

MINISZTERELNÖKI HIVATAL

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:
1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:
1151-06/3 Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A
mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

Szóbeli vizsgatevékenység

Szóbeli vizsgatevékenység időtartama: 30 perc

A 20/2007. (V. 21.) SZMM rendelet 23. § 1. bekezdésében foglaltak alapján a szakmai vizsga szóbeli tételét a XIX-284/1/2009. számon kiadom.

EREDETVEL MINDENBEN
MEGEGYEZŐ MÁSOLAT

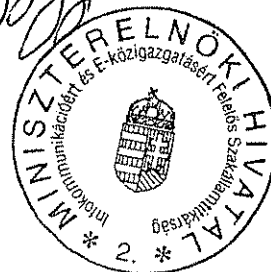
Dr. Joó Györgyi



Jóváhagyta:

Dr. Joó Györgyi
Dr. Joó Györgyi
tanácsos

2009



NEMZETI SZAKKÉPZÉSI ÉS FELNŐTTKÉPZÉSI INTÉZET

Érvényes: 2009. 05. 22-től

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A 10/2007 (II. 27.) SzMM rendelettel módosított 1/2006 (II. 17.) OM rendelet Országos Képzési Jegyzékről és az Országos Képzési Jegyzékbe történő felvétel és törlés eljárási rendjéről alapján.

Szakképesítés, szakképesítés-elágazás, rész-szakképesítés, szakképesítés-ráépülés azonosító száma és megnevezése, valamint a kapcsolódó szakképesítés megnevezése:

54 213 04 0010 54 02	E-játék fejlesztő	Multimédia-alkalmazás fejlesztő
-----------------------------	--------------------------	--

A szóbeli vizsgafeladatot – ha a feladat indokolja – a szaktanárok által összeállított mellékletek, segédanyagként felhasználható források egészítik ki.

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

Szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgadolgozat elkészítésének főbb szempontjai:

A vizsgadolgozat lehetséges témakörei a következők:

- *A jelölt által szabadon választott, lehetőség szerint valós piaci igényhez igazodó témájú, internetes (de legalábbis hálózati) platformra tervezett játék fejlesztése, és a hozzá tartozó fejlesztői és felhasználói dokumentáció megírása.*

Amennyiben a vizsgadolgozat nem a fenti témákat dolgozza fel, az elfogadhatatlan, vissza kell adni átdolgozásra.

A hallgatóknak a vizsgadolgozatot az alábbi szerkesztési, terjedelmi előírások figyelembevételével kell összeállítaniuk:

- *a dokumentáció (melléletek, táblázatok, grafikonok nélküli) szövegrészének terjedelme legalább 30.000 karakter legyen;*
- *amennyiben a vizsgadolgozatban valamely egyéb forrásból idéz a hallgató (szakirodalom vagy korábbi vizsgadolgozat stb.), lábjegyzetben egyértelműen fel kell tüntetni az erre való hivatkozást;*
- *a vizsgadolgozat részét kell képezze a felhasznált irodalom jegyzéke;*
- *kellő figyelmet kell fordítani a vizsgadolgozat rendezettségére, külalakjára és a helyesírásra;*
- *a fejlesztett játéknak platformtól függetlenül az alábbiakat kell tartalmaznia:*
 - o *a játék alapvetően az online technológiákra épüljön, lehetőség szerint real-time elemeket is tartalmazva,*
 - o *a program (weboldal) lehetőség szerint több fejlesztési környezetben készüljön, külön hangsúlyt fektetve azok együttműködésére,*
 - o *a játék minél több részében testre szabható legyen,*
 - o *megfelelő mennyiségben tartalmazzon multimédiás elemeket, és azok egymást erősítve szerepeljenek,*
 - o *az egyes játékok eredményei kerüljenek tárolásra, és legyenek valamilyen módon rangsorolhatók vagy értékelhetők,*
 - o *minél több segítséget nyújtson a felhasználónak (súgó, „mi ez?” funkció, demo, stb.).*

Amennyiben a vizsgadolgozat – melléletek nélküli – terjedelme nem éri el a minimális terjedelmi követelményt, elfogadhatatlan, vissza kell adni átdolgozásra.

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgadolgozat bírálatának főbb szempontjai:

- *A fejlesztés menetének pontos, szakszerű dokumentálása.*
- *A tervezés (a célcsoporttól és a munka céljától függő) helyes elkészítése.*
- *A fejlesztés során a multimédiás eszközök, szoftverek, szerzői rendszerek, programozási és leíró nyelvek, adatbázis-kezelő rendszerek szakszerű, hatékony, optimális használata.*
- *A munkában felhasznált multimédiás elemek hatékony kezelése.*
- *A tesztelés hatékonysága.*
- *A publikálás szakszerű megoldása.*
- *A program vagy weboldal kialakítása, hatékonysága, ergonómiája.*

A vizsgadolgozat védeése:

Feladat a védésen:

- *a vizsgadolgozat bemutatása;*
- *reflexió a bírálat megállapításaira;*
- *a védést vezető szakértő kérdéseinek megválaszolása.*

Az értékelés szempontjai:

- *a vizsgadolgozatban foglaltak lényegének szakszerű ismertetése;*
- *a témakörben, annak szakirodalmában való tájékozottság bizonyítása;*
- *a bemutatás szakmai színvonala;*
- *a vitatott problémák kezelésének módja;*
- *nyelvi igényesség.*

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

ÉRTÉKELÉS	Pontszámok	
	Max.	Elért
<p style="text-align: center;">Bírálat</p> <p>A vizsgált téma az SZVK-ban meghatározott körbe tartozó, jól behatárolt, a vizsgadolgozat helyesen jelöli ki az elemzés által elérendő céljait. A választott téma kifejtése következetes, rendszerezett. A vizsgadolgozat felépítése, szerkezete szakmailag helyes és logikus. A vizsgadolgozat eredeti, önálló munkát tartalmaz. A témának megfelelő módszerek és a tanult összefüggések célirányos, a gyakorlat igényeit figyelembe vevő alkalmazása. Az irodalmi hivatkozások helyesek, az irodalomjegyzék, a címek és az alcímek pontosak, az ábrák és táblázatok jól áttekinthetőek, világosak. A vizsgadolgozat arányos, gördülékeny és szakszerű stílusú, továbbá nyelvi helyessége megfelelő. A vizsgadolgozat a terjedelmi követelményeknek megfelel. A fejlesztés menetének pontos, szakszerű dokumentálása. A tervezés (a célcsoporttól és a munka céljától függő) helyes elkészítése. A fejlesztés során a multimédiás eszközök, szoftverek, szerzői rendszerek, programozási és leíró nyelvek, adatbázis-kezelő rendszerek szakszerű, hatékony, optimális használata. A munkában felhasznált multimédiás elemek hatékony kezelése. A tesztelés hatékonysága. A publikálás szakszerű megoldása. A program vagy weboldal kialakítása, hatékonysága, ergonómiája.</p> <p style="text-align: center;">Védés</p> <p>A vizsgadolgozat bemutatása, lényegének szakszerű ismertetése. A témakörben, annak szakirodalmában való tájékozottság bizonyítása. A bemutatás szakmai színvonala. Reflexió a bírálat megállapításaira. A védést vezető szakértő kérdéseinek megválaszolása, a vitatott problémák kezelése.</p>	45	
Összes pontszám ismeret szerint	80	

.....
 dátum

.....
 aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
3	ECDL Képszerkesztés	4		
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata	3		
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata	3		
Összes pontszám készség szerint		10		
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
	Társas	Prezentációs készség	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint		10		
Mindösszesen		100		

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

Szóbeli vizsgafeladatok

54 213 04 0010 54 02	E-játék fejlesztő	Multimédia-alkalmazás fejlesztő
-----------------------------	--------------------------	--

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

1. Önnek egy cég teljes arculatának elkészítése a feladata. Mutassa be az egyes termékek (logó, levelezőlap, boríték, weboldal, nyomtatott és digitális reklámelemek) tervezésén keresztül a fényelvű és festékelvű színkeverés alapelveit, mutasson be konkrét színelveket is!

Milyen képfájlformátumokat ismer? Jellemezze ezeket, adja meg, melyik arculatelemhez melyik ideális, valamint mondjon példát az egyes formátumok egyéb tipikus felhasználási területeire is!

Információtartalom vázlata

- Fényelvű színkeverés
 - RGB
 - HSB
 - LAB
- Festékelvű színkeverés
 - CMY
 - CMYK
- Képfájlformátumok
 - BMP
 - GIF
 - JPEG
 - PNG
 - TIFF
- Képfájlformátumok létrehozása, mentése

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

1. Önnek egy cég teljes arculatának elkészítése a feladata. Mutassa be az egyes termékek (logó, levelezőlap, boríték, weboldal, nyomtatott és digitális reklámelemek) tervezésén keresztül a fényelvű és festékelvű színkeverés alapelveit, mutasson be konkrét színelveket is!

Milyen képfájlformátumokat ismer? Jellemezze ezeket, adja meg, melyik arculatelemhez melyik ideális, valamint mondjon példát az egyes formátumok egyéb tipikus felhasználási területeire is!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Fény, látás, a színek elmélete	Fényelvű színkeverés: RGB	20	
		Fényelvű színkeverés: HSB	10	
		Fényelvű színkeverés: LAB	10	
		Festékelvű színkeverés: CMY, CMYK	20	
		Képfájlformátumok – BMP – GIF – JPEG – PNG – TIFF	20	
		Képfájlformátumok létrehozása, mentése	5	
Összes pontszám ismeret szerint			85	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
3	ECDL Képszerkesztés	10		
Összes pontszám készség szerint			10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
	Személyes	Látás	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			5	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

2. Hasonlítsa össze a vektorgrafika és a pixelgrafika alapelveit, műveleteit, valamint előnyeit, hátrányait! Egy tipikus weboldalnak melyek azok az elemei, amelyeket egyik, illetve másik módszerrel készítené?

Információtartalom vázlata

- Pixelgrafikus tárolás és képalkotás
 - Méret, felbontás
 - Színmélység
 - Formátumok
 - Raszteres képszerkesztési alpműveletek
- Vektoros tárolás és képalkotás
 - Objektumok, tulajdonságok
 - Bezier-görbék
 - Formátumok
 - Vektoros képszerkesztési alpműveletek
- Összehasonlítás
 - Fájl méret
 - Szerkeszthetőség
 - Bonyolultság
 - Platformfüggetlenség
 - Erőforrásigény
- Vektoros és raszteres szoftverek összehasonlítása
 - Például Corel Draw és PhotoShop
- Weboldal tervezése
 - Weboldal vektoros elemei
 - Logo
 - Banner
 - Diagrammok
 - Rajzos ábrák
 - Weboldal raszteres elemei
 - Fénykép jellegű képek
 - Díszítő képek

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

2. Hasonlítsa össze a vektorgrafika és a pixelgrafika alapelveit, műveleteit, valamint előnyeit, hátrányait! Egy tipikus weboldalnak melyek azok az elemei, amelyeket egyik, illetve másik módszerrel készítené?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Állóképek létrehozása fotótechnikával	Pixelgrafikus tárolás és képalkotás <ul style="list-style-type: none">– Méret, felbontás– Színmélység– Formátumok– Raszteres képszerkesztési alapműveletek	20	
B	Képek különböző eszközökkel való előállítás (másolás, rajzolás stb.)	Vektoros tárolás és képalkotás <ul style="list-style-type: none">– Objektumok, tulajdonságok– Bezier-görbék– Formátumok– Vektoros képszerkesztési alapműveletek	20	
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	Összehasonlítás <ul style="list-style-type: none">– Fájl méret– Szerkeszthetőség– Bonyolultság– Platformfüggetlenség– Erőforrásigény	20	
B	Képek alkotása célszoftverrel	Vektoros és raszteres szoftverek összehasonlítása <ul style="list-style-type: none">– Például Corel Draw és PhotoShop	10	
B	Dizájn és tipográfia	Weboldal tervezése <ul style="list-style-type: none">– Weboldal vektoros elemei<ul style="list-style-type: none">- Logo- Banner- Diagrammok- Rajzos ábrák– Weboldal raszteres elemei<ul style="list-style-type: none">- Fénykép jellegű képek- Dísztítő képek	10	
Összes pontszám ismeret szerint			80	

.....
dátum

.....
aláírás

A vizsgázó neve:

2. tétel

Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért
3	ECDL Képszerkesztés	5	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata	5	
Összes pontszám készség szerint		10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért
	Személyes	Látás	5
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint		10	
Mindösszesen		100	

.....
dátum

.....
aláírás

Q

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

3. Digitális fényképezőgépet vásárol tájképek fotózásához. Milyen paraméterek alapján választana, mire ügyelne? Részletezze az egyes paraméterek jelentését, lehetséges értékeit, azok hatását, valamint mutassa be ezeken keresztül a digitális fényképezőgépek működési elvét!

Információtartalom vázlata

- A digitális fényképezőgépek működési elve
- Technikai paraméterek:
 - Rekeszméret
 - Expozíciós idő
 - Objektívek típusai
 - Vaku
 - Adattárolás
 - Felbontás
 - Fájlformátumok

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

3. Digitális fényképezőgépet vásárol tájképek fotózásához. Milyen paraméterek alapján választana, mire ügyelne? Részletezze az egyes paraméterek jelentését, lehetséges értékeit, azok hatását, valamint mutassa be ezeken keresztül a digitális fényképezőgépek működési elvét!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Fény, látás, a színek elmélete	A digitális fényképezőgép működési elve	20	
B	Állóképek létrehozása fotótechnikával	Technikai paraméterek: - Rekeszméret, - Expozíciós idő	20	
		Technikai paraméterek: - Objektívek típusai - Vaku,	20	
B	Digitális fotózás (forrásfájlok és alkalmazások)	Technikai paraméterek: - Adattárolás - Felbontás - Fájlformátumok	15	
Összes pontszám ismeret szerint			75	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	ECDL Képszerkesztés		5	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		10	
Összes pontszám készség szerint			15	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Látás	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

4. Csoportosítsa az Ön által tanult pixelgrafikus képszerkesztő szolgáltatásait! Ismertesse, hogy egy weboldal arculatának kialakításakor ezek közül melyeket használja leginkább!

Információtartalom vázlat

- Színelméleti háttér
- Weboldal alapvető részei, tervezésének szabályai
- A PhotoShop szolgáltatásai
 - Raszteres rajzolóeszközök
 - Vektoros rajzolóeszközök
 - Kijelölőeszközök
 - Maszkolás
 - Layer-effektek
 - Filterek
 - Egyéb retusálóeszközök
 - Kivágás
 - Méretezés
 - Színjellemzők módosítása:
 - Fényesség
 - Színárnyalat
 - Kontraszt
 - Telítettség
 - Színkódolás/színmélység állítása
 - Képfájlformátumok
 - Képtömörítés
 - Vízjelezés

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

4. Csoportosítsa az Ön által tanult pixelgrafikus képszerkesztő szolgáltatásait! Ismertesse, hogy egy weboldal arculatának kialakításakor ezek közül melyeket használja leginkább!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Fény, látás, a színek elmélete	Színelméleti háttér	5	
B	Dizájn és tipográfia	Weboldal alapvető részei, tervezésének szabályai	20	
B	Képek alkotása célszoftverrel	A PhotoShop szolgáltatásai: - Raszteres rajzolóeszközök - Vektoros rajzolóeszközök	10	
		A PhotoShop szolgáltatásai: - Kijelölőeszközök - Maszkolás	10	
		A PhotoShop szolgáltatásai: - Layer-effektek - Filterek	10	
		A PhotoShop szolgáltatásai: - Egyéb retusálóeszközök	10	
		A PhotoShop szolgáltatásai: - Kivágás - Méretezés	5	
		A PhotoShop szolgáltatásai: - Színjellemezők módosítása: - Fényesség - Színárnyalat - Kontraszt - Telítettség - Színkódolás/szín-mélység állítása	10	
		A PhotoShop szolgáltatásai: - Képfájl formátumok - Képtömörítés - Vízjelzés	4	
Összes pontszám ismeret szerint			84	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

4. tétel

Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
3	ECDL Képszerkesztés	10		
Összes pontszám készség szerint		10		
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
	Személyes	Látás	2	
	Társas	Prezentációs készség	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint		6		
Mindösszesen		100		

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

5. Önt egy szöveges és képi információkat egyaránt tartalmazó, fiatalok számára készülő közösségi portál arculatának elkészítésére kérik fel. Milyen designbeli, ergonómiai és tipográfiai alapelvekre figyelne készítéskor? Magyarozza is el az említett elveket!

Információtartalom vázlat

- Színelméleti háttér
- Design
 - Színek
 - Látványelemek
- Elrendezés
 - Arányok (pl: aranymetszés)
 - Különböző felbontásokhoz való alkalmazkodás
 - Keretek, hátterek, ablakok
- Tipográfia
 - Szövegtulajdonságok
- Ergonómia
 - Aktív elemek kiemelése
 - Áttekinthetőség
- Technikai megvalósítás menete

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

5. Önt egy szöveges és képi információkat egyaránt tartalmazó, fiatalok számára készülő közösségi portál arculatának elkészítésére kéri fel. Milyen designbeli, ergonómiai és tipográfiai alapelvekre figyelne készítéskor? Magyarázza is el az említett elveket!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Dizájn és tipográfia	Design – Színek – Látványelemek	15	
		Elrendezés – Arányok (pl: arany metszés) – Különböző felbontásokhoz való alkalmazkodás – Keretek, hátterek, ablakok	15	
		Tipográfia – Szövegtulajdonságok	15	
		Ergonómia – Aktív elemek kiemelése – Áttekinthetőség	15	
B	Fény, látás, a színek elmélete	Színelméleti háttér	12	
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	Technikai megvalósítás menete	10	
Összes pontszám ismeret szerint			82	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	ECDL Képszerkesztés		10	
Összes pontszám készség szerint			10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	2	
	Társas	Prezentációs készség	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	4	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			8	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

6. Mondja el az analóg és digitális jelek főbb tulajdonságait, valamint a digitalizálás folyamatát és fontosabb paramétereit!

Interjút szeretne készíteni, majd a weben közzétenni azt. Milyen eszközök szükségesek a rögzítés és digitalizálás során? Mutassa be ezek működését!

Információtartalom vázlata

- Analóg jelek jellemzői
- Digitális jelek jellemzői
- Digitalizálás
 - Mintavételi frekvencia
 - Kvantálás
 - Kódolás
- Eszközök
 - Mikrofon
 - Hangkártya
- Hangszerkesztő szoftverek

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

6. Mondja el az analóg és digitális jelek főbb tulajdonságait, valamint a digitalizálás folyamatát és fontosabb paramétereit!

Interjút szeretne készíteni, majd a weben közzétenni azt. Milyen eszközök szükségesek a rögzítés és digitalizálás során? Mutassa be ezek működését!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
C	Hanganyagok digitalizálása	Analóg jelek jellemzői	10	
		Digitális jelek jellemzői	10	
		Digitizálás – Mintavételi frekvencia – Kvantálás – Kódolás	15	
C	Hangok felvételének rögzítése	Eszközök – Mikrofon – Hangkártya	15	
B	Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása	Hangszerkesztő szoftverek	15	
Összes pontszám ismeret szerint			65	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		5	
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		5	
2	Idegen nyelvű hallott szöveg megértése		5	
3	Idegen nyelvű beszédkészség		5	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Hallás	5	
	Társas	Prezentációs készség	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			15	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

7. Csoportosítsa az Ön által tanult hangszerkesztő szoftver alapvető szolgáltatásait! Mutassa be az egyes szolgáltatások valós munkában történő felhasználását konkrét példákon keresztül!

Milyen hangfájlformátumokat ismer? Melyiket választaná ezek közül, ha egy weboldalon háttérzenét kellene lejátszania? Indokolja döntését!

Információtartalom vázlata

- Szolgáltatások:
 - Trimmelés
 - Átrendezés
 - Hangerő
 - Formátumkonverzió
 - Újbóli mintavételezés
 - Effektelés
 - Időintervallum-tágítás
- Hangfájlformátumok:
 - WAV
 - MP3
 - WMA
 - RA

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

7. Csoportosítsa az Ön által tanult hangszerkesztő szoftver alapvető szolgáltatásait! Mutassa be az egyes szolgáltatások valós munkában történő felhasználását konkrét példákon keresztül!

Milyen hangfájlformátumokat ismer? Melyiket választaná ezek közül, ha egy weboldalon háttérzenét kellene lejátszania? Indokolja döntését!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása	Szolgáltatások: - Trimmelés - Átrendezés	15	
		Szolgáltatások: - Hangerő	10	
		Szolgáltatások: - Formátumkonverzió	10	
		Szolgáltatások: - Újbóli mintavételezés - Effektelés - Intervallum tágítás	15	
C	Hanganyagok formátuma és szabványok	Hangfájl formátumok: - WAV	10	
		Hangfájl formátumok: - MP3	10	
		Hangfájl formátumok: - WMA - RA	10	
Összes pontszám ismeret szerint			80	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata	10		
Összes pontszám készség szerint			10	
Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért	
	Személyes	Hallás	6	
	Társas	Prezentációs készség	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

8. Ismertesse a különböző videoszabványokat, illetve a korszerű videorögzítési formátumokat!

Önnek egy kazettákon analóg módon tárolt videoarchívumot kell digitalizálnia. Mutassa be a folyamatot, különös tekintettel a hardver- és szoftvereszközökre!

Információtartalom vázlata

- Szabványok
 - NTSC
 - PAL
 - SECAM
 - HDTV
- Formátumok
 - S-VHS
 - Komponens
 - Digitális komponens
 - Összetett digitális videó
- Színelméleti alapok
- Videoszerkesztő szoftver szolgáltatásai
- Videók szükséges átalakításai

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

8. Ismertesse a különböző videoszabványokat, illetve a korszerű videorögzítési formátumokat!

Önnek egy kazettákon analóg módon tárolt videoarchívumot kell digitalizálnia. Mutassa be a folyamatot, különös tekintettel a hardver- és szoftvereszközökre!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Videófilm kódolása és tárolása, formátumok és szabványok	Szabványok – NTSC – PAL – SECAM – HDTV	20	
		Formátumok – S-VHS – Komponens – Digitális komponens – Összetett digitális videó	20	
B	Fény, látás, a színek elmélete	Színelméleti alapok	15	
B	Filmek készítése, vágása	Videoszerkesztő szoftver szolgáltatásai	15	
B	Filmek alkalmassá tétele speciális alkalmazásra (pl. e-tananyag)	Videók szükséges átalakításai	15	
Összes pontszám ismeret szerint			85	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		10	
Összes pontszám készség szerint			10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Látás	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	3	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			5	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
alírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

9. Ismertesse egy korszerű digitális kamera fontosabb részeit, valamint az adathordozók lehetséges típusait!

Milyen hardveres és szoftveres eszközök beszerzése szükséges egy amatőr multimédiás műhely videotechnikai felszereléséhez?

Információtartalom vázlata

- Színelméleti alapok
- A kamera részei
 - Objektív
 - CCD
 - Kereső
 - Csatlakozó
 - Mikrofon
- Adathordozók típusai
 - DV
 - Mini DV
 - DVD
 - Memóriakártya
- Amatőr multimédiás műhely videotechnikai felszerelése
 - Kamera
 - Kábelek
 - Statív
 - Digitalizáló kártya
 - Mikrofon
 - Monitor
 - Számítógép
- Videoszerkesztő szoftver szolgáltatásai

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

9. Ismertesse egy korszerű digitális kamera fontosabb részeit, valamint az adathordozók lehetséges típusait!

Milyen hardveres és szoftveres eszközök beszerzése szükséges egy amatőr multimédiás műhely videotechnikai felszereléséhez?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Fény, látás, a színek elmélete	Színelméleti alapok	5	
B	Videófilm kódolása és tárolása, formátumok és szabványok	A kamera részei – Objektív – CCD – Kereső – Csatlakozó – Mikrofon	20	
		Adathordozók típusai – DV – Mini DV – DVD – Memóriakártya	20	
B	Filmelek készítése, vágása	Amatőr multimédiás műhely videotechnikai felszerelései – Kamera – Kábelek – Statív – Digitalizáló kártya – Mikrofon – Monitor – Számítógép	15	
		Videoszerkesztő szoftver szolgáltatásai	10	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		20	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Látás	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

10. Önnek egy nyomtatott termékkatalógust kell digitalizálnia. A katalógus vegyesen tartalmaz képeket és szöveges leírásokat. Milyen hardveres és szoftveres eszközök szükségesek a munka során? Röviden jellemezze is azokat!

Információtartalom vázlata

- Scanner
 - Fajtái
 - Működési elve
- Karakterfelismerő program
 - Működési elve
- Képszerkesztő

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

10. Önnek egy nyomtatott termékkatalógust kell digitalizálnia. A katalógus vegyesen tartalmaz képeket és szöveges leírásokat. Milyen hardveres és szoftveres eszközök szükségesek a munka során? Röviden jellemezze is azokat!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Képek különböző eszközökkel való előállítás (másolás, rajzolás stb.)	Scanner – Fajtai – Működési elve	25	
		Karakterfelismerő program – Működési elve	20	
B	Képek alkotása célszoftverrel	Képszerkesztő	25	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	ECDL Képszerkesztés		20	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Látás	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

11. Soroljon fel érveket és ellenérveket amellet, hogy egy weboldal layout-ját HTML táblázatokkal vagy CSS pozicionálással alakítja ki! Ismertesse a két nyelv alapvető utasításcsoportjait!

Információtartalom vázlata

- Érvek a HTML táblázatok mellett
 - Nyúló elemek problémájának hatékony kezelése
- Érvek a CSS pozicionálás mellett
 - Elkülöníthető a logikai és megjelenítési struktúra
 - Rugalmasabb pozicionálás
- HTML általános jellemzése
- HTML utasítások
 - Szöveg és karakterformázás
 - Hivatkozások
 - Úrlapelemek
 - Listák és felsorolások
 - Táblázatok
 - Multimédiás elemek
 - Keretek (Frame)
- CSS általános jellemzése
- CSS utasítások
 - Szöveg és karakterformázás
 - Térközök és keretek
 - Hátterek
 - Pozicionálás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

11. Soroljon fel érveket és ellenérveket amellet, hogy egy weboldal layout-ját HTML táblázatokkal vagy CSS pozicionálással alakítja ki! Ismertesse a két nyelv alapvető utasításcsoportjait!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
D	Kliensoldali programozás	Érvek a HTML táblázatok mellett – Nyúló elemek problémájának hatékony kezelése	10	
		Érvek a CSS pozicionálás mellett – Elkülöníthető a logikai és megjelenítési struktúra – Rugalmasabb pozicionálás	10	
		HTML általános jellemzése	15	
		HTML utasítások – Szöveg és karakterformázás – Hivatkozások – Űrlapelemek – Listák és felsorolások – Táblázatok – Multimédiás elemek – Keretek (Frame)	20	
		CSS általános jellemzése	15	
		CSS utasítások – Szöveg és karakterformázás – Térközök és keretek – Hátterek – Pozicionálás	20	
Összes pontszám ismeret szerint			90	

.....
dátum

.....
alíírás

A vizsgázó neve:

11. tétel

Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése	4		
Összes pontszám készség szerint		4		
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért	
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	2	
	Társas	Prezentációs készség	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint		6		
Mindösszesen		100		

.....

dátum

.....

aláírás

6

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

12. Önnek egy online könyvruház reklám bannereit kell elkészítenie. Milyen környezetben készítené el, és milyen animációs technikákat alkalmazna a munka során?

Információtartalom vázlata

- Animációs környezetek
 - Flash
 - AfterEffects
- Animációs technikák
 - Frame by frame animáció
 - Alaptranszformációk
 - Motion Tweening
 - Shape Tweening
 - Színeffektusok
 - Torzítás
- A banner arculata
- Interakciók a bannerben
 - Flash

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

12. Önnek egy online könyvruház reklám bannereit kell elkészítenie. Milyen környezetben készítené el, és milyen animációs technikákat alkalmazna a munka során?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
D	Vizuális fejlesztő környezet	Animációs környezetek: - Flash - AfterEffects	20	
C	Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése	Animációs technikák: - Frame by Frame animáció - Alaptranszformációk	20	
		Animációs technikák: - Motion tweening - Shape tweening	20	
		Animációs technikák: - Színeffektusok - Torzítás	10	
B	Dizájn és tipográfia	A banner arculata	5	
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Interakciók a bannerben: - Flash	10	
Összes pontszám ismeret szerint			85	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		5	
Összes pontszám készség szerint			5	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Látás	2	
	Társas	Prezentációs készség	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	6	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

13. Milyen interaktív felületeket készítené, ha a feladat egy angolnyelvoktató multimédiás szoftver elkészítése lenne? Vázolja a megvalósítás menetét is! Hogyan tervezné meg a navigációs struktúrát?

Információtartalom vázlata

- Szoftver tervezése
- Interaktív felületek
 - Tudásellenőrzés
 - Interaktív szemléltető animációk
 - Szókincsfejlesztő memóriajáték
- Navigációs struktúra
 - Többszintű menürendszer
 - Lineáris bejárhatóság
 - Keresés funkció
 - Hiperhivatkozások
 - Visszalépési lehetőség
- Megvalósítás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

13. Milyen interaktív felületeket készítené, ha a feladat egy angolnyelvoktató multimédiás szoftver elkészítése lenne? Vázolja a megvalósítás menetét is! Hogyan tervezné meg a navigációs struktúrát?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Szoftver tervezése	20	
C	Interaktív szimulációk fejlesztése	Interaktív felületek – Tudásellenőrzés – Interaktív szemléltető animációk – Szókincsfejlesztő memóriajáték	15	
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Navigációs struktúra – Többszintű menürendszer – Lineáris bejárhatóság – Keresés funkció – Hiperhivatkozások – Visszalépési lehetőség	15	
D	Vizuális fejlesztő környezet	Megvalósítás	20	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		5	
2	Idegen nyelvű hallott szöveg megértése		5	
3	Idegen nyelvű beszédképesség		5	
3	Idegen nyelvű fogalmazás írásban		5	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Társas	Prezentációs készség	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

14. Egy online hírportál készítésekor a következő eszközöket használja: HTML, CSS, Flash, Javascript, PHP, SQL. Melyik eszközt milyen céllal alkalmazná a fejlesztés során?

Információtartalom vázlat

- A portál tervezése
- HTML és CSS
 - Weboldal felületének létrehozása
- Flash
 - Animációk, játékelemek, bannerek létrehozása
- Javascript
 - Űrlapok kezelése
 - Böngésző adatainak lekérdezése
- PHP és SQL
 - Felhasználók nyilvántartása
 - A portál tartalmának kezelése
 - Kommunikációs felületek (pl. fórumok) létrehozása

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

14. Egy online hírportál készítésekor a következő eszközöket használja: HTML, CSS, Flash, Javascript, PHP, SQL. Melyik eszközt milyen céllal alkalmazná a fejlesztés során?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	A portál tervezése	20	
D	Kliensoldali programozás	HTML és CSS – Weboldal felületének létrehozása	20	
D	Vizuális fejlesztő környezet	Flash – Animációk, játékelemek, bannerek létrehozása	15	
D	Kliensoldali programozás	JavaScript – Űrlapok kezelése – Böngésző adatainak lekérdezése	10	
D	Szerveroldali programozás	PHP és SQL – Felhasználók nyilvántartása – A portál tartalmának kezelése – Kommunikációs felületek (pl. fórumok) létrehozása	20	
Összes pontszám ismeret szerint			85	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		5	
Összes pontszám készség szerint			5	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Társas	Prezentációs készség	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

15. Önnek egy interaktív multimédiás cégbemutató anyagot kell készítenie. Milyen időalapú szerzői rendszert választana a feladat megvalósításához? Ismertesse annak főbb szolgáltatásait!

Információtartalom vázlata

- Pl. Flash
 - Multimédiás elemek teljes körű kezelése
 - Saját magas szintű programozási nyelv
 - Kép- és animációszerkesztési lehetőségek
 - Külső állományok kezelése
 - Kommunikáció más eszközökkel
 - Navigációs megoldások létrehozásának lehetősége

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

15. Önnek egy interaktív multimédiás cégbemutató anyagot kell készítenie. Milyen időalapú szerzői rendszert választana a feladat megvalósításához? Ismertesse annak főbb szolgáltatásait!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
D	Vizuális fejlesztő környezet	Multimédiás elemek teljes körű kezelése	20	
		Saját magas szintű programozási nyelv	20	
		Kép- és animációszerkesztési lehetőségek	20	
		Külső állományok kezelése, Kommunikáció más eszközökkel	20	
		Navigációs megoldások létrehozásának lehetősége	10	
Összes pontszám ismeret szerint			90	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		4	
Összes pontszám készség szerint			4	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	2	
	Társas	Prezentációs készség	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

16. Önnek böngészőben futó képpárosító játékot kell fejlesztenie JavaScriptben. Írja le a megvalósítás során alkalmazandó ismereteket, valamint a fejlesztés konkrét menetét!

Információtartalom vázlata

- Játék tervezése
- Fejlesztés menete
 - Képek véletlenszerű kirakása
 - Interakciók kezelése
 - Végállapot-ellenőrzés
 - Kiértékelés
- Alkalmazandó ismeretek
 - HTML DOM, tulajdonságok
 - JavaScript algoritmikus elemei
 - JavaScript események
 - Véletlenszerűség
 - Tömbkezelés

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

16. Önnek böngészőben futó képpárosító játékot kell fejlesztenie JavaScriptben. Írja le a megvalósítás során alkalmazandó ismereteket, valamint a fejlesztés konkrét menetét!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Játék tervezése	10	
C	Interaktív szimulációk fejlesztése	Fejlesztés menete – Képek véletlenszerű kirakása – Interakciók kezelése – Végállapot-ellenőrzés – Kiértékelés	10	
D	Kliensoldali programozás	Alkalmazandó ismeretek: - HTML DOM, tulajdonságok	20	
		Alkalmazandó ismeretek: - JavaScript algoritmikus elemei - JavaScript események	20	
		Alkalmazandó ismeretek: - Véletlenszerűség	15	
		Alkalmazandó ismeretek: - Tömbkezelés	15	
Összes pontszám ismeret szerint			90	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		5	
Összes pontszám készség szerint			5	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			5	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

17. Önnek egy adatbázis alapú fórumrendszert kell készítenie szerveroldali nyelven. Milyen lehetséges fokozatai vannak egy ilyen szolgáltatásnak, hogyan valósítaná meg ezeket?

Információtartalom vázlat

- Szolgáltatások
 - Egyszerű vendégkönyv
 - Válaszolási lehetőség
 - Regisztrált felhasználók (belépési rendszer)
 - Privát üzenetek
 - Jogosultságok kezelése
 - Több szoba (topic)
 - Szobák nyitása
 - Szobák rendezése fa struktúrába
- Adatbázis
 - Táblák, mezők, típusok
 - Kapcsolatok
 - Lekérdezések
 - Beszúrások, módosítások, törlések
 - Adatbázis kommunikációja a programozási nyelvvel

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

17. Önnek egy adatbázis alapú fórumrendszert kell készítenie szerveroldali nyelven. Milyen lehetséges fokozatai vannak egy ilyen szolgáltatásnak, hogyan valósítaná meg ezeket?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Szolgáltatások – Egyszerű vendégkönyv – Válaszolási lehetőség – Regisztrált felhasználók (belépési rendszer) – Privát üzenetek – Jogosultságok kezelése – Több szoba (topic) – Szobák nyitása – Szobák rendezése fa struktúrába	20	
D	Szerveroldali programozás	Adatbázis - Táblák mezők típusok	20	
		Adatbázis - Kapcsolatok	10	
		Adatbázis - Lekérdezések	10	
		Adatbázis - Beszúrások, módosítások, törlések	10	
		Adatbázis - Adatbázis kommunikációja a programozási nyelvvel	20	
Összes pontszám ismeret szerint			90	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		6	
Összes pontszám készség szerint			6	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			4	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

18. Egy online, több résztvevős műveltségi játékhoz kell adatbázis modellt készítenie. Specifikálja a táblákat, azok mezőit, típusait, valamint a táblák közötti kapcsolatokat! Tartsa szem előtt, hogy az eddig elért eredményekből statisztikákat, toplistákat kell a későbbiekben készítenie!

Információtartalom vázlata

- Játék tervezése
- Adatbázis
 - Táblák, mezők, típusok
 - Kapcsolatok
 - Lekérdezések
 - Beszúrások, módosítások, törlések
 - Adatbázis kommunikációja a programozási nyelvvel

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

18. Egy online, több résztvevős műveltségi játékhoz kell adatbázis modellt készítenie. Specifikálja a táblákat, azok mezőit, típusait, valamint a táblák közötti kapcsolatokat! Tartsa szem előtt, hogy az eddig elért eredményekből statisztikákat, toplistákat kell a későbbiekben készítenie!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Játék tervezése	20	
D	Szerveroldali programozás	Adatbázis - Táblák, mezők, típusok	20	
		Adatbázis - Kapcsolatok	10	
		Adatbázis - Lekérdezések	10	
		Adatbázis - Beszúrások, módosítások, törlések	10	
		Adatbázis - Adatbázis kommunikációja a programozási nyelvvel	20	
Összes pontszám ismeret szerint			90	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		6	
Összes pontszám készség szerint			6	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			4	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

19. Olyan játékot kell készítenie Flash-ben, ahol az aktuális állapot a szerverre menthető és onnan később betölthető. Milyen módszereket ismer az adatok küldésére és fogadására? Mondjon olyan játékot, melynek elengedhetetlen részét képezné ez az eljárás!

Információtartalom vázlata

- Http protokoll alapelvei
- Adatok küldése Flash környezetből
 - sendAndLoad()
 - URL-ben GET metódussal
- Adatok fogadása Flash környezetben
 - sendAndLoad()
 - loadVariables()
- Adatok küldése és fogadása XML interfészen
- Szerveroldali tárolás, feldolgozás
- Játék leírása

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

19. Olyan játékot kell készítenie Flash-ben, ahol az aktuális állapot a szerverre menthető és onnan később betölthető. Milyen módszereket ismer az adatok küldésére és fogadására? Mondjon olyan játékot, melynek elengedhetetlen részét képeznék ez az eljárás!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
D	Kliensoldali programozás	Http protokoll alapelvei	4	
D	Vizuális fejlesztő környezet	Adatok küldése Flash környezetből – sendAndLoad() – URL-ben GET metódussal	20	
		Adatok fogadása Flash környezetben – sendAndLoad() – loadVariables()	20	
		Adatok küldése és fogadása XML interfészen	20	
D	Szerveroldali programozás	Szerveroldali feldolgozás, tárolás	20	
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Játék leírása	10	
Összes pontszám ismeret szerint			94	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		2	
Összes pontszám készség szerint			2	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	2	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			4	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

20. Önnek olyan webalapú kvízzajátékot kell készítenie, ahol több felhasználónak időre kell megválaszolnia a kérdéseket. Milyen technológiákat ismer, melyek segítségével ilyen, tehát valós idejű kommunikációt valósíthat meg? Jellemezze ezeket!

Információtartalom vázlata

- Játék tervezése
- Adott időközönkénti lekérdezés
 - Ugrás
 - JavaScript, AJAX
- Flash + Flash Szerver
- Java

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy játék tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

20. Önnek olyan webalapú kvízzjátékot kell készítenie, ahol több felhasználónak időre kell megválaszolnia a kérdéseket. Milyen technológiákat ismer, melyek segítségével ilyen, tehát valós idejű kommunikációt valósíthat meg? Jellemezze ezeket!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Hozzárendelt kompetenciák az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Játék tervezése	20	
D	Kliensoldali programozás	Adott időközönkénti lekérdezés - Ugrás - JavaScript, AJAX	20	
D	Vizuális fejlesztő környezet	Flash + Flash szerver	20	
D	Szerveroldali programozás	JAVA	25	
Összes pontszám ismeret szerint			85	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
3	Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése		5	
Összes pontszám készség szerint			5	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Fejlődőképesség, önfejlesztés	5	
	Módszer	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás