

MINISZTERELNÖKI HIVATAL

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:
1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:
1152-06/3 Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A
mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése


Szóbeli vizsgatevékenység

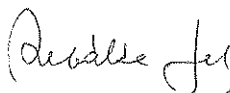
Szóbeli vizsgatevékenység időtartama: 30 perc

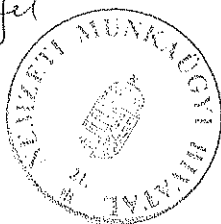
A 20/2007. (V. 21.) SZMM rendelet 23. § 1. bekezdésében foglaltak alapján a szakmai vizsga szóbeli tételeit a XIX-284/1/2009. számon kiadom.

EREDETIVEL MINDENBEN
MEGEGYEZŐ MÁSOLAT

Jóváhagyta:


Dr. Joó Györgyi
tanácsos





2009



NEMZETI SZAKKÉPZÉSI ÉS FELNŐTTKÉPZÉSI INTÉZET

Érvényes: 2009. 05. 22-től

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag 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 03	E-learning tananyagfejlesztő	Multimédia-alkalmazás fejlesztő
----------------------	------------------------------	---------------------------------

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

Szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgadolgozat elkészítésének főbb szempontjai:

A vizsgadolgozat lehetséges témakörei a következők:

- *a jelölt által szabadon választott témájú, tanítási célzatú, önálló tanuláshoz alkalmas és teljesítmény-mérési (önellenőrzésre és vizsgáztatásra) funkciókkal is rendelkező interaktív tananyag, valamint a fejlesztés menetét és a tanulási (felhasználói) útmutatót tartalmazó dokumentáció.*

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:

- *Amennyiben a tanuló a tananyagban olyan médiaelemeket (állókép, fotóanimáció, hang stb.) használ illusztrációként vagy funkcionálisan, melyekre a szerzői jogokat előíró jogszabály rendelkezik, ezen elemek esetében a jogszabály szerint kell eljárni, és a jogszabályt is fel kell tüntetni a láb- vagy végjegyzetben.*
- *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 dokumentáció (mellékletek, forgatókönyvtervek, táblázatok, grafikonok nélküli) szövegrészének terjedelme legalább 30.000 karakter legyen.*
- *Az interaktív tananyagnak tartalmaznia kell:*
 - *lineáris és nem lineáris navigációt (a tartalmak közötti átjárhatóság „Javasolt tanulási utak” szerinti biztosítását (hiperhivatkozások),*
 - *áttekinthető, könnyen használható struktúrát,*
 - *a témához illeszkedő, az tananyag megértéséhez, elsajátításához szükséges megfelelő számú multimédiás elemet (szövegek, képek, mozgóképek, animációk, videofilmek, hangok),*
 - *interaktív felületet (tudásellenőrzés, interaktív szemléltető animáció, szimuláció, kommunikációs felületek stb.),*
 - *segítséget (HELP), mely tartalmazza a tananyag (és az egyes elemek) kezelési útmutatóját, továbbá a tanulási folyamathoz tanítási, tanulási, értékelési és önértékelési tanácsokat,*
 - *adattárazon alapuló tartalom kezelést.*

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

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgadolgozat bírálatának főbb szempontjai:

- *A fejlesztés menetének pontos, szakszerű dokumentálása.*
- *Az e-tananyagtervezés (célcsoporttól és más feltételektől és adottságoktól függő) helyes elvégzése, a dokumentumok elkészítése (minimum követelmény: a médiaelemek forgatókönyvterve, szinopszis, navigációs terv/tananyagstruktúra-terv).*
- *Az e-tananyagfejlesztés során a multimédiás eszközök, szoftverek, szerzői rendszerek szakszerű, hatékony, optimális használata.*
- *A tananyagban lévő multimédiás elemek, multimédiás adatbázisok hatékony kezelése.*
- *A teszteléshez kiválasztott célcsoport megfelelősége, a tesztelés pontossága.*
- *A publikálás szakszerű megoldása (az e-learning szabványnak való megfelelés adott-e).*
- *Az interaktív – multimédia elemeket is tartalmazó – megfelelő módszertani elvek mellett strukturált tananyag felhasználhatósága tanításra és önálló tanulásra.*
- *A tananyag és értékelő rendszer tartalmi relevanciája, tanulást segítő és motiváló elemek jelenléte, tananyag formai megoldása, megfelelés az ergonómiai követelményeknek.*

