



MONITOR POLSKI

DZIENNIK URZĘDOWY RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Warszawa, dnia 22 września 2026 r.

Poz. 931

OBWIESZCZENIE MINISTRA CYFRYZACJI¹⁾

z dnia 8 września 2026 r.

w sprawie włączenia kwalifikacji sektorowej „Projektowanie i programowanie aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER)” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji

Na podstawie art. 25 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2024 r. poz. 1606) ogłasza się w załączniku do niniejszego obwieszczenia informacje o włączeniu kwalifikacji sektorowej „Projektowanie i programowanie aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER)” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji.

Minister Cyfryzacji: *K. Gawkowski*

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

Załącznik do obwieszczenia Ministra Cyfryzacji
z dnia 8 września 2026 r. (M.P. poz. 931)

INFORMACJE O WŁĄCZENIU KWALIFIKACJI SEKTOROWEJ „PROJEKTOWANIE I PROGRAMOWANIE APLIKACJI MOBILNYCH (MOBILE DEVELOPER)” DO ZINTEGROWANEGO SYSTEMU KWALIFIKACJI

1. Nazwa kwalifikacji sektorowej

Projektowanie i programowanie aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER)

2. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji przypisany do kwalifikacji sektorowej

5 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji

3. Efekty uczenia się wymagane dla kwalifikacji sektorowej

Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się

Osoba posiadająca kwalifikację sektorową „Projektowanie i programowanie aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER)” jest kompleksowo przygotowana do wykonywania zawodu programisty aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER). Potrafi efektywnie działać w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach. Dzięki szerokiej wiedzy teoretycznej i praktycznej precyzyjnie diagnozuje oczekiwania klientów, a następnie sprawnie zarządza pełnym cyklem życia aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER): od projektowania i tworzenia, przez publikację, aż po jej utrzymanie. Potrafi programować obiektowo, posługując się wybranym językiem programowania. Projektuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) zgodnie z oczekiwaniami klienta, dobiera technologię, w której ta aplikacja zostanie wykonana, oraz tworzy jej dokumentację. Tworzy prototyp aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER). Zna i rozumie ogólne wymagania dotyczące ochrony danych osobowych i polityki prywatności obowiązujące w Unii Europejskiej. Wykorzystuje posiadaną wiedzę do projektowania ochrony danych użytkowników i bezpieczeństwa aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER). Tworzy aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) z uwzględnieniem WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). Programuje backend i interfejs aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), odpowiadnio organizując dane w tej aplikacji. Testuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) na platformach dystrybucyjnych Google Play i App Store. Zna warunki licencjonowania i zasady dystrybucji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) pod kątem wyszukiwarek platform dystrybucyjnych Google Play i App Store. Zna różne modele monetizacji. Przygotowuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) do publikacji na platformie dystrybucyjnej Google Play i App Store. Monitoruje błędy z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi. Ma przygotowanie do utrzymania aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) po publikacji i zapewnienia wsparcia technicznego. Aktualizuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) oraz zarządza jej wydajnością i skalowalnością.

Zestaw 1. Programowanie obiektowe	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Posługuje się wybranym językiem programowania obiektowego	– charakteryzuje sposób działania wybranego języka programowania obiektowego, – rozróżnia rodzaje licencji, – deklaruje zmienne, – posługuje się operatorami, instrukcjami warunkowymi, pętlami i tablicami, – tworzy funkcje z parametrami, bez parametrów, zwracające wartości i niezwracające wartości.
Posługuje się mechanizmami programowania obiektowego	– tworzy klasy i obiekty, – używa konstruktorów, – stosuje mechanizmy abstrakcji, hermetyzacji, polimorfizmu i dziedziczenia.

Zestaw 2. Projektowanie aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Tworzy dokumentację aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) na podstawie uzgodnień z klientem	– pozyskuje informacje o oczekiwaniach klienta dotyczących funkcji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – wyjaśnia wątpliwości przez zadawanie pytań, – tworzy wymagania funkcjonalne i niefunkcjonalne, – tworzy diagramy UML (Unified Modelling Language).
Dobiera technologię aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	– omawia technologie natywne, – omawia technologie cross-platformowe, – proponuje technologię na podstawie wymagań klienta oraz posiadanych zasobów, – wskazuje pozytywne i negatywne aspekty wyboru danej technologii.
Tworzy prototyp aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	– projektuje bazę danych, – tworzy szkic aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – projektuje doświadczenia użytkownika (UX – User Experience) z wykorzystaniem narzędzi, w tym Figma, – tworzy makietę aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – tworzy interfejs użytkownika zgodnie z uniwersalnymi zasadami jego projektowania.

Projektuje ochronę danych użytkowników i bezpieczeństwo aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	- wymienia ogólne wymagania dotyczące polityki prywatności obowiązujące w Unii Europejskiej (zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych), - analizuje zagrożenia bezpieczeństwa aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) spowodowane m.in. atakiem hakerskim, brakiem obsługi sytuacji wyjątkowych i niestabilną pracą serwera lub aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), - analizuje dostępne rozwiązania serwerowe, w tym Firebase, AWS (Amazon Web Services) i Azure, - charakteryzuje sposoby szyfrowania danych, - wybiera sposób uwierzytelniania i autoryzacji.
Zestaw 3. Tworzenie aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Organizuje strukturę projektu aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	- charakteryzuje wzorce projektowe, w tym Singleton, Dependency Injection i Abstract Factory, - wybiera architekturę aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym Clean Architecture, MVC (Model-View-Controller) i MVVM (Model-View-ViewModel), - wybiera środowisko deweloperskie, w tym Android Studio, Visual Studio i Xcode, - konfiguruje system kontroli wersji, w tym Git.
Programuje backend aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	- stosuje zasady pisania kodu obiektowego (clean code, solid), - tworzy kod z uwzględnieniem TDD (Test-Driven Development), - dobiera struktury danych, - tworzy algorytmy, - używa bezpiecznego kodu (null safety), - identyfikuje elementy kodu, które mogą zagrozić stabilności działania aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), - obsługuje wyjątki „try catch”, - korzysta z funkcji synchronicznych i asynchronicznych, - obsługuje stany, w tym BLoC, Kotlin Flow i Combine, - tworzy REST API (Representational State Transfer), - obsługuje REST API, - obsługuje streamy od dostawcy usług backendowych, w tym Firebase, AWS i Azure, - synchronizuje widok aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) w zależności od danych przekazanych w streamie, - tworzy własny stream na potrzeby działania aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER),

	– implementuje lub konfiguruje system uwierzytelniania użytkowników, – odczytuje dane z API (Application Programming Interface) systemu, w tym dane lokalizacyjne GPS (Global Positioning System) oraz dane o ruchu urządzeń, – wysyła i odbiera powiadomienia PUSH, – zarządza uprawnieniami, w tym dostępem do kontaktów i mikrofonu, – zarządza stanami aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – konfiguruje zadania aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) wykonywane w tle, – stosuje atrybuty ARIA (Accessible Rich Internet Applications) w celu spełnienia wymagań WCAG.
Organizuje dane w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	– tworzy struktury danych w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym listy i mapy, – odczytuje dane z serwera, – wysyła dane do serwera, – przetwarza dane w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER).
Programuje interfejs aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	– tworzy drzewo widżetów, – tworzy layouty (column, row, grid, container), – rozmieszcza widżety w layoutcie, – tworzy elementy nawigacyjne aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym dolne, górne i boczne menu, – importuje widoki z zewnętrznych narzędzi, w tym Figmy, – przypisuje funkcjonalności do elementów aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – implementuje (programuje) funkcjonalności z uwzględnieniem stanu widżetów, w tym onPress, onTap i onDoubleTap, – łączy elementy użytkownika z backendem, – synchronizuje interfejs użytkownika z backendem, – waliduje dane przekazywane od użytkownika, – reaguje na zdarzenia, w tym onChange i onLoad, – dodaje animacje.
Testuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER)	– realizuje testy manualne, – realizuje testy automatyczne, – realizuje testy wydajnościowe, – realizuje testy integracyjne.

Zestaw 4. Publikacja aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Charakteryzuje wytyczne i standardy platform dystrybucyjnych Google Play i App Store	– omawia wytyczne i standardy dotyczące jakości i bezpieczeństwa aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) oraz interfejsu użytkownika, w tym skalowalność, responsywność i przeznaczenie oraz treści, – wskazuje ograniczenia związane z rozmiarem aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – wskazuje ograniczenia związane z wykorzystaniem danych, – wskazuje ograniczenia związane z dostępem do urządzeń.
Przygotowuje materiały do działań wizerunkowych na platformach dystrybucyjnych Google Play i App Store	– tworzy tytuł oraz opis aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – tworzy grafiki na potrzeby prezentacji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) na platformach dystrybucyjnych Google Play i App Store, – dobiera zrzuty ekranu w celu zaprezentowania aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER).
Charakteryzuje zasady optymalizacji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) pod kątem wyszukiwarek platform dystrybucyjnych aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) (ASO – App Store Optimization)	– omawia techniki ASO, takie jak optymalizacja tytułu aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), opisu, słów kluczowych oraz wybór odpowiednich zrzutów ekranu i filmów demonstracyjnych, – omawia wpływ ocen i recenzji użytkowników na ranking aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER).
Charakteryzuje zasady monetyzacji	– omawia różne modele monetyzacji dostępne na platformach dystrybucyjnych Google Play i App Store, takie jak płatności w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), subskrypcje i reklamy, – opisuje procesy płatności i prowizji platform dystrybucyjnych Google Play i App Store.
Przygotowuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) do publikacji na platformie dystrybucyjnej Google Play i App Store	– opisuje proces zakładania konta dewelopera w Google Play Developer Console lub Apple Developer Program oraz proces wykupienia subskrypcji, – określa minimalne wymagania systemowe oraz sprzętowe, – określa klasyfikację wiekową aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) oraz jej ogólne przeznaczenie, – określa numer wersji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) zgodnie z konwencjami i wymaganiami platformy dystrybucyjnej Google Play lub App Store, – charakteryzuje proces recenzji przez platformę dystrybucyjną Google Play lub App Store, – kompiluje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER) do odpowiedniego formatu oczekiwanego przez platformę dystrybucyjną Google Play (.apk) lub App Store (.ipa), – omawia proces umieszczania aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) na docelowej platformie dystrybucyjnej Google Play i App Store.

Zestaw 5. Utrzymanie aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) po publikacji i zapewnianie wsparcia technicznego	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Monitoruje błędy i zapewnienia wsparcie techniczne	– charakteryzuje narzędzia do śledzenia błędów, w tym Crashlytics, – identyfikuje błędy w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) z użyciem narzędzi do śledzenia błędów, – klasyfikuje błędy zgłaszane przez użytkowników, w tym funkcjonalne, нефункционалне i krytyczne, – omawia elementy planu wsparcia technicznego w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym helpdesk, tutoriala, FAQ (Frequently Asked Questions) i czat, – omawia procedury rozwiązywania problemów powstałych w aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER).
Aktualizuje aplikację mobilną (MOBILE DEVELOPER)	– omawia czynniki niezbędne do przeanalizowania, aby zaplanować oraz wprowadzić aktualizację aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym uwarunkowania rynkowe i informacje od użytkowników, – planuje aktualizację aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) przez określenie celów, priorytetów oraz harmonogramu zmian, – identyfikuje konflikty związane z wykonaniem aktualizacji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym brak wstecznej kompatybilności i konflikt z obecną stabilną wersją aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – proponuje działania minimalizujące ryzyko wystąpienia konfliktu podczas aktualizacji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – analizuje efekty aktualizacji aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym stopień akceptacji użytkowników i poprawę wydajności (na podstawie oceny wydajności mierzonej narzędziem, w tym Firebase Performance Monitoring i New Relic Mobile), – analizuje zmiany w odbiorze aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) po wprowadzeniu aktualizacji, w tym komentarze, liczbę polubień i ranking.
Zarządza wydajnością i skalowalnością aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER)	– analizuje wydajność aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) za pomocą narzędzi, w tym Firebase Performance Monitoring i New Relic Mobile, – omawia przyczyny osłabienia wydajności miejscowej i ogólnej aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – identyfikuje problemy wydajnościowe aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), w tym opóźnienia w ładowaniu, przeciążenia serwerów i niskie czasy odpowiedzi, – omawia elementy planów i strategii długoterminowych, które uwzględniają zwiększenie liczby aktywnych użytkowników aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER) oraz zwiększoną ilość danych przesyłanych w tej aplikacji, w tym skalowalność, koszty eksploatacji tej aplikacji i wybór serwera, – analizuje koszty związane z działaniem aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – charakteryzuje kategorie kosztów związane ze skalowalnością aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – dokumentuje wprowadzone zmiany związane z wydajnością aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER), – dokumentuje wprowadzone zmiany związane ze skalowalnością aplikacji mobilnej (MOBILE DEVELOPER).

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

1. Etap weryfikacji

1.1. Metody przeprowadzania walidacji

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

W części teoretycznej walidacja odbywa się za pomocą testu wiedzy.

W części praktycznej walidacja polega na ocenie studium przypadku. Część praktyczna może obejmować również:

- analizę dowodów i deklaracji,
- prezentację połączoną z wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym (rozmowa z asesorem walidacyjnym).

Asesor walidacyjny zatwierdza zaliczenie części teoretycznej na podstawie wyniku z testu wiedzy.

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

1.2. Osoby przeprowadzające walidację

Weryfikację efektów uczenia się przeprowadza asesor walidacyjny.

Asesor walidacyjny posiada:

- kwalifikację pełną na 6 poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji w obszarze informatyki lub ukończone studia podyplomowe na kierunku informatycznym,
- minimum 5-letnie udokumentowane doświadczenie zawodowe w obszarze zgodnym z zakresem merytorycznym kwalifikacji (w tym znajomość danej technologii) lub posiada kwalifikację sektorową „Projektowanie i programowanie aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER)” oraz minimum 2-letnie udokumentowane doświadczenie zawodowe w obszarze zgodnym z zakresem merytorycznym kwalifikacji.

Ponadto, w przypadku korzystania z platformy egzaminacyjnej, ukończył szkolenie z jej obsługi zorganizowane przez instytucję prowadzącą walidację.

1.3. Warunki organizacyjne i materialne niezbędne do prawidłowego i bezpiecznego przeprowadzania walidacji

Walidacja efektów uczenia się odbywa się w odniesieniu do wybranej przez kandydata technologii, w tym Flutter, React Native, Xamarin i Ionic, i języka programowania, w tym Java, Kotlin, C++, C#, Objective-C, Swift, JavaScript i Dart. Informacja o wybranej technologii i języku programowania, który jest przedmiotem walidacji, jest zamieszczana na certyfikacie.

Instytucja prowadząca walidację jest zobowiązana opublikować na swojej stronie internetowej informację, w jakich technologiach i językach programowania prowadzi walidację efektów uczenia się.

Walidacja odbywa się stacjonarnie albo zdalnie pod nadzorem asesora walidacyjnego zgodnie z wytycznymi instytucji prowadzącej walidację.

Instytucja prowadząca walidację zapewnia udogodnienia dla osób niepełnosprawnych i posiada wytyczne ich zastosowania. Udogodnienia są dostosowane do rodzaju osób niepełnosprawnych kandydata. Instytucja prowadząca walidację zapewnia lokal o odpowiednich warunkach do przeprowadzenia walidacji, z uwzględnieniem potrzeb osób niepełnosprawnych (w przypadku walidowania takich osób). Muszą być zapewnione warunki gwarantujące samodzielność pracy zdającego.

Instytucja prowadząca walidację zapewnia stanowisko komputerowe dla każdej osoby przystępującej do walidacji oraz stanowisko komputerowe dla asesora walidacyjnego wyposażone w:

- komputer z przeglądarką internetową z dostępem do internetu wraz z system operacyjnym,
- pakiet oprogramowania lub zestaw programów umożliwiający weryfikację zdefiniowanych efektów uczenia się,
- salę przystosowaną odpowiednio do liczby zdających.

Parametry łącza internetowego dla każdego stanowiska komputerowego wynoszą:

- prędkość pobierania danych: co najmniej 15 Mb/s,
- prędkość wysyłania danych: co najmniej 2 Mb/s.

Lokal musi być dostosowany do liczby zdających.

Test wiedzy może być przeprowadzony z wykorzystaniem platformy egzaminacyjnej dostępnej online, o ile zapewniona ona:

przeprowadzenie weryfikacji efektów uczenia się w czasie rzeczywistym,

automatyczne ocenianie poprawności odpowiedzi udzielonych na pytania zawarte w teście wiedzy.

Każde kryterium weryfikacji uznaje się za spełnione, jeżeli kandydat uzyskał co najmniej 50 % punktów możliwych do uzyskania za to kryterium.

Walidacja musi być realizowana w ramach jednej sesji walidacyjnej.

2. Etap identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się

2.1. Metody identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się

Etap identyfikowania i dokumentowania może być realizowany na podstawie odpowiednich metod służących zidentyfikowaniu posiadanych efektów uczenia się, w tym analizy dokumentów, wywiadu z kandydatem.

2.2. Osoby zapewniające identyfikowanie i dokumentowanie efektów uczenia się

Instytucja prowadząca walidację zapewnia doradcę walidacyjny. Doradca walidacyjny posiada:

certyfikat lub inny dokument potwierdzający posiadanie wiedzy i umiejętności odpowiadających Europejskiej Ramie Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli – DigComp na poziomie średniozaawansowanym oraz

wiedzę z obszaru Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz metod i narzędzi stosowanych w procesie walidacji efektów uczenia się (w tym udokumentowane przeszkolenie przez instytucję certyfikującą w zakresie Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji).

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

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

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

Brak warunków

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

Brak, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunków uzyskania kwalifikacji sektorowej

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

Certyfikat jest ważny 5 lat. Warunkiem przedłużenia ważności certyfikatu jest: przedstawienie dowodów na wykonanie co najmniej 3 aplikacji mobilnych (MOBILE DEVELOPER) w ciągu ostatnich 5 lat (ze wskazaniem technologii oraz języka programowania) lub przedstawienie dowodów, w tym referencji od pracodawcy, potwierdzających realizację zadań zawodowych w obszarze zgodnym z zakresem merytorycznym kwalifikacji w okresie niekrótszym niż 3 lata w ciągu ostatnich 5 lat.

8. Termin dokonywania przeglądu kwalifikacji sektorowej

Nierzadziej niż raz na 10 lat