo dela.

1. NAČRTOVANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 13%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima prave uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijskimi programi, aplikacijami, strojno opremo
- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Pripravlja vsebinske module
- Zna optimizirati stran glede na zahteve brskalnikov
- Pripravlja specifikacije zahtev, tehnične specifikacije in poročila (jasno, natančno in podrobno)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Pozna osnove zakonodaje na področju delovanja (pogodbeno pravo, pravice intelektualne lastnine ...)
- izvaja študije izvedljivosti (tehnične specifikacije)
- Ima znanje o raziskovanju uporabnosti
- Analizira ustreznost izbir
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

A.1. IS in uskladitev poslovne strategije (1%)

Spletni oblikovalec se zaveda dolgoročnih poslovnih zahtev in je sposoben prispevati na višjih stopnjah vodenja razvoja modela informacijskega sistema. Sposoben je višjemu vodstvu poročati o neskladjih v izvajanju strateških politik podjetja na področju IKT

A.4. Zasnova specifikacij (2,5%)

Spletni oblikovalec z analizo in opredeljevanjem trenutnega in ciljnega statusa vsebinskega modula sistematično ocenjuje stroškovno učinkovitost in predloge oblikovnih odločitev. Vzdržuje projektni dnevnik in s pomočjo strokovnega znanja pri razvoju specifikacij ustvarja in vzdržuje standardne in kompleksne projektne dokumente ali vsebinske module (kot so strukturni načrti, časovnice, opisi mejnikov).

A.5. Arhitektura sistemov (2%)

Spletni oblikovalec v skladu s poslovnimi potrebami prispeva k formalnemu pristopu k uveljavljanju tehnologij IKT. Tako prepoznava zahtevane komponente, strojno in programsko opremo in tehnološke platforme, ki jih je treba vgraditi za doseganje trenutnih in bodočih poslovnih potreb. Dobro razume tehnologijo IKT, ki se bo uporabljala v več projektih IT in zagotavlja, da vsi tehnični vidiki upoštevajo medsebojno obratovalnost, nadgradljivost in uporabnost.

A.6. Zasnova aplikacij (6%)

Spletni oblikovalec v procesu načrtovanja in specifikiranja v okviru vsebinskega modula organizira pregledno načrtovanje zasnove modula ali aplikacije v skladu s politiko IKT in potrebami uporabnikov ali strank. Oцени stroške razvoja, namestitve in vzdrževanja ter izbere ustrezne tehnične možnosti za izgradnjo rešitve. Preveri modele z ustreznimi uporabniki.

A.7. Spremljanje tehnologije (1.5%)

Spletni oblikovalec se zaveda tehnoloških izboljšav na svojem kompetentnem področju in jih zna vključiti v specifikacijo aplikacije ali vsebinskega modula. Tako prispeva dodano vrednost s prizadevanji za večjo učinkovitost, proizvodno kakovost ali konkurenčnost končnega vsebinskega modula ali aplikacije.

2. GRADNJA

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 57%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijским programom, aplikacijami, strojno opremo itd..
- Dela s programi za upravljanje s slikami in grafiko
- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijških aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Upravlja z oblikovalskimi metodami v razvoju vsebin
- Ustvarja grafične dokumente, postavitve in spletne oblikovne zasnove
- razvija in upravlja baze podatkov

- Zna optimizirati stran glede na zahteve brskalnikov
- Zna uporabljati spletne brskalnike na internetu
- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programe, računalnik, omrežje
- Testira / potrjuje aplikacije, programa in oddaja poročila
- Dokumentira besedilo, aplikacijo, funkcije programske opreme, spletne strani
- Zna optimizirati stran glede na zahteve brskalnikov

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Razume tehnično podlago in razvoj medijev
- Ima dobro poznavanje načel trženja / spletni marketing
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v materinem jeziku
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v tujem jeziku

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

B.1. Zasnova in razvoj (38%)

Spletni oblikovalec sistematično in ustvarjalno razvija, oblikuje, gradi in integrira programske module in različne komponente v večje produkte. Vedno upošteva zahtevane specifikacije. S testiranjem posameznih enot in celotnega sistema zagotavlja, da so doseženi kriteriji funkcionalnosti in zmogljivosti.

B.2. Integracija sistemov (7%)

Spletni oblikovalec sistematično prepoznava kompatibilnost specifikacij različne programske in strojne opreme ter jih umesti v obstoječ ali predlagan sistem. Prilagaja se uveljavljenim procesom in postopkom, upošteva specifikacije, zmožnosti in združljivost obstoječih in novih modulov, s čimer zagotovi celovitost in medsebojno delovanje. Dokumentira uspešno integracijo in vse dejavnosti med namestitvijo ter beleži odstopanja in sanacijske ukrepe.

B.3. Testiranje (4%)

S strokovnim znanjem, ki ga ima, načrtuje kompleksne testne programe za IT sisteme ali zahteve strank po uporabnosti, s čimer zagotavlja skladnost z vsemi internimi, zunanjimi, nacionalnimi in mednarodnimi standardi, kot tudi delovanje novih ali prilagojenih komponent ali sistemov v skladu s pričakovanji. Z dokumentiranjem in poročanjem o testiranjih in rezultatih zagotavlja pomemben prispevek vsem vpletenim, kot so oblikovalci, uporabniki in vzdrževalci, ter k zahtevam certificiranja dokazov.

B.4. Postavljanje rešitev (7%)

Sodeluje pri snovanju rešitev in komunikaciji z naročnikom. Njegovo področje dejavnosti vključuje konfiguriranje (namestitve, nadgradnje, odstranitve) strojne opreme, programske opreme in omrežja, s čimer zagotavlja medsebojno delovanje sistemskih komponent. Sledi vnaprej opredeljenim splošnim standardom delovanja.

V kompleksnih okoljih gradi ali razstavlja sistemske komponente. Opredeljuje nedelujoče komponente in določa glavne razloge napak v celotni rešitvi. Uporabnik od njega dobi polno delujočo rešitev. Dokumentacijo dopolni z beleženjem vseh relevantnih informacij, vključno z naslovi opreme, konfiguracijami in podatki o zmogljivosti. Svojim manj izkušenim sodelavcem nudi podporo in jim svetuje o prilagajanju delovnih procesov in postopkov s programskimi nadgradnjami. Če je treba, uporabi tudi strokovne vire (npr. zunanje ponudnike omrežij).

B.5. Razvoj tehničnih publikacij (1%)

S pomočjo prispevkov tehničnih ustvarjalcev organizira pripravo različnih dokumentov v skladu z zahtevami projekta ali aplikacije. Med pripravo predstavitve izbere ustrezen slog in medij ter opiše različne funkcije in značilnosti. Poleg tega je spletni oblikovalec odgovoren za sistem upravljanja z dokumenti ter za posodabljanje in potrjevanje obstoječe dokumentacije.

3. IZVAJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 18%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programe, računalnik, omrežje ...

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna komunikacijska pravila na internetu v materinem jeziku
- Pozna komunikacijska pravila na internetu v tujem jeziku

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben analizirati in reševati probleme
- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

C.1. podpora uporabnikom (5.5%)

Z uporabo različnih tehnik spraševanja opredeli uporabniške probleme, nato pa uporabniku preda ustrezne informacije. Za hitrejše reševanje težav vzpostavi bazo rešitev. Zagotavlja, da se dosežejo dogovorjeni nivoji storitev, da je pomoč na voljo med delovnim časom uporabnika in da se storitve in sistemske zmogljivosti ne prestando izboljšujejo. Pri reševanju kompleksnih in nerešenih težav sodeluje z višjimi operativnimi delavci. Odgovoren je tudi za upravljanje s proračunom.

C.2. Podpora spremembam (2.5%)

Uvaja in zagotavlja vodenje za razvoj IT rešitve. Nadzira in načrtuje vse prilagoditve programske ali strojne opreme, s čimer prepreči, da bi zaradi več posodobitev prišlo do nepredvidljivih rezultatov. Ohranja skladnost z dogovorjenim nivojem storitev

z vsakodnevnim odzivanjem na operativne potrebe, z ustreznim ukrepanjem in z izogibanjem motenj storitev

C.3. Zagotavljanje storitev(3.5%)

Spletni oblikovalec sistematično analizira podatke o zmogljivosti in svoje ugotovitve posreduje kolegom na višjih položajih. Upravlja z orodji za nadzor in upravljanje, kot so skripte in postopki. Posodablja delovno knjižnico dokumentov in v dnevnik beleži vse izvajalne dogodke.

S posredovanjem potencialnih napak na nivoju storitev in s priporočanjem ukrepov za izboljšavo storitev zagotavlja stabilno in varno aplikacijo ter IKT infrastrukturo.

C.4. Obvladovanje problemov (6.5%)

Ima strokovno znanje in razume infrastrukturo IT in proces obvladovanja problemov. Sposoben je hitro prepoznavati napake in ključne vzroke za težave v informacijskem sistemu, jih reševati (to je popravljati, nadomeščati ali na novo konfigurirati) s čim krajšimi izpadi in preprečevati ponovno pojavljanje z dokumentiranjem tovrstnih problemov za bodoče analize.

4. OMOGOČANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 2%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve (2%)

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

D.5. Razvoj prodajnih predlogov (2%)

Spletni oblikovalec organizira sodelovanje med ustreznimi notranjimi oddelki (to je tehničnimi, prodajnimi in pravnimi) za doseganje zahtev strank glede rešitev. To pomeni, da je odgovoren za sposobnost podjetja zadostiti zahtevam in za razvoj tehničnih predlogov. Prizadeva si najti "nespecializirane" rešitve za različne zahteve kupcev.

5. UPRAVLJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 10%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Upravlja z omrežjem za obdelavo podatkov (varnost, pravica do dostopa, dnevno vzdrževanje)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Načrtuje delovne procese in neodvisno določa prednostne naloge (upravljanje časa)

- Razvija in uporablja sistem za vrednotenje vedenja uporabnikov
- Analizira ustreznost izbir (kritična samo-refleksija)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben dela v ekipi
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

E.2. Upravljanje s projekti in resorji (2%)

Razume in uveljavlja načela projektnega vodenja. To pomeni, da opredeljuje dejavnosti, odgovornosti, kritične mejnike, vire, potrebe po spretnostih, vmesnike in proračune. Sposoben je uporabljati metodologije, orodja in procese. Sposoben je dosegati prepoznane poslovne potrebe z uvajanjem novih, notranje ali zunanje opredeljenih procesov. Sprejema odločitve, daje navodila in nosi odgovornost za ekipo (npr. odnosi znotraj ekipe, cilji ekipe). Včasih prevzame splošno odgovornost za projekt IKT (npr. rezultate, finance, upravljanje z viri, upravljanje s časom). Poleg tega pripravlja in vzdržuje dokumente, s katerimi olajša spremljanje razvoja projektov.

E.3. Obvladovanje tveganj (1%)

Vpeljuje obvladovanje tveganj glede informacijskih sistemov in uporabo politike in postopkov obvladovanja tveganj, prepoznanih za podjetje. Razume in uporablja načela obvladovanja tveganj (to pomeni, ocenjuje tveganja, dokumentira morebitna tveganja in načrte za njihovo omejitev) ter je sposoben raziskati rešitve IKT in blažiti prepoznana tveganja.

E.4. Upravljanje z odnosi (6%)

Odgovoren je za pozitivne poslovne odnose med stranko in notranjim ali zunanjim dobaviteljem, pri čemer razporeja in usklajuje organizacijske procese. Vzdržuje redno komunikacijo s stranko in pozna njeno okolje. Skrbi, da se razume potrebe, skrbi in pritožbe stranke, partnerja in dobavitelja ter se nanje odgovori z razumevanjem in v skladu s politiko podjetja. Odgovarja za svoja dejanja in dejanja drugih pri upravljanju z omejeno bazo podatkov o strankah..

E.8. Upravljanje informacijske varnosti (1%)

Odgovoren je za politiko informacijske varnosti. To vključuje njeno izvajanje ter analizo in upravljanje varnostnih tveganj glede podatkov in informacij podjetja. Njegovo področje dejavnosti vključuje tudi pregled varnostnih nezgod in snovanje predlogov za nenehno krepitev varnosti. Spletni oblikovalec preiskuje okolje, da bi v njem prepoznal ranljivosti in grožnje. Neskladnosti se beležijo in posredujejo višjim instancam.

5.1.3 STOPNJA E-CF IN EQF

Spletni oblikovalec bo zaključil večino teh učnih enot z 2. stopnjo sistema e-CF. Glede na tabelo v 2. poglavju rezultati 2. stopnje sistema e-CF večinoma ustrezajo 4. in 5. stopnji v sistemu EQF.

5.2 RAZVIJALEC SPLETNIH /MULTIMEDIJSKIH VSEBIN

5.2.1 OPIS POKLICA

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin preiskuje možnosti, išče najboljše odločitve in jih oblikuje tako, da so primerne za prikaz na spletni strani ali v drugem digitalnem mediju. Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin združuje (zbira in/ali ustvarja), prenaša in stalno osvežuje tekstualne in multimedijske vsebine spletne strani ali medija. Vsebine lahko vključujejo besedilo, grafične elemente, slike, avdio-vizualne datoteke itd.

5.2.2 KOMPETENCE

Razvijalec spletnih/multimedijskih vsebin mora biti usposobljen v skladu z delovnimi procesi, v kateri je vključeno v njegovo delo. V naslednjih področjih pristojnosti / učni rezultati / vsebine so opisane in jih morajo usposabljanje za vsako posamezno fazo dela.

1. NAČRTOVANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 16,5%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima prave uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijem, aplikacijami, strojno opremo itd.
- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Vpeljuje vsebinske standarde
- Pripravlja vsebinske module
- Zna optimizirati stran glede na zahteve brskalnikov
- Se zaveda celotne metode oblikovanja (starejši, hendikepirani itd..)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna osnove zakonodaje na področju delovanja (pogodbeno pravo, pravice intelektualne lastnine ...)
- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Izvaja študije izvedljivosti (tehnične)
- Ima znanje o raziskovanju uporabnosti
- Analizira ustreznost izbir
- Pripravlja specifikacije zahtev, tehnične specifikacije in poročila (jasno, natančno in podrobno)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja

- Je naravnano na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

A.1. IS in uskladitev poslovne strategije(1%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin se zaveda dolgoročnih poslovnih zahtev in zna višjemu vodstvu poročati o razvoju modela informacijskega sistema. Sposoben je višjemu vodstvu poročati o neskladnostih pri vpeljevanju strateške politike podjetja na področju IKT.

A.4. Zasnova specifikacij (4.5%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin z analizo in opredeljevanjem trenutnega in ciljnega statusa vsebinskega modula sistematično ocenjuje stroškovno učinkovitost in predloge oblikovnih odločitev. Vzdržuje projektni dnevnik in s pomočjo strokovnega znanja pri razvoju specifikacij ustvarja in vzdržuje standardne in kompleksne projektne dokumente ali vsebinske module (kot so strukturni načrti, časovnice, opisi mejnikov).

A.5. Arhitektura sistemov (2,5%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin v skladu s poslovnimi potrebami prispeva k formalnemu pristopu k uveljavljanju tehnologij IKT. Tako prepoznava zahtevane komponente, strojno in programsko opremo in tehnološke platforme, ki jih je treba vgraditi za doseganje trenutnih in bodočih poslovnih potreb. Dobro razume tehnologijo IKT, ki se bo uporabljala v več projektih IT in zagotavlja, da vsi tehnični vidiki upoštevajo medsebojno obratovalnost, nadgradljivost in uporabnost.

A.6. Zasnova aplikacij (6, 5%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin v procesu načrtovanja in specificiranja v okviru vsebinskega modula organizira pregledno načrtovanje zasnove modula ali aplikacije v skladu s politiko IKT in potrebami uporabnikov ali strank. Oceni stroške razvoja, namestitve in vzdrževanja ter izbere ustrezne tehnične možnosti za izgradnjo rešitve. Preveri modele z ustreznimi uporabniki.

A.7. Spremljanje tehnologije (2%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin se zaveda tehnoloških izboljšav na svojem kompetentnem področju in jih zna vključiti v specifikacijo aplikacije ali vsebinskega modula. Tako prispeva dodano vrednost s prizadevanji za večjo učinkovitost, proizvodno kakovost ali konkurenčnost končnega vsebinskega modula ali aplikacije.

2. GRADNJA

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 63%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijskim programom, aplikacijami, strojno opremo itd..
- Dela s programom za upravljanje s slikami in grafiko

- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Upravlja z oblikovalskimi metodami v razvoju vsebin
- Razvija in upravlja baze podatkov
- Vpeljuje vsebinske standarde
- Dokumentira besedilo, aplikacijo, funkcije programske opreme, spletne strani
- Ustvarja 2D in / ali 3D animacije
- Ustvarja grafične dokumente, postavitve in spletne oblikovne zasnove
- Zna optimizirati stran glede na zahteve brskalnikov
- Testira / potrjuje aplikacije, programe in oddaja poročila
- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programe, računalnik, omrežje ...

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Razume teoretsko podlago razvoja medijev
- Analizira različne vire informacij
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v materinem jeziku
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v tujem jeziku

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti (točnosti)
- Je naravnana na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih
- Je sposoben dela v ekipi
- Tehnično znanje predaja / razlaga drugim, ima občutek za poučevanje

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

B.1. Zasnova in razvoj (48.5%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin sistematično in ustvarjalno razvija, oblikuje, gradi in integrira programske module in različne komponente v večje produkte. Vedno upošteva zahtevane specifikacije. S testiranjem posameznih enot in celotnega sistema zagotavlja, da so doseženi kriteriji funkcionalnosti in zmogljivosti.

B.2. Integracija sistemov (3.5%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin sistematično prepoznava kompatibilnost specifikacij različne programske in strojne opreme ter jih umesti v obstoječ ali predlagan sistem. Prilagaja se uveljavljenim procesom in postopkom, upošteva specifikacije, zmožnosti in združljivost obstoječih in novih modulov, s čimer zagotovi celovitost in medsebojno delovanje. Dokumentira uspešno integracijo in vse dejavnosti med namestitvijo ter beleži odstopanja in sanacijske ukrepe.

B.3. Testiranje (3%)

Sposoben je organizirati testne programe za IT sisteme ali zahteve strank po uporabnosti, s čimer zagotavlja skladnost z vsemi internimi, zunanjimi, nacionalnimi

in mednarodnimi standardi, kot tudi delovanje novih ali prilagojenih komponent ali sistemov v skladu s pričakovanji. Z dokumentiranjem in poročanjem o testiranjih in rezultatih zagotavlja pomemben prispevek k zahtevam certificiranja dokazov.

B.4. Postavljanje rešitev (6%)

Sodeluje pri snovanju rešitev in komunikaciji z naročnikom. Njegovo področje dejavnosti vključuje konfiguriranje (namestitve, nadgradnje, odstranitve) strojne opreme, programske opreme in omrežja, s čimer zagotavlja medsebojno delovanje sistemskih komponent. Sledi vnaprej opredeljenim splošnim standardom delovanja. V kompleksnih okoljih gradi ali razstavlja sistemske komponente. Opredeljuje nedelujoče komponente in določa glavne razloge napak v celotni rešitvi. Uporabnik od njega dobi polno delujočo rešitev. Dokumentacijo dopolni z beleženjem vseh relevantnih informacij, vključno z naslovi opreme, konfiguracijami in podatki o zmogljivosti. Svojim manj izkušenim sodelavcem nudi podporo, če je treba, pa uporabi tudi strokovne vire (npr. zunanje ponudnike omrežij).

B.5. Razvoj tehničnih publikacij (2%)

S pomočjo prispevkov tehničnih ustvarjalcev organizira pripravo različnih dokumentov v skladu z zahtevami projekta ali aplikacije. Med pripravo predstavitve izbere ustrezen slog in medij ter opiše različne funkcije in značilnosti. Poleg tega je razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin odgovoren za sistem upravljanja z dokumenti ter za posodabljanje in potrjevanje obstoječe dokumentacije.

3. IZVAJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 12,5%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programje, računalnik ...

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna komunikacijska pravila na internetu v materinem jeziku

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti
- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Je sposoben analizirati in reševati probleme

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

C.1. Podpora uporabnikom (6%)

Z uporabo različnih tehnik spraševanja opredeli uporabniške probleme, nato pa uporabniku preda ustrezne informacije. Za hitrejše reševanje težav vzpostavi bazo rešitev. Zagotavlja, da se storitve in sistemske zmogljivosti neprestano izboljšujejo. Pri reševanju kompleksnih in nerešenih težav sodeluje z višjimi operativnimi delavci.

C.2. Podpora spremembam (0.5%)

Uvaja in zagotavlja vodenje za razvoj IT rešitve. Nadzira in načrtuje vse prilagoditve programske ali strojne opreme, s čimer prepreči, da bi zaradi več posodobitev prišlo do nepredvidljivih rezultatov. Ohranja skladnost z dogovorjenim nivojem storitev z vsakodnevnim odzivanjem na operativne potrebe, z ustreznim ukrepanjem in z izogibanjem motenj storitev.

C.3. Zagotavljanje storitev (2%)

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin sistematično analizira podatke o zmogljivosti in svoje ugotovitve posreduje kolegom na višjih položajih. Upravlja z orodji za nadzor in upravljanje, kot so skripte in postopki. Posodablja delovno knjižnico dokumentov in v dnevnik beleži vse izvajalne dogodke. S posredovanjem potencialnih napak na nivoju storitev in s priporočanjem ukrepov za izboljšavo storitev zagotavlja stabilno in varno aplikacijo ter IKT infrastrukturo.

C.4. Obvladovanje problemov (4.0%)

Ima strokovno znanje in razume infrastrukturo IT in proces obvladovanja problemov. Sposoben je hitro prepoznavati napake in ključne vzroke za težave v informacijskem sistemu, jih reševati (to je popravljati, nadomeščati ali na novo konfigurirati) s čim krajšimi izpadi in preprečevati ponovno pojavljanje z dokumentiranjem tovrstnih problemov za bodoče analize.

5. UPRAVLJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 8%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Izvaja študije izvedljivosti
- Analizira ustreznost izbir (kritična samo-refleksija) MC 3: Načrtuje delovne procese in določa prednostne naloge (neodvisno) (upravljanje časa)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben dela v ekipi
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

E.2. Upravljanje s projekti in resorji (2%)

Razume in uveljavlja načela projektnega vodenja. To pomeni, da opredeljuje dejavnosti, odgovornosti, kritične mejnike, vire, potrebe po spretnostih, vmesnike in proračune. Sposoben je uporabljati metodologije, orodja in procese. Sposoben je dosegati prepoznane poslovne potrebe z uvajanjem novih, notranje ali zunanje opredeljenih procesov. Sprejema odločitve, daje navodila in nosi odgovornost za ekipo (npr. odnosi znotraj ekipe, cilji ekipe). Včasih prevzame splošno odgovornost za projekt IKT (npr. rezultate, finance, upravljanje z viri, upravljanje s časom).

Poleg tega pripravlja in vzdržuje dokumente, s katerimi olajša spremljanje razvoja projektov.

E.3. Obvladovanje tveganj (1%)

Vpeljuje obvladovanje tveganj glede informacijskih sistemov in uporabo politike in postopkov obvladovanja tveganj, prepoznanih za podjetje. Razume in uporablja načela obvladovanja tveganj (to pomeni, ocenjuje tveganja, dokumentira morebitna tveganja in načrte za njihovo omejitev) ter je sposoben raziskati rešitve IKT in blažiti prepoznana tveganja.

E.4. Upravljanje z odnosi (5%)

Odgovoren je za pozitivne poslovne odnose med stranko in notranjim ali zunanjim dobaviteljem, pri čemer razporeja in usklajuje organizacijske procese. Vzdržuje redno komunikacijo s stranko in pozna njeno okolje. Skrbi, da se razume potrebe, skrbi in pritožbe stranke, partnerja in dobavitelja ter se nanje odgovori z razumevanjem in v skladu s politiko podjetja. Odgovarja za svoja dejanja in dejanja drugih pri upravljanju z omejeno bazo podatkov o strankah.

5.2.3 STOPNJA E-CF IN EQF

Razvijalec spletnih /multimedijskih vsebin bo zaključil večino teh učnih enot z 2. stopnjo sistema e-CF. Glede na tabelo v 2. poglavju rezultati 2. stopnje sistema e-CF večinoma ustrezajo 4. in 5. stopnji v sistemu EQF.

5.3 DIGITALNI ANIMATOR / STROKOVNJAK ZA 2D-3D ANIMACIJE

5.3.1 OPIS POKLICA

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije je tisti, ki v digitalnem okolju s pomočjo 2D ali 3D tehnik ustvari gibljive slike. Temu pogosto rečemo tudi računalniška animacija, računalniško ustvarjene podobe (CGI), virtualne animacije itd. Poimenovanje "digitalni animator" za to funkcijo je bilo sprejeto s konsenzom, ker poudarja njen medijsko-nevtralen pristop.

5.3.2 KOMPETENCE

Digitalni Animator - 2D/3D strokovnjak mora biti usposobljen v skladu z njegovim delovnim procesom. V naslednjih področjih pristojnosti / učni rezultati / vsebine so opisane in jih je potrebno usposobiti za vsako posamezno fazo dela.

1. NAČRTOVANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 11%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima prave uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multmedijskim programom, aplikacijami, strojno opremo
- Vpeljuje vsebinske standarde

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Pozna osnove zakonodaje na področju delovanja (pogodbeno pravo, pravice intelektualne lastnine ...)
- Izvaja študije izvedljivosti (tehnične)
- Ima znanje o raziskovanju uporabnosti
- Analizira ustreznost izbir
- Pripravlja specifikacije zahtev, tehnične specifikacije in poročila (jasno, natančno in podrobno)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Je naravnana na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

A.4. Zasnova specifikacij (4%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije z analizo in opredeljevanjem trenutnega in ciljnega statusa vsebinskega modula ocenjuje stroškovno učinkovitost in predloge oblikovnih odločitev. Vzdržuje projektni dnevnik in s pomočjo strokovnega znanja pri razvoju specifikacij ustvarja in vzdržuje standardne in kompleksne projektne dokumente ali vsebinske module (kot so strukturni načrti, časovnice, opisi mejnikov).

A.5. Arhitektura sistemov (0.5%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije v skladu s poslovnimi potrebami prispeva k formalnemu pristopu k uveljavljanju tehnologij IKT. Tako prepoznava zahtevane komponente, strojno in programsko opremo in tehnološke platforme, ki jih je treba vgraditi za doseganje trenutnih in bodočih poslovnih potreb. Zna opredeliti tehnologijo in specifikacije IKT, ki se bodo uporabljale v več projektih IT in zagotavlja, da vsi tehnični vidiki upoštevajo medsebojno obratovalnost, nadgradljivost in uporabnost.

A.6. Zasnova aplikacij (4.5%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije v procesu načrtovanja in specificiranja v okviru vsebinskega modula organizira pregledno načrtovanje zasnove modula ali aplikacije v skladu s politiko IKT in potrebami uporabnikov ali strank. Oцени stroške razvoja, namestitve in vzdrževanja ter izbere ustrezne tehnične možnosti za izgradnjo rešitve. Preveri modele z ustreznimi uporabniki. Poskrbi, da je aplikacija ustrezno integrirana v kompleksno okolje.

A.7. Spremljanje tehnologije (2%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije se zaveda tehnoloških izboljšav na svojem kompetentnem področju in jih zna vključiti v specifikacijo aplikacije ali vsebinskega modula. Tako prispeva dodano vrednost s prizadevanji za večjo učinkovitost, proizvodno kakovost ali konkurenčnost končnega vsebinskega modula ali aplikacije.

2. GRADNJA

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 73%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijским programom, aplikacijami, strojno opremo itd..
- Dela s programi za upravljanje s slikami in grafiko
- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijških aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Upravlja z oblikovalskimi metodami v razvoju vsebin
- Uporablja in aplicira vizualne, risalne in kiparske sposobnosti
- Ustvarja grafične dokumente, postavitve in spletne oblikovne zasnove
- Vpeljuje vsebinske standarde
- Ustvarja 2D in / ali 3D animacije

- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programe, računalnik, omrežje ...
- Testira / potrjuje aplikacije, programe in oddaja poročila
- Dokumentira besedilo, aplikacijo, funkcije programske opreme, spletne strani

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Razume teoretsko podlago razvoja medijev
- Obdeluje in razume interaktivna virtualna okolja
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v tujem jeziku
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v materinem jeziku

Oseбно in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti (točnosti)
- Je sposoben dela v ekipi
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih
- Je naravnana na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

B.1. Zasnova in razvoj(59%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije sistematično in ustvarjalno razvija, oblikuje, gradi in integrira programske module in različne komponente v večje produkte. Vedno upošteva zahtevane specifikacije. S testiranjem posameznih enot in celotnega sistema zagotavlja, da so doseženi kriteriji funkcionalnosti in zmogljivosti.

B.2. Integracija sistemov (6%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije namesti strojno in programsko opremo v obstoječ ali predlagan sistem. Prilagaja se uveljavljenim procesom in postopkom, s čimer zagotovi medsebojno delovanje in celovitost splošne funkcionalnosti sistema. Upošteva specifikacije, zmožnosti in združljivost obstoječih in novih modulov

B.3. Testiranje (3%)

S strokovnim znanjem, ki ga ima, načrtuje kompleksne testne programe za IT sisteme ali zahteve strank po uporabnosti, s čimer zagotavlja skladnost z vsemi internimi, zunanjimi, nacionalnimi in mednarodnimi standardi, kot tudi delovanje novih ali prilagojenih komponent ali sistemov v skladu s pričakovanji. Z dokumentiranjem in poročanjem o testiranjih in rezultatih zagotavlja pomemben prispevek vsem vpletenim, kot so oblikovalci, uporabniki in vzdrževalci, ter zahtevam certificiranja dokazov.

B.4. Postavljanje rešitev (3%)

Sodeluje pri snovanju rešitev in komunikaciji z naročnikom. Njegovo področje dejavnosti vključuje konfiguriranje (namestitve, nadgradnje, odstranitve) strojne opreme, programske opreme in omrežja, s čimer zagotavlja medsebojno delovanje

sistemskih komponent. Sledi vnaprej opredeljenim splošnim standardom delovanja. V kompleksnih okoljih gradi ali razstavlja sistemske komponente. Opredeljuje nedelujoče komponente in določa ključne vzroke napak v celotni rešitvi. Uporabnik od njega dobi polno delujočo rešitev. Dokumentacijo dopolni z beleženjem vseh relevantnih informacij, vključno z naslovi opreme, konfiguracijami in podatki o zmogljivosti. Svojim manj izkušenim sodelavcem nudi podporo in jim svetuje o prilagajanju delovnih procesov in postopkov s programskimi nadgradnjami. Če je treba, uporabi tudi strokovne vire (npr. zunanje ponudnike omrežij).

B.5. Razvoj tehničnih publikacij(2%)

S pomočjo prispevkov tehničnih ustvarjalcev organizira pripravo različnih dokumentov v skladu z zahtevami projekta ali aplikacije. Med pripravo predstavitve izbere ustrezen slog in medij ter opiše različne funkcije in značilnosti. Poleg tega je digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije odgovoren za sistem upravljanja z dokumenti ter za posodabljanje in potrjevanje obstoječe dokumentacije.

3. IZVAJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 8%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programje, računalnik, omrežje ...

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Načrtuje delovne procese in določa prednostne naloge (neodvisno) (upravljanje časa)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben analizirati in reševati probleme

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

C.2. Podpora spremembam (1%)

Uvaja in zagotavlja vodenje za razvoj IT rešitve. Nadzira in načrtuje vse prilagoditve programske ali strojne opreme, s čimer prepreči, da bi zaradi več posodobitev prišlo do nepredvidljivih rezultatov. Ohranja skladnost z dogovorjenim nivojem storitev z vsakodnevnim pregledom.

C.3. Zagotavljanje storitev (2%)

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije sistematično analizira podatke o zmogljivosti in svoje ugotovitve posreduje kolegom na višjih položajih. Upravlja z orodji za nadzor in upravljanje, kot so skripte in postopki. Posodablja delovno knjižnico dokumentov in v dnevnik beleži vse izvajalne dogodke. S posredovanjem potencialnih napak na nivoju storitev in s priporočanjem ukrepov za izboljšavo storitev zagotavlja stabilno in varno aplikacijo ter IKT infrastrukturo.

C.4. Obvladovanje problemov (5%)

Ima strokovno znanje in razume infrastrukturo IT in proces obvladovanja problemov. Sposoben je hitro prepoznavati napake in ključne vzroke za težave v informacijskem sistemu, jih reševati (to je popravljati, nadomeščati ali na novo konfigurirati) s čim krajšimi izpadi in preprečevati ponovno pojavljanje z dokumentiranjem tovrstnih problemov za bodoče analize.

4. UPRAVLJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 8%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Načrtuje delovne procese in določa prednostne naloge (neodvisno) (upravljanje časa)
- Izvaja študije izvedljivosti
- Analizira ustreznost izbir (kritična samo-refleksija)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben dela v ekipi
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

E.2. Upravljanje s projekti in resorji(3%)

Razume in uveljavlja načela projektnega vodenja. To pomeni, da opredeljuje dejavnosti, odgovornosti, kritične mejnike, vire, potrebe po spretnostih, vmesnike in proračune. Sposoben je uporabljati metodologije, orodja in procese. Sposoben je dosegati prepoznane poslovne potrebe z uvajanjem novih, notranje ali zunanje opredeljenih procesov. Sprejema odločitve, daje navodila in nosi odgovornost za ekipo (npr. odnosi znotraj ekipe, cilji ekipe). Včasih prevzame splošno odgovornost za projekt IKT (npr. rezultate, finance, upravljanje z viri, upravljanje s časom). Poleg tega pripravlja in vzdržuje dokumente, s katerimi olajša spremljanje razvoja projektov.

E.3. Obvladovanje tveganj (1%)

Vpeljuje obvladovanje tveganj glede informacijskih sistemov ter uporabo politike in postopkov obvladovanja tveganj, prepoznanih za podjetje. Razume in uporablja načela obvladovanja tveganj (to pomeni, ocenjuje tveganja, dokumentira morebitna tveganja in načrte za njihovo omejitev) ter je sposoben raziskati rešitve IKT in blažiti prepoznana tveganja.

E.4. Upravljanje z odnosi (4%)

Odgovoren je za pozitivne poslovne odnose med stranko in notranjim ali zunanjim dobaviteljem, pri čemer razporeja in usklajuje organizacijske procese. Vzdržuje redno komunikacijo s stranko in pozna njeno okolje. Skrbi, da se razume potrebe, skrbi in pritožbe stranke, partnerja in dobavitelja ter se nanje odgovori z razumevanjem

in v skladu s politiko podjetja. Odgovarja za svoja dejanja in dejanja drugih pri upravljanju z omejeno bazo podatkov o strankah.

5.3.3 STOPNJA E-CF IN EQF

Digitalni animator / strokovnjak za 2D-3D animacije bo zaključil večino teh učnih enot s 3. stopnjo sistema e-CF. Glede na tabelo v 2. poglavju rezultati 3. stopnje sistema e-CF večinoma ustrezajo 6. stopnji v sistemu EQF.

5.4 SPLETNI SKRBNIK

5.4.1 OPIS POKLICA

Spletni skrbnik je najbolj pogosta in najstarejša služba v svetu interneta. Kot skrbnik spletne strani je spletni skrbnik po etimologiji vodja večine nalog, ki se nanašajo na spletno stran: opredeljevanje cilja, specifikacije, tehnični pristop, tehnična izvedba, razvoj vsebin, opredelitev in ustvarjanje informacije, analiza in spodbujanje publike. V majhnih MSP (ki na trgu predstavljajo večino) je spletni skrbnik pogosto edini, ki skrbi za spletno stran. V večjih podjetjih je tako lahko spletni skrbnik del skupine, v kateri se zbirajo druge specializirane tehnične in vsebinske funkcije (kot je spletni oblikovalec, strokovnjak za 2D-3D animacije, spletni razvijalec). Poleg tega ta funkcija služi kot vmesnik med javnostjo in podjetjem, kot tudi kontakt s podjetjem, saj odgovarja na vprašanja javnosti ali jih posreduje ustreznim oddelkom v podjetju.

5.4.2 KOMPETENCE

Spletni skrbnik bi moral biti izučen v skladu s delovnim procesom, v katerega je vključen pri svojem delu. V nadaljevanju so opisana področja kompetenc, vsebina in cilji izobraževanja, na teh področjih pa naj bi potekalo izobraževanje za vsako posamezno delovno fazo.

1. NAČRTOVANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 22%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima prave uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijским programom, aplikacijami, strojno opremo itd.
- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijских aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Zna optimizirati stran glede na zahteve brskalnikov
- Pripravlja vsebinske module

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Izvaja študije izvedljivosti (tehnične, finančne) (OPOMBA: v odsotnosti urednika spletnih vsebin)
- Ima znanje o raziskovanju uporabnosti
- Analizira ustreznost izbir
- Načrtuje delovne procese in neodvisno določa prednostne naloge (upravljanje časa)
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice
- Pripravlja specifikacije zahtev, tehnične specifikacije in poročila (jasno, natančno in podrobno)

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv

- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

A.1. IS in uskladitev poslovne strategije

Spletni skrbnik se zaveda dolgoročnih poslovnih zahtev in je sposoben prispevati na višjih stopnjah vodenja razvoja modela informacijskega sistema. Sposoben je višjemu vodstvu poročati o neskladjih v izvajanju strateških politik podjetja na področju IKT.

A.3. Razvoj poslovnega načrta

Spletni skrbnik je odgovoren za zasnovo in strukturo poslovnega ali produktnega načrta (npr. predviden donos naložbe, analiza stroškov in koristi, marketinška in prodajna strategija, analiza SWOT itd.). Sposoben je analizirati tržno okolje. Zagotavlja strateško uporabo tehnologije v dobro poslovanja, kar doseže z informacijsko arhitekturo in procesi, ki zajemajo celotno podjetje. Ta poslovni načrt posreduje in proda ustreznim deležnikom in nagovarja politične, finančne in organizacijske interese..

A.4. Zasnova specifikacij (4.5%)

Spletni skrbnik z analizo in opredeljevanjem trenutnega in ciljnega statusa vsebinskega modula sistematično ocenjuje stroškovno učinkovitost in predloge oblikovnih odločitev. Vzdržuje projektni dnevnik in s pomočjo strokovnega znanja pri razvoju specifikacij ustvarja in vzdržuje standardne in kompleksne projektne dokumente ali vsebinske module (kot so strukturni načrti, časovnice, opisi mejnikov).

A.5. Arhitektura sistemov (3.5%)

Spletni skrbnik v skladu s poslovnimi potrebami prispeva k formalnemu pristopu k uveljavljanju tehnologij IKT. Tako prepoznava zahtevane komponente, strojno in programsko opremo in tehnološke platforme, ki jih je treba vgraditi za doseganje trenutnih in bodočih poslovnih potreb. Zna opredeliti tehnologijo in specifikacije IKT, ki se bodo uporabljale v več projektih IT in zagotavlja, da vsi tehnični vidiki upoštevajo medsebojno obratovalnost, nadgradljivost in uporabnost.

A.6. Zasnova aplikacij (9.5%)

Spletni skrbnik v procesu načrtovanja in specifikiranja v okviru vsebinskega modula organizira pregledno načrtovanje zasnove modula ali aplikacije v skladu s politiko IKT in potrebami uporabnikov ali strank. Oцени stroške razvoja, namestitve in vzdrževanja ter izbere ustrezne tehnične možnosti za izgradnjo rešitve. Preveri modele z ustreznimi uporabniki. Poskrbi, da je aplikacija ustrezno integrirana v kompleksno okolje.

A.7. Spremljanje tehnologije(2%)

Spletni skrbnik se zaveda tehnoloških izboljšav na svojem kompetentnem področju in jih zna vključiti v specifikacijo aplikacije ali vsebinskega modula. Tako prispeva dodano vrednost s prizadevanji za večjo učinkovitost, proizvodno kakovost ali konkurenčnost končnega vsebinskega modula ali aplikacije. V skladu z dolgoročno strategijo zna opredeliti stike med vznikajočimi tehnologijami in poslovnimi zahtevami.

2. GRADNJA

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 27%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijskim programom, aplikacijami, strojno opremo itd..
- Dela s programom za upravljanje s slikami in grafiko
- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programa, spletnih strani itd.
- Pripravlja vsebinske module
- Upravlja s postajo za obdelavo podatkov
- Upravlja z omrežjem za obdelavo podatkov (varnost, pravica dostopa, dnevno vzdrževanje)
- Ustvarja grafične dokumente, postavitve in spletne oblikovne zasnove
- Razvija in upravlja baze podatkov
- Zna optimizirati spletno stran v skladu z zahtevami brskalnikov
- Zna vključiti različne komponente aplikacij/ spletne strani
- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programe, računalnik, omrežje ...
- Testira / potrjuje aplikacije, programe in oddaja poročila
- Dokumentira spletno stran
- Zna uporabljati spletne brskalnike na internetu

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Obvlada standarde in druge mednarodne navade
- Zna iskati in razvrščati informacije na internetu in drugod
- Sporazumeva se s strankami in znotraj podjetja
- Sporazumeva se v angleščini ali drugih tujih jezikih
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v materinem jeziku
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v tujem jeziku

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Je sposoben dela v ekipi
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih
- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti (točnosti)
- Drugim prenaša / razlaga tehnično znanje, ima smisel za poučevanje

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

B.1. Zasnova in razvoj (20.%)

Spletni skrbnik sistematično in ustvarjalno razvija, oblikuje, gradi in integrira programske module in različne komponente v večje produkte. Vedno upošteva

zahtevane specifikacije. S testiranjem posameznih enot in celotnega sistema zagotavlja, da so doseženi kriteriji funkcionalnosti in zmogljivosti. Razvija standardne postopke in arhitekture, s čimer obvladuje kompleksnost..

B.2. Integracija sistemov (2.5%)

Spletni skrbnik v obstoječ ali predlagan sistem namesti strojno in programsko opremo. Prilagaja se uveljavljenim procesom in postopkom, s čimer zagotovi medsebojno delovanje in celovitost splošne funkcionalnosti sistema. Upošteva specifikacije, zmožnosti in združljivost obstoječih in novih modulov.

B.3. Testiranje (1%)

S strokovnim znanjem, ki ga ima, načrtuje kompleksne testne programe za IT sisteme ali zahteve strank po uporabnosti, s čimer zagotavlja skladnost z vsemi internimi, zunanjimi, nacionalnimi in mednarodnimi standardi, kot tudi delovanje novih ali prilagojenih komponent ali sistemov v skladu s pričakovanji. Z dokumentiranjem in poročanjem o testiranjih in rezultatih zagotavlja pomemben prispevek vsem vpletenim, kot so oblikovalci, uporabniki in vzdrževalci, ter zahtevam certificiranja dokazov.

B.4. Postavljanje rešitev (3%)

Sodeluje pri snovanju rešitev in komunikaciji z naročnikom. Njegovo področje dejavnosti vključuje konfiguriranje (namestitve, nadgradnje, odstranitve) strojne opreme, programske opreme in omrežja, s čimer zagotavlja medsebojno delovanje sistemskih komponent. Sledi vnaprej opredeljenim splošnim standardom delovanja. V kompleksnih okoljih gradi ali razstavlja systemske komponente. Opredeljuje nedelujoče komponente in določa ključne vzroke napak v celotni rešitvi. Uporabnik od njega dobi polno delujočo rešitev. Dokumentacijo dopolni z beleženjem vseh relevantnih informacij, vključno z naslovi opreme, konfiguracijami in podatki o zmogljivosti. Svojim manj izkušenim sodelavcem nudi podporo in jim svetuje o prilagajanju delovnih procesov in postopkov s programskimi nadgradnjami. Če je treba, uporabi tudi strokovne vire (npr. zunanje ponudnike omrežij).

B.5. Razvoj tehničnih publikacij(0.5%)

S pomočjo prispevkov tehničnih ustvarjalcev organizira pripravo različnih dokumentov v skladu z zahtevami projekta ali aplikacije. Med pripravo predstavitve izbere ustrezen slog in medij ter opiše različne funkcije in značilnosti. Poleg tega je spletni skrbnik odgovoren za sistem upravljanja z dokumenti ter za posodabljanje in potrjevanje obstoječe dokumentacije.

3. IZVAJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 22%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Upravlja s postajo za obdelavo podatkov
- Vzdržuje / posodablja aplikacijo, spletno stran, programe, računalnik, omrežje ...

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Razume podjetniško kulturo, nadzor nad drugimi oddelki

- Pozna komunikacijska pravila na internetu v materinem jeziku
- Pozna komunikacijska pravila na internetu v tujem jeziku
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben analizirati in reševati probleme
- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Se zaveda pomena podrobnosti in natančnosti (točnosti)

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

C.1. Podpora uporabnikom (10,5%)

Z uporabo različnih tehnik spraševanja opredeli uporabniške probleme, nato pa uporabniku preda ustrezne informacije. Za hitrejše reševanje težav vzpostavi bazo rešitev. Zagotavlja, da se dosežejo dogovorjeni nivoji storitev, da je pomoč na voljo med delovnim časom uporabnika in da se storitve in sistemske zmogljivosti neprestano izboljšujejo. Pri reševanju kompleksnih in nerešenih težav sodeluje z višjimi operativnimi delavci. Odgovoren je tudi za upravljanje s proračunom.

C.2. Podpora spremembam (3,5%)

Uvaja in zagotavlja vodenje za razvoj IT rešitve. Nadzira in načrtuje vse prilagoditve programske ali strojne opreme, s čimer prepreči, da bi zaradi več posodobitev prišlo do nepredvidljivih rezultatov. Nadzoruje rabo funkcionalnih nadgradenj, dodatne programske ali strojne opreme in vzdrževalnih dejavnosti, s čimer zagotavlja celovitost sistema.

C.3. Zagotavljanje storitev (5%)

Spletni skrbnik sistematično analizira podatke o zmogljivosti in svoje ugotovitve posreduje kolegom na višjih položajih. Upravlja z orodji za nadzor in upravljanje, kot so skripte in postopki. Posodablja delovno knjižnico dokumentov in v dnevnik beleži vse izvajalne dogodke.

S posredovanjem potencialnih napak na nivoju storitev in s priporočanjem ukrepov za izboljšavo storitev zagotavlja stabilno in varno aplikacijo ter IKT infrastrukturo.

C.4. Obvladovanje problemov (3%)

Ima strokovno znanje in razume infrastrukturo IT in proces obvladovanja problemov. Sposoben je hitro prepoznavati napake in ključne vzroke za težave v informacijskem sistemu, jih reševati (to je popravljati, nadomeščati ali na novo konfigurirati) s čim krajšimi izpadi in preprečevati ponovno pojavljanje z dokumentiranjem tovrstnih problemov za bodoče analize.

4. OMOGOČANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 8%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna osnove zakonodaje na področju delovanja (pogodbeno pravo, pravice intelektualne lastnine ...)
- Razvija in uporablja strategijo, pravila in metode zagotavljanja kakovosti
- Razvija in uporablja strategijo, pravila in metode informacijske varnosti
- Meri in karakterizira ciljno skupino in oblikuje ustrezne zaključke
- Pogaja se, vodi, usmerja in nadzoruje podizvajalce

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

D.1. Razvoj strategije informacijske varnosti (2%)

Odgovoren je za upravljanje z informacijsko varnostjo., kar pomeni, da zagotavlja varnost in zaščito informacij z opredelitvijo obsega in kulture formalne organizacijske strategije. Opredeljene standarde in najboljše prakse uporablja za določanje ciljev na področju informacijske celovitosti, razpoložljivosti in zasebnosti podatkov.

D.2. Strateški razvoj kakovosti IKT (1%)

Odgovoren je za sistem upravljanja s kakovostjo IKT. Prepoznava ključne procese, ki vplivajo na zagotavljanje storitev in zmogljivost produktov. Skrbi za doseganje pričakovanj stranke in izboljšuje poslovno uspešnost z opredeljevanjem, izboljševanjem in prečiščevanjem strategije. Določa cilje na področju upravljanja s storitvami in kakovosti produktov in procesov. Spletni skrbnik uporablja in avtorizira zunanje standarde in najboljše prakse.

D.4. Nabava (2%)

Zagotavlja dosleden postopek nabave, s čimer podjetje pridobi dodano vrednost. To pomeni, da je odgovoren za zahteve glede specifikacij, identifikacijo dobavitelja, analizo predloga, pogodbeno pogajanje, izbiro dobavitelja in sklenitev pogodbe. Pri tem ovrednoti uspešnost, stroške, pravočasnost in kakovost različnih dobaviteljev, produktov in storitev, na podlagi tega pa izbere najboljše.

D.5. Razvoj prodajnih predlogov (1%)

Spletni skrbnik je odgovoren za sposobnost podjetja, da izpolnjuje pričakovanja, in za razvoj tehničnih predlogov, ki ustrezajo zahtevam kupcev. Te rešitve povezuje v kompleksnem tehničnem okolju in zagotavlja izvedljivost in tehnično veljavnost.

D.8. Upravljanje s pogodbami (2%)

Med njegove odgovornosti sodita učinkovitost dobavne verige in redna komunikacija z dobavitelji. Zagotavlja pogodbe in se ustrezno pogaja v skladu z organizacijskimi procesi ter zagotavlja upoštevanje pogodbe (npr. kakovostne standarde, čas dobave). Poleg tega skrbi za celovitost proračuna in preverja, če dobavitelji delujejo skladno s pravnimi, zdravstvenimi in varnostnimi standardi.

5. UPRAVLJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 21%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Upravlja z omrežjem za obdelavo podatkov (varnost, pravica dostopa, dnevno vzdrževanje)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende / poslovno kulturo panoge / industrijskega sektorja
- Razume podjetniško kulturo, nadzor nad drugimi oddelki
- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Vodi, se pogaja, usmerja in nadzoruje ekipo
- Načrtuje delovne procese in neodvisno določa prednostne naloge (upravljanje časa)
- Izvaja študije izvedljivosti
- Analizira ustreznost izbir (kritična samo-refleksija)
- Meri in karakterizira ciljno skupino in oblikuje ustrezne zaključke
- Vodi in vrednoti projekt
- Razvija / išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice
- Razvija in uporablja sistem za vrednotenje vedenja uporabnikov
- Razvija in uporablja strategijo, pravila in metode zagotavljanja kakovosti
- Razvija in uporablja strategijo, pravila in metode informacijske varnosti

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je sposoben delati v ekipi
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja
- Je občutljiv in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

E.1. Razvoj napovedi (1%)

S pomočjo podatkov o trgu (npr. potrebe trga, sprejemanje produktov/storitev) in ocen zmogljivosti podjetja na področju proizvodnje in prodaje pripravlja kratkoročne napovedi. Ustrezne meritve uporablja kot pomoč pri odločanju v različnih oddelkih (npr. proizvodnji, trženju, prodaji in distribuciji).

E.2. Upravljanje s projekti in resorji (6%)

Razume in uveljavlja načela projektnega vodenja. To pomeni, da opredeljuje dejavnosti, odgovornosti, kritične mejnike, vire, potrebe po spretnostih, vmesnike in proračune. Sposoben je uporabljati metodologije, orodja in procese. Sposoben je dosegati prepoznane poslovne potrebe z uvajanjem novih, notranje ali zunanje opredeljenih procesov. Sprejema odločitve, daje navodila in nosi odgovornost za ekipo (npr. odnosi znotraj ekipe, cilji ekipe). Včasih prevzame splošno odgovornost za projekt IKT (npr. rezultate, finance, upravljanje z viri, upravljanje s časom). Poleg tega pripravlja in vzdržuje dokumente, s katerimi olajša spremljanje razvoja projektov.

E.3. Obvladovanje tveganj (2.5%)

Izvaja obvladovanje tveganja glede informacijskih sistemov in uporablja politiko in postopke obvladovanja tveganj, prepoznanih za podjetje. Razume in uporablja načela obvladovanja tveganj (to pomeni, da ocenjuje tveganja, dokumentira morebitna tveganja in načrte za njihovo omejitev) ter je sposoben raziskati rešitve IKT in blažiti prepoznana tveganja. Ocenjuje, upravlja in zagotavlja potrjevanje izjem in preiskuje procese in okolja IKT.

E.4. Upravljanje z odnosi (6%)

Odgovoren je za pozitivne poslovne odnose med stranko in notranjim ali zunanjim dobaviteljem, pri čemer razporeja in usklajuje organizacijske procese. Vzdržuje redno komunikacijo s stranko in pozna njeno okolje. Zagotavlja, da se razume potrebe, skrbi in pritožbe stranke, partnerja in dobavitelja ter se nanje odgovori z razumevanjem in v skladu s politiko podjetja. Odgovarja za svoja dejanja in dejanja drugih pri upravljanju z omejeno bazo podatkov o strankah.

E.5. Procesne izboljšave (2%)

Spletni skrbnik raziskuje in vrednoti obstoječe procese in rešitve IKT, na podlagi česar opredeljuje možne inovacije. Sistematično ocenjuje, oblikuje in uresničuje procesne ali tehnološke spremembe, kar mu zagotavlja merljive koristi za podjetje. Meri tudi učinkovitost obstoječih procesov IKT in na podlagi tega oblikuje razumna priporočila.

E.6. Upravljanje s kakovostjo IKT (1%)

Odgovoren je za izvajanje in zagotavljanje politike kakovosti IKT in nenehne izboljšave kakovosti. Načrtuje in opredeljuje indikatorje, s pomočjo katerih upravlja s kakovostjo na področju strategije IKT in nadzoruje uspešnost. Na podlagi vrednotenja teh indikatorjev predlaga sanacijske ukrepe.

E.7. Upravljanje s poslovnimi spremembami (0.5%)

Vrednoti izvajanje novih rešitev na področju IT. Prepoznava metode in standarde, ki bi se jih lahko uporabilo pri doseganju opredeljenih zahtev po spremembah. Upošteva strukturna in kulturna vprašanja. Meri poslovne koristi in v času sprememb ohranja kontinuiteto poslovanja in procesov ter spremljanje učinkov.

E.8. Upravljanje informacijske varnosti (2%)

Odgovoren je za politiko informacijske varnosti. To vključuje njeno izvajanje ter analizo in upravljanje varnostnih tveganj glede podatkov in informacij podjetja. Njegovo področje dela vključuje tudi pregled varnostnih nezgod in oblikovanje predlogov za nenehno krepitev varnosti. Na vsakršne kršitve varnosti se odziva z raziskovanjem in izvajanjem sanacijskih ukrepov.

5.4.3 STOPNJA E-CF IN EQF

Spletni skrbnik bo zaključil večino teh učnih enot s 3. stopnjo sistema e-CF. Glede na tabelo v 2. poglavju rezultati 3. stopnje sistema e-CF večinoma ustrezajo 6. stopnji v sistemu EQF.

5.5 UPRAVITELJ SPLETNIH VSEBIN

5.5.1 OPIS POKLICA

Upravitelj spletnih vsebin skrbi za poslovne vidike spletnega razvoja, ki vključujejo načrtovanje, opredeljevanje, organizacijo, strukturiranje in nadzor spletnih vsebin v skladu s splošno strategijo organizacije. To obsega upravljanje z vsebinami, oglaševanje, trženje in izpolnjevanje naročil v povezavi s spletno stranjo, hkrati pa (po potrebi) prilagajanje strani kulturnim pristopom vsake države, v katero se organizacija usmeri. Poleg tega upravitelj spletnih vsebin zbira zahteve strank in to znanje posreduje ekipi strokovnjakov, ki dejansko načrtujejo in razvijajo spletno stran ter z njo upravljajo. Upravitelj spletnih vsebin je pogosto del (ali ima neposreden dostop do) višjih upravnih ravni podjetja. V nekaterih večjih podjetjih upravitelj spletnih vsebin vodi celotno spletno ekipo v skladu s strateškimi in komunikacijskimi cilji in usmeritvami spletne strani kot izrazom in podobo podjetja.

5.5.2 KOMPETENCE

Upravitelj spletnih vsebin mora biti usposobljen v skladu z delovnimi procesi, v katere je v svojem delu vključen. V nadaljevanju so opisana področja kompetentnosti/učni rezultati/vsebine, ki bi jih moral usvojiti v vsaki posamezni fazi dela.

1. NAČRTOVANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 34%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima uporabniške spretnosti za uspešno ravnanje z multimedijско programsko opremo, aplikacijami in strojno opremo
- Uvaja vsebinske standarde
- Zna izboljšati spletno stran v skladu z zahtevami iskalnikov
- Pozna inkluzivne metodologije zasnove (starejši, hendikepirani)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Seznanjen je s tehničnimi trendi/splošno poslovno kulturo panoge/industrijskega sektorja
- Pozna osnove prava na področju delovanja (pogodbeno pravo, pravice intelektualne lastnine)
- Pripravlja študije izvedljivosti (tehnične specifikacije)
- Ima znanja o raziskovanju uporabnosti
- Zna predvideti (nadaljnji) razvoj multimedijских aplikacij, programske opreme, spletnih strani itd.
- Načrtuje proračun
- Pogaja se s podizvajalci, jih vodi, usmerja in nadzoruje
- Analizira pomembnost odločitev
- Obvlada standarde in druge mednarodne navade
- Načrtuje delovne procese in neodvisno določa prednostne naloge (upravljanje časa)

- Razvija/išče rešitve in preverja njihovo tehtnost in posledice
- Pripravlja specifikacije zahtev, tehnične specifikacije in poročila (jasno, natančno in podrobno)

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Je naravnani na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

A.1. IS in uskladitev poslovne strategije (2 %)

Upravitelj spletnih vsebin se zaveda dolgoročnih poslovnih zahtev in je sposoben uveljavljati zahteve glede modela informacijskega sistema, ki jih sporočijo višji vodstveni delavci. Deluje kot pomemben vmesni člen med vodstvom podjetja in ekipo. Sposoben je razvijati in izvajati strateške in inovativne dolgoročne poslovne rešitve.

A.2. Upravljanje ravni storitev (4 %)

S pogajanji usklajuje dokončne sporazume o ravni storitev (SLA) in sklepa pogodbe za ponujene storitve. Preučuje potrebe in zmogljivosti strank in podjetij. S prilagajanjem strategije podjetja sporazumom SLA si prizadeva doseči predvidene rezultate.

A.3. Razvoj poslovnega načrta (3 %)

Upravitelj spletnih vsebin je odgovoren za zasnovo in strukturo poslovnega ali produktnega načrta (npr. predviden donos naložbe, analiza stroškov in koristi, marketinška in prodajna strategija, analiza SWOT itd.). Zagotavlja strateško uporabo tehnologije v dobro poslovanje, kar doseže z razvojem informacijske arhitekture in procesov, ki zajemajo celotno podjetje. Ta poslovni načrt posreduje in prodaja ustreznim deležnikom in nagovarja politične, finančne in organizacijske interese. Odgovoren je za pripravo strategije informacijskih sistemov.

A.4. Zasnova specifikacij (8 %)

Upravitelj spletnih vsebin z analizo in opredeljevanjem trenutnega in ciljnega statusa vsebinskega modula sistematično ocenjuje stroškovno učinkovitost in predloge oblikovnih odločitev. Odgovoren je za specifikacije celotnega projekta ali produkta (npr. vzdržuje projektni dnevnik in razvija strukturne načrte, časovnice, opise mejnikov).

A.5. Arhitektura sistemov (3 %)

Upravitelj spletnih vsebin v skladu s poslovnimi potrebami prispeva k formalnemu pristopu k uveljavljanju tehnologij IKT. Tako prepoznava zahtevane komponente, strojno in programsko opremo in tehnološke platforme, ki jih je treba vgraditi za doseganje trenutnih in bodočih poslovnih potreb. Zagotavlja, da vsi tehnični vidiki upoštevajo medsebojno obratovalnost, nadgradljivost in uporabnost. Opredeljuje strategijo vključevanja tehnologije IKT v skladu s poslovnimi potrebami.

A.6. Zasnova aplikacij (12 %)

Spletni skrbnik v procesu načrtovanja in specifikiranja v okviru vsebinskega modula organizira pregledno načrtovanje zasnove aplikacije v skladu s politiko IKT in potrebami uporabnikov ali strank. Oceni stroške razvoja, namestitve in vzdrževanja ter izbere ustrezne tehnične možnosti za izgradnjo rešitve. Poskrbi, da je aplikacija ustrezno integrirana v kompleksno okolje z vidika velikega uporabnika. Modele preveri z reprezentativnimi uporabniki.

A.7. Spremljanje tehnologije (2 %)

Upravitelj spletnih prispeva dodano vrednost s prizadevanji za večjo učinkovitost, proizvodno kakovost ali konkurenčnost končnega vsebinskega modula ali aplikacije. S pomočjo svojega znanja o novih in vznikajočih tehnologijah je sposoben predvideti in opredeliti rešitve prihodnosti. Vodstvenim ekipam svetuje o poslovanju in tehnologiji.

2. GRADNJA

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 21%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Tehnično znanje, spretnosti in kompetence

- Ima programerske spretnosti za (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programske opreme, spletnih strani itd.
- Razvija in upravlja baze podatkov
- Zna izboljšati spletno stran v skladu z zahtevami iskalnikov

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Zna iskati in razvrščati informacije na spletu in drugod
- Zna predvideti (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programske opreme, spletnih strani itd.
- Komunicira s strankami in znotraj podjetja
- Sporazumeva se v angleščini ali drugih tujih jezikih
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v materinem jeziku
- Pripravlja jasne in zgoščene tekste z ustrezno skrbjo za pravopis in slovnico v tujem jeziku

Osebno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Je ustvarjalen in iznajdljiv
- Sposoben je delati v ekipi
- Je rahločuten in obziren v medosebnih odnosih in pri medkulturnih prizadevanjih
- Je naravnana na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Zaveda se pomena podrobnosti in natančnosti (točnosti)
- Drugim prenaša / razlaga tehnično znanje, ima smisel za poučevanje

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

B.1. Zasnova in razvoj (16 %)

Oblikuje in gradi programske module in različne komponente. Vedno upošteva zahtevane specifikacije. S testiranjem posameznih enot in celotnega sistema zagotavlja, da so doseženi kriteriji funkcionalnosti in zmogljivosti. Razvija standardne postopke in arhitekture, s čimer obvladuje kompleksnost.

B.2. Integracija sistemov (0,5 %)

Upravitelj spletnih vsebin v obstoječ ali predlagan sistem namesti strojno in programsko opremo. Ustvari integracijski proces in vzpostavi notranje standarde. Prilagaja se uveljavljenim procesom in postopkom, s čimer zagotovi medsebojno delovanje in celovitost splošne funkcionalnosti sistema. Upošteva specifikacije, zmožnosti in združljivost obstoječih in novih modulov.

B.3. Testiranje (1,5 %)

S strokovnim znanjem, ki ga ima, načrtuje kompleksne testne postopke za IT sisteme ali zahteve strank po uporabnosti, s čimer zagotavlja skladnost z vsemi notranjimi, zunanjimi, nacionalnimi in mednarodnimi standardi, kot tudi delovanje novih ali prilagojenih komponent ali sistemov v skladu s pričakovanji. Z dokumentiranjem in poročanjem o testiranjih in rezultatih zagotavlja pomemben prispevek vsem vpletenim, kot so oblikovalci, uporabniki in vzdrževalci, ter zahtevam certificiranja dokazov.

B.4. Postavljanje rešitev (2,5 %)

Sodeluje pri snovanju rešitev in komunikaciji z naročnikom. Njegovo področje dejavnosti vključuje kofiguriranje (namestitve, nadgradnje, odstranitve) strojne opreme, programske opreme in omrežja, s čimer zagotavlja medsebojno delovanje sistemskih komponent. Sledi vnaprej opredeljenim splošnim standardom delovanja. Uporabnik od njega dobi polno delujočo rešitev. Dokumentacijo dopolni z beleženjem vseh relevantnih informacij, vključno z naslovi opreme, konfiguracijami in podatki o zmogljivosti. Nudi nasvete o prilagajanju delovnih procesov in postopkov s programskimi nadgradnjami. Če je treba, uporabi tudi strokovne vire (npr. zunanje ponudnike omrežij).

B.5. Razvoj tehničnih publikacij (0,5 %)

Pripravlja različne dokumente v skladu z zahtevami projekta ali aplikacije. Med pripravo predstavitve izbere ustrezen slog in medij ter opiše različne funkcije in značilnosti. Poleg tega je upravitelj spletnih vsebin odgovoren za sistem upravljanja z dokumenti ter za posodabljanje in potrjevanje obstoječe dokumentacije.

3. IZVAJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 7%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Razume podjetniško kulturo, omejitve drugih oddelkov
- Pozna komunikacijska pravila na spletu v materinem jeziku
- Pozna komunikacijska pravila na spletu v tujem jeziku

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Sposoben je analizirati in reševati probleme
- Je naravnano na kupca, zna si predstavljati uporabniški vidik in prilagajati odločitve
- Zaveda se pomena podrobnosti in natančnosti (točnosti)
- Drugim prenaša / razlaga tehnično znanje, ima smisel za poučevanje

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

C.1. Podpora uporabnikom (4 %)

Ko opredeli uporabniške probleme, ustrezne informacije preda uporabniku. Za hitrejše reševanje težav vzpostavi bazo rešitev. Zagotavlja, da se dosežejo dogovorjeni nivoji storitev, da je pomoč na voljo med delovnim časom uporabnika in da se storitve in sistemske zmogljivosti neprestano izboljšujejo. Odgovoren je tudi za upravljanje s proračunom

C.2. Podpora spremembam (1 %)

Uvaja in zagotavlja vodenje za razvoj IT rešitve. Nadzira in načrtuje vse prilagoditve programske ali strojne opreme, s čimer prepreči, da bi zaradi več posodobitev prišlo do nepredvidljivih rezultatov. Nadzoruje rabo funkcionalnih nadgradenj, dodatne programske ali strojne opreme in vzdrževalnih dejavnosti, s čimer zagotavlja celovitost sistema.

C.3. Zagotavljanje storitev (1.5 %)

Upravitelj spletnih vsebin sistematično analizira podatke o zmogljivosti in svoje ugotovitve posreduje kolegom na višjih položajih. Upravlja z orodji za nadzor in upravljanje, kot so skripte in postopki. Posodablja delovno knjižnico dokumentov in v dnevnik beleži vse izvajalne dogodke. S posredovanjem potencialnih napak na nivoju storitev in s priporočanjem ukrepov za izboljšavo storitev zagotavlja stabilno in varno aplikacijo ter IKT infrastrukturo.

C.4. Obvladovanje problemov (0.5 %)

Sposoben je hitro prepoznavati napake in ključne vzroke za težave v informacijskem sistemu, jih reševati in preprečevati ponovno pojavljanje z dokumentiranjem tovrstnih problemov za bodoče analize. Z varnostnimi nezgodami se spopada tako, da usklajuje dobro usposobljene kadre, orodja in diagnostično opremo. Oblikuje postopke posredovanja višjim instancam, s čimer zagotovi, da se v vsaki nezgodi lahko uporabi ustrezne vire.

4. OMOGOČANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 9%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Pozna osnove prava na področju delovanja (pogodbeno pravo, pravice intelektualne lastnine)
- Razvija in uporablja strategijo, pravila in metode zagotavljanja kakovosti
- Meri in karakterizira ciljno skupino in oblikuje ustrezne zaključke

- Pogaja se, vodi, usmerja in nadzoruje podizvajalce

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Drugim prenaša / razlaga tehnično znanje, ima smisel za poučevanje
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja
- Sposoben je dela v ekipi

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/ učenja?)

D.2. Strateški razvoj kakovosti IKT (1 %)

Odgovoren je za sistem upravljanja s kakovostjo IKT. Prepoznava ključne procese, ki vplivajo na zagotavljanje storitev in zmogljivost produktov. Skrbi za doseganje pričakovanj stranke in izboljšuje poslovno uspešnost z opredeljevanjem, izboljševanjem in prečiščevanjem strategije. Določa cilje na področju upravljanja s storitvami in kakovosti produktov in procesov. Upravitelj spletnih vsebin uporablja in avtorizira zunanje standarde in najboljše prakse.

D.3. Zagotavljanje izobraževanja in usposabljanja (4 %)

Upravitelj spletnih vsebin je odgovoren za politiko usposabljanja na področju IKT, kar vključuje opredelitev, izvajanje, organizacijo, strukturiranje in razporejanje različnih programov usposabljanja, pa tudi ustrezno vrednotenje. Po izvedbi si prizadeva za izboljšave in prilagoditve. Vedno upošteva potrebe po usposabljanju in organizacijske zahteve.

D.4. Nabava (1 %)

Odgovoren je za uresničevanje nabavne politike podjetja in za izboljšave procesa. Zagotavlja dosleden postopek nabave, s čimer podjetje pridobi dodano vrednost. To pomeni, da je odgovoren za zahteve glede specifikacij, identifikacijo dobavitelja, analizo predloga, pogodbeno pogajanje, izbiro dobavitelja in sklenitev pogodbe.

D.5. Razvoj prodajnih predlogov (1 %)

Upravitelj spletnih vsebin je odgovoren za sposobnost podjetja, da izpolnjuje pričakovanja, in za razvoj tehničnih predlogov, ki popolnoma ustrezajo zahtevam kupcev. Ko prepoznava potrebe kupca in referenčne poslovne situacije ter vpliva nanje, deluje kot "svetovalec pri nakupu".

D.8. Upravljanje s pogodbami (2 %)

Med njegove odgovornosti sodita redna komunikacija z dobavitelji in usklajenost dobavne pogodbe. Zagotavlja pogodbe in se ustrezno pogaja v skladu z organizacijskimi procesi ter zagotavlja upoštevanje pogodbe (npr. kakovostne standarde, čas dobave). Poleg tega skrbi za celovitost proračuna in preverja, če dobavitelji delujejo skladno s pravnimi, zdravstvenimi in varnostnimi standardi.

5. UPRAVLJANJE

Teža dejavnosti (glede na ECVET): 29%

a. Učni rezultati (Kateri so želeni učinki usposabljanja?)

Vodstveno znanje, spretnosti in kompetence

- Pozna tehnične trende/poslovno kulturo panoge/industrijskega sektorja

- Razume podjetniško kulturo, nadzor nad drugimi oddelki
- Ima spretnosti predstavljanja in moderiranja
- Sporazumeva se s strankami in znotraj podjetja
- Sporazumeva se v angleščini ali drugih tujih jezikih
- Načrtuje proračun
- Načrtuje delovne procese in neodvisno določa prednostne naloge (upravljanje časa)
- Vodi, se pogaja, usmerja in nadzoruje ekipo
- Izvaja študije izvedljivosti (tehnične, finančne)
- Predvideva (nadaljnji) razvoj multimedijskih aplikacij, programske opreme, spletnih strani itd.
- Vodi in vrednoti projekte
- Analizira ustreznost izbir (kritična samorefleksija)
- Meri in karakterizira ciljno skupino in oblikuje ustrezne zaključke
- Razvija/išče rešitve in preverja njihovo ustreznost in posledice
- Razvija in uporablja strategijo, pravila in metode zagotavljanja kakovosti

Osebnostno in socialno znanje, spretnosti in kompetence

- Sposoben je delati v ekipi
- Zavezan je strategiji, kulturi in ciljem podjetja
- Je rahločuten in obziren pri medosebnih odnosih in v medkulturnih prizadevanjih
- Sposoben je analizirati in reševati probleme

b. Učne enote (Katera so priporočena področja usposabljanja/učenja?)

E.1. Razvoj napovedi (2 %)

Razlaga tržne potrebe in odzive na produkte/storitve. Z uporabo ustreznih meritev različnim oddelkom (npr. proizvodnji, trženju, prodaji in distribuciji) pomaga pri sprejemanju odločitev. Na podlagi razumevanja globalnega trga prepoznava in vrednoti ustrezne prispevke iz poslovnega, političnega in družbenega področja.

E.2. Upravljanje s projekti in resorji (10 %)

Ima znanja s področja projektnega vodenja. To pomeni, da zna opredeljevati dejavnosti, odgovornosti, kritične mejnike, vire, potrebe po spretnostih, vmesnike in proračune. Sposoben je dosegati prepoznane poslovne potrebe z uvajanjem novih, notranje ali zunanje opredeljenih procesov. Včasih prevzame splošno odgovornost za projekt IKT (npr. rezultate, finance, upravljanje z viri, upravljanje s časom). Poleg tega pripravlja in vzdržuje dokumente, s katerimi olajša spremljanje razvoja projektov.

E.3. Obvladovanje tveganj (4,5 %)

Izvaja obvladovanje tveganja glede informacijskih sistemov, vse možne omejitve (vključno s tehničnimi, gospodarskimi in političnimi vprašanji) in uporablja politiko in postopke obvladovanja tveganj, prepoznanih za podjetje. Ocenjuje tveganja in dokumentira morebitna tveganja in načrte omejevanja.

E.4. Upravljanje z odnosi (8.%)

Odgovoren je za pozitivne poslovne odnose med stranko in notranjim ali zunanjim dobaviteljem, pri čemer razporeja in usklajuje organizacijske procese. Vzdržuje redno komunikacijo s stranko in pozna njeno okolje. Zagotavlja, da se razume

potrebe, skrbi in pritožbe stranke, partnerja in dobavitelja ter se nanje odgovori z razumevanjem in v skladu s politiko podjetja. Potrjuje vlaganja v nove in obstoječe odnose.

E.5. Procesne izboljšave (1,5 %)

Upravitelj spletnih vsebin raziskuje in vrednoti obstoječe procese in rešitve IKT. Sistematično ocenjuje, oblikuje in uresničuje procesne ali tehnološke spremembe, kar mu zagotavlja merljive koristi za podjetje. Meri tudi učinkovitost obstoječih procesov IKT. Vpeljuje inovacije in izboljšave, s čimer krepi konkurenčnost in učinkovitost. Višje vodstvene delavce prepričuje v morebitne spremembe.

E.6. Upravljanje s kakovostjo IKT (2 %)

Odgovoren je za izvajanje in zagotavljanje politike kakovosti IKT in nenehne izboljšave kakovosti. Načrtuje in opredeljuje indikatorje, s pomočjo katerih upravlja s kakovostjo na področju strategije IKT in nadzoruje uspešnost. Z vodenjem zagotavlja uresničevanje politike kakovosti, kot tudi določanje in preseganje kakovostnih standardov.

E.7. Upravljanje s poslovnimi spremembami (1 %)

Vrednoti izvajanje novih rešitev na področju IT. Prepoznavna metode in standarde, ki bi se jih lahko uporabilo pri doseganju opredeljenih zahtev po spremembah. Upošteva strukturna in kulturna vprašanja. Meri poslovne koristi in v času sprememb ohranja kontinuiteto poslovanja in procesov ter spremljanje učinkov.

5.5.3 STOPNJA E-CF IN EQF

Upravitelj spletnih vsebin bo zaključil večino teh učnih enot z 2. stopnjo sistema e-CF. Glede na tabelo v 2. poglavju rezultati 2. stopnje sistema e-CF večinoma ustrezajo 4. in 5. stopnji v sistemu EQF.

6. SLOVAR POJMOV

Raba naslednjih pojmov v tem dokumentov temelji na naslednjih opredelitvah:

‘**Kvalifikacija**’ pomeni uradni rezultat procesa ocenjevanja in priznanja, ki se pridobi, kadar pristojni organ odloči, da je posameznik dosegel učne rezultate, ki ustrezajo opredeljenim standardom;

‘**Sektor**’ pomeni povezovanje strokovnih dejavnosti na podlagi njihove glavne gospodarske funkcije, proizvoda, storitve ali tehnologije;

‘**Učni rezultati**’ pomenijo ugotovitve o tem, kaj udeleženec ob zaključku učnega procesa zna, razume in je sposoben opraviti. Opredeljeni so v smislu znanja, spretnosti in kompetenc;

‘**Znanje**’ pomeni rezultat osvajanja informacij preko učenja. Znanje je skupek dejstev, načel, teorij in praks, ki so povezane s področjem dela ali študija. V okviru evropskega ogrodja kvalifikacij je znanje opisano kot teoretično in/ali podatkovno;

‘**Spretnosti**’ pomenijo sposobnost uporabe znanja in strokovnega znanja za izvedbo nalog in reševanje problemov. V okviru evropskega ogrodja kvalifikacij so spretnosti opisane kot kognitivne (vključujejo uporabo logičnega, intuitivnega in ustvarjalnega mišljenja) ali praktične (vključujejo ročne spretnosti in uporabo metod, materialov, orodij in instrumentov);

‘**Kompetence**’ pomeni dokazano zmožnost uporabljati znanja, spretnosti in osebne, socialne in/ali metodološke zmožnosti v delovnem ali študijskem okolju ter v strokovnem in osebnem razvoju;

‘**Profil poklica**’ pomeni delodajalčevo opredelitev določenega dela, ki je opisano s pomočjo zahtevanih kvalifikacij, nalog, spretnosti in kompetenc;

‘**Razvoj e-vsebin**’ je proces razvoja, pisanja, zbiranja, organiziranja, strukturiranja in urejanja informacij za elektronske objave. Tovrstne vsebine lahko vključujejo prozna besedila, grafične elemente, slike, posnetke, video posnetje ali druge medijska sredstva, ki jih je mogoče posredovati preko elektronskih medijev;

‘**Učne vsebine**’ so predmeti, ki se jih poučuje v okviru usposabljanja. Za razliko od učnih rezultatov, ki predstavljajo rezultate določenega usposabljanja, učne vsebine predstavljajo vložek v določeno usposabljanje;

‘**Učna enota**’ je pomemben sklop učnih rezultatov, npr. kvalifikacije za projektne vodje vključujejo učne enote načrtovanja, vodenja proračunov, grajenja skupine, upravljanja, nadzora itd, vključuje pa sklop učnih rezultatov;

‘**ECVET**’ (Evropski sistem prenašanja kreditnih točk v poklicnem izobraževanju in usposabljanju) je sistem za nabiranje in prenašanje kreditnih točk v poklicnem izobraževanju in usposabljanju, ki omogoča dokumentiranje in potrjevanje učnih uspehov, pridobljenih v teku poklicnega izobraževanja in usposabljanja ter usposabljanja, ki prehaja “meje sistemov”.

*Vir (razen profila poklica, ECVET, razvoja e-vsebin, učnih vsebin in učnih enot): Priporočilo Evropskega parlamenta in Sveta z dne 23. aprila 2008 o uvedbi evropskega ogrodja kvalifikacij za vseživljenjsko učenje (2008/C 111/01) PRILOGA I – Opredelitve pojmov.

EQF Code project partners:

AME – Multimedia Jobs Association – France
Association for Culture and Education (ACE) KIBLA – Slovenia
European Multimedia Forum (EMF) – UK
GAIA – Spain
MATISZ – Hungary
md-pro – Germany
milestone – Austria
Swiss Media – Switzerland
WIFI – Austria

Coordination:

md-pro, Germany

Catalogue published by:

ACE KIBLA, Slovenia
TOX Edition
For publisher: Aleksandra Kostič and Dejan Pestotnik
Graphics: Samo Lajtinger
Print: Repro Point d.o.o.
Year: 2010
www.kibla.org

The EQF Code project has been funded with support from the European Commission



Education and Culture DG

Leonardo da Vinci

and

The Swiss State Secretariat for Education and Research SER

<http://www.ubique.org/eqfcode>

Disclaimer:

This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.