A vizsgadolgozat védeése:

Feladat a védeésen:

- *a vizsgadolgozat/beadott egyéni fejlesztési eredmény (e-tananyag) bemutatása;*
- *reflexió a bírálat megállapításaira;*
- *a védeésen a szóbeli tétekből húzott **téma kifejtése a saját dolgozattal összefüggésben.***

Az értékelés szempontjai:

- *a vizsgadolgozatban foglaltak lényegének szakszerű ismertetése;*
- *a témakörben, annak szakirodalmában való tájékozottság bizonyítása;*
- *a bemutatás szakmai színvonala;*
- *a húzott tételnek megfelelő **szakmai kérdés megválaszolása** (szakmai tartalom);*
- *szakmai nyelvi igényesség.*

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

ÉRTÉKEKÉLÉS	Pontszámok	
	Max.	Elért
Bírálat	45	
A vizsgált téma az SZVK-ban meghatározott körbe tartozó, jól behatárolt, a vizsgadolgozat helyesen jelöli ki az elemzés által elérendő céljait, a tervezés és fejlesztés megvalósult. A választott téma dokumentálása rendszerezett, a követelmények szerinti. A vizsgadolgozat tartalma és struktúrája szakmailag jó, megoldása helyes és logikus. A vizsgadolgozat többségében (minimum 70 %) eredeti, önálló munkát tartalmaz. A tartalom, a struktúra, a választott médiaelemek és navigációs megoldások a témának és célcsoportnak megfelelőek.	10	
A tanítási, tanulási és értékelési folyamat segítségét szolgálja a tananyag, a választott eszközök a tanítási, tanulási formákhoz és módszerekhez alkalmazkodnak. A tervezés és fejlesztés során a jelölt a tanult összefüggéseket célirányosan, a gyakorlat igényeit figyelembe véve alkalmazta. A dolgozatban felhasználható – és felhasznált – médiaelemek (tananyagelemek) szerzői jogi hivatkozásai korrektek, jelen vannak. Az irodalmi hivatkozások helyesek, az irodalomjegyzék, a címek és az alcímek pontosak, a képek és táblázatok jól áttekinthetőek, világosak. A vizsgadolgozat arányos, gördülékeny és szakszerű stílusú, továbbá anyanyelvi és szaknyelvi helyessége megfelelő. A vizsgadolgozat a terjedelmi követelményeknek megfelel.	12	
A fejlesztés során a multimédiás eszközök, szoftverek, szerzői rendszerek, keretrendszerek szakszerű, hatékony, optimális használata. Az interaktív – multimédia elemeket is tartalmazó – megfelelő módszertani elvek mellett strukturált tananyag felhasználhatósága tanításra és önálló tanulásra. A tananyag és értékelő rendszer tartalmi relevanciája, tanulást segítő és motiváló elemek jelenléte, a tananyag formai megoldása, megfelelés az ergonómiai követelményeknek A tananyagban lévő multimédiás elemek, multimédiás adatbázisok hatékony kezelése. A teszteléshez kiválasztott célcsoport megfelelősége, a tesztelés pontossága. A publikálás szakszerű megoldása (az e-learning szabványnak való megfelelés).	23	
Védés	35	
A vizsgadolgozat bemutatása, módszerlényegének szakszerű ismertetése.	4	
A témakörben, annak szakirodalmában való tájékozottság bizonyítása.	4	
A bemutatás szakmai színvonala.	8	
A húzott tételnek megfelelő szakmai kérdés megválaszolása (szakmai tartalom).	15	
Szakmai nyelvi igényesség.	4	
Összes pontszám ismeret szerint	80	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		10	
Összes pontszám készség szerint			10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Rendszerező képesség	2	
		Kreativitás, ötletgazdagság	2	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	3	
		Információgyűjtés	3	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

Szóbeli vizsgafeladatok

54 213 04 0010 54 03	E-learning tananyagfejlesztő	Multimédia-alkalmazás fejlesztő
-----------------------------	-------------------------------------	--

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

1. Képmegjelenítésben alkalmazott értékek (színmélység, színikoordináta-rendszerek, színkódolás) milyen módon és milyen mértékben állíthatók be? Mutassa be a különböző eszközök (nyomtató, monitor) működését színrendszer szerint!

Információtartalom vázlata

- Színmélység
 - Fekete-fehér
 - Grayscale
- Színikoordináta-rendszerek
 - RGB
 - HSB
 - LAB
 - CMY
 - CMYK
- Színkódolás
 - Palettás (Indexed)
 - Decimális
 - Hexadecimális
- Megjelenítő eszközök
 - CRT
 - LCD

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

1. Képmegjelenítésben alkalmazott értékek (színmélység, színikoordináta-rendszerek, színkódolás) milyen módon és milyen mértékben állíthatók be? Mutassa be a különböző eszközök (nyomtató, monitor) működését színrendszer szerint!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Fény, látás, a színek elmélete	▪ Színmélység – Fekete-fehér – Grayscale	10	
		▪ Színikoordináta-rendszerek – RGB – HSB – LAB – CMY – CMYK	20	
		▪ Színkódolás – Palettás (Indexed) – Decimális – Hexadecimális	20	
		▪ Megjelenítő eszközök – CRT – LCD	20	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		20	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	6	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	4	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

2. Mondjon konkrét példát arra, hogy mely arculati elemek kialakításánál ajánlott a vektorgrafikus megoldás! Hasonlítsa össze a vektoros tárolás és képalkotás elvét, használatának előnyeit és hátrányait a raszteres grafikával szemben!

Információtartalom vázlata

- Vektoros tárolás és képalkotás
 - Vektorok fogalma
 - Vektoros képszerkesztési alapl műveletek
 - Bezier-görbék
 - Formátumok
- Összehasonlítás
 - Fájl méret
 - Szerkeszthetőség
 - Bonyolultság
 - Platformfüggetlenség
 - Erőforrásigény
- Arculati elemek
 - Logó
 - Levél- és papírfejléc
 - Weboldal elemei

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

2. Mondjon konkrét példát arra, hogy mely arculati elemek kialakításánál ajánlott a vektorgrafikus megoldás! Hasonlítsa össze a vektoros tárolás és képalkotás elvét, használatának előnyeit és hátrányait a raszteres grafikával szemben!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Képek alkotása célszoftverrel	<ul style="list-style-type: none">Arculati elemek<ul style="list-style-type: none">LogóLevél- és papírfejlécWeboldal elemei	20	
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	<ul style="list-style-type: none">Vektoros tárolás és képalkotás<ul style="list-style-type: none">Vektorok fogalmaVektoros képszerkesztési alapl műveletekBezier-görbékFormátumok	20	
		<ul style="list-style-type: none">Összehasonlítás<ul style="list-style-type: none">FájlméretSzerkeszthetőségBonyolultságPlatformfüggetlenségErőforrásigény	24	
Összes pontszám ismeret szerint			64	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		30	
Összes pontszám készség szerint			30	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	4	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

3. Ön elektronikus tananyag fejlesztésében vesz részt, az oktatási célkitűzésnek megfelelő minőségű és felbontású digitális képeket kell készítenie. Milyen tulajdonságok alapján választana digitális fényképezőgépet események fotózásához?

Információtartalom vázlata

- Technikai paraméterek
 - Rekeszméret
 - Expozíciós idő
 - Objektívek típusai
 - Vaku
 - Fényképezőgép formátumai
 - Adattárolás
 - Felbontás
 - Fájlformátumok

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

3. Ön elektronikus tananyag fejlesztésében vesz részt, az oktatási célkitűzésnek megfelelő minőségű és felbontású digitális képeket kell készítenie. Milyen tulajdonságok alapján választana digitális fényképezőgépet események fotózásához?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Digitális fotózás (forrásfile-ok és alkalmazások)	<ul style="list-style-type: none">▪ Technikai paraméterek<ul style="list-style-type: none">– Rekeszméret– Expozíciós idő– Objektívek típusai– Vaku– Fényképezőgép formátumai	20	
B	Állóképek létrehozása fotótechnikával	<ul style="list-style-type: none">▪ Technikai paraméterek<ul style="list-style-type: none">– Adattárolás– Felbontás– Fájlformátumok	20	
Összes pontszám ismeret szerint			40	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		20	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		30	
Összes pontszám készség szerint			50	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

4. Mutassa be az Ön által tanult pixelgrafikus képszerkesztő szoftver retusáló szolgáltatásait (maszkok, szűrők, képkorrekció)! Milyen alapvető paramétereket kell beállítani egy oktatási célú tananyagban alkalmazni kívánt képgyűjtemény képein?

Információtartalom vázlata

- Retusálás
 - Maszkok
 - Szűrők
 - Bélyegzők (pl.: Clone Stamp Tool, Healing brush, Patch tool)
 - Torzítás (pl.: Liquify)
- Képparaméterek
 - Méret
 - Színmélység
 - Kontraszt
 - Fényerő
 - Telítettség
 - Színegyensúly
 - Formátum
 - Tömörítettség

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

4. Mutassa be az Ön által tanult pixelgrafikus képszerkesztő szoftver retusáló szolgáltatásait (maszkok, szűrők, képkorrekció)! Milyen alapvető paramétereket kell beállítani egy oktatási célú tananyagban alkalmazni kívánt képgyűjtemény képein?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	<ul style="list-style-type: none">▪ Képparaméterek<ul style="list-style-type: none">– Méret– Fényerő– Telítettség– Formátum	20	
B	Képek különböző eszközökkel való előállítása (másolás, rajzolás)	<ul style="list-style-type: none">▪ Képparaméterek<ul style="list-style-type: none">– Színmélység– Kontraszt– Színegyensúly– Tömörítettség	20	
B	Képek alkotása célszoftverrel	<ul style="list-style-type: none">▪ Retusálás<ul style="list-style-type: none">– Maszkok– Szűrők– Bélyegzők (pl.: Clone Stamp Tool, Healing brush, Patch tool)– Torzítás (pl.: Liquify)	20	
Összes pontszám ismeret szerint			60	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		30	
Összes pontszám készség szerint			30	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	6	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	4	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

5. Önnek egy oktatási célú – elsősorban szöveges elemeket tartalmazó – weboldalt kell terveznie, amely tanuláshoz szükséges (segéd-) anyagokat és tematikus linkeket tartalmaz. Milyen szempontokat kell figyelembe venni a weboldal arculatának elkészítésénél?

Információtartalom vázlata

- Design
 - Színek
 - Látványelemek
- Elrendezés
 - Arányok (pl.: aranymetszés)
 - Különböző felbontásokhoz való alkalmazkodás
 - Keretek, hátterek, ablakok
- Tipográfia és ergonómia
 - Szövegtulajdonságok
 - Aktív elemek kiemelése
 - Áttekinthetőség

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

5. Önnek egy oktatási célú – elsősorban szöveges elemeket tartalmazó – weboldalt kell terveznie, amely tanuláshoz szükséges (segéd-) anyagokat és tematikus linkeket tartalmaz. Milyen szempontokat kell figyelembe venni a weboldal arculatának elkészítésénél?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max,	Elért
B	Design és tipográfia	▪ Design	15	
		– Színek		
		– Látványelemek		
		▪ Elrendezés	25	
		– Arányok (pl.: aranymetszés)		
		– Különböző felbontásokhoz való alkalmazkodás		
		– Keretek, hátterek, ablakok		
		▪ Tipográfia és ergonómia	30	
		– Szövegtulajdonságok		
		– Aktív elemek kiemelése		
		– Áttekinthetőség		
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		15	
Összes pontszám készség szerint			15	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	8	
		Rendszerző képesség	2	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	3	
		Információgyűjtés	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			15	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

6. Önnek megmunkálási és technológiai folyamatokat bemutató videofilmet kell készítenie narrációval. Tervezze meg a videofilmet a tanult módszerrel! Mutassa be az eszközöket és technológiákat, amelyek a médiaelemek (hang és a videó) rögzítéséhez és/vagy digitalizálásához szükségesek!

Információtartalom vázlata

- Digitalizálás
 - Analóg jelek jellemzői
 - Digitális jelek jellemzői
 - Átalakítás paraméterei (mintavételi frekvencia, kvantálás, kódolás)
 - Hanganyagformátumok és szabványok
 - Videoszabványok
- Eszközök
 - Mikrofonok jellemzői
 - Hangkártya
 - Videofilm-tárolási formátum (S-VHS), szabványok (NTSC, PAL, SECAM, HDTV)
- Forgatókönyv készítése, tervezés (a forgatókönyv legfontosabb – minimálisan szükséges – adatai)

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

6. Önnek megmunkálási és technológiai folyamatokat bemutató oktató videofilmet kell készítenie narrációval. Tervezze meg a videofilmet a tanult módszerrel! Mutassa be az eszközöket és technológiákat, amelyek a médiaelemek (hang és a videó) rögzítéséhez és/vagy digitalizálásához szükségesek!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Hanganyagok digitalizálása	<ul style="list-style-type: none">▪ Digitalizálás<ul style="list-style-type: none">– Analóg jelek jellemzői– Digitális jelek jellemzői– Átalakítás paraméterei (mintavételi frekvencia, kvantálás, kódolás)– Hanganyagformátumok és szabványok▪ Eszközök<ul style="list-style-type: none">– Mikrofonok jellemzői– Hangkártya	10	
	Hangok felvétele és rögzítése			
	Hanganyag formátumok és szabványok		10	
B	Videófilm kódolása és tárolása formátumok és szabványok	<ul style="list-style-type: none">▪ Digitalizálás<ul style="list-style-type: none">– Videoszabványok▪ Eszközök<ul style="list-style-type: none">– Videofilm-tárolási formátum (S-VHS), szabványok (NTSC, PAL, SECAM, HDTV)	10	
			10	
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	<ul style="list-style-type: none">▪ Forgatókönyv készítése, tervezés (a forgatókönyv legfontosabb – minimálisan szükséges – adatai)	20	
Összes pontszám ismeret szerint			60	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		15	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		15	
Összes pontszám készség szerint			30	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	6	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	4	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

7. A digitális tananyagfejlesztés során a célcsoportnak és a kitűzött tanulási céloknak megfelelő hanganyagokat kell alkalmaznunk (pl. a tananyag nyelvoktatáshoz készül, illetve gyengén látók számára). Önnek meg kell terveznie és elő kell állítania a szükséges hangelemeket. Milyen hangtömörítési eljárásokat alkalmazna? Foglalja össze, milyen alapvető szolgáltatásokat nyújt az Ön által tanult hangszerkesztő szoftver!

Információtartalom vázlata

- Hangtömörítés
 - MP3
 - WMA
- Szolgáltatások
 - Trimmelés
 - Átrendezés
 - Hangerő
 - Formátumkonverzió
 - Újbóli mintavételezés
 - ☐ Hanghatások, effektek alkalmazása

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

7. A digitális tananyagfejlesztés során a célcsoportnak és a kitűzött tanulási céloknak megfelelő hanganyagokat kell alkalmaznunk (pl. a tananyag nyelvoktatáshoz készül, illetve gyengén látók számára). Önnek meg kell terveznie és elő kell állítania a szükséges hangelemeket. Milyen hangtömörítési eljárásokat alkalmazna? Foglalja össze, milyen alapvető szolgáltatásokat nyújt az Ön által tanult hangszerkesztő szoftver!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása	<ul style="list-style-type: none">▪ Szolgáltatások<ul style="list-style-type: none">– Trimelés– Átrendezés– Hangerő– Formátumkonverzió– Újbóli mintavételezés□ Hanghatások, effektek alkalmazása	30	
B	Hanganyag formátumok és szabványok	<ul style="list-style-type: none">▪ Hangtömörítés<ul style="list-style-type: none">– MP3– WMA	30	
Összes pontszám ismeret szerint			60	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		20	
Összes pontszám készség szerint			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	4	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

8. Önnek szakképzési kurzushoz tananyagot kell készítenie, melyben fontos szerepe van a jó minőségű, megfelelő szabvány szerint készített videóknak mint tananyagelemeknek (médiaelemeknek). Milyen különböző videoszabványokat, illetve a korszerű videorögzítési formátumokat alkalmazhat?

Információtartalom vázlata

- Szabványok
 - NTSC
 - PAL
 - SECAM
 - HDTV
- Formátumok
 - S-VHS

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

8. Önnek szakképzési kurzushoz tananyagot kell készítenie, melyben fontos szerepe van a jó minőségű, megfelelő szabvány szerint készített videóknak mint tananyagelemeknek (médiaelemeknek). Milyen különböző videoszabványokat, illetve a korszerű videorögzítési formátumokat alkalmazhat?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Videófilm kódolása és tárolása, formátumok és szabványok	<div>▪ Szabványok</div> <div>– NTSC</div> <div>– PAL</div> <div>– SECAM</div> <div>– HDTV</div>	35	
		<div>▪ Formátumok</div> <div>– S-VHS</div>	20	
Összes pontszám ismeret szerint			55	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		20	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		15	
Összes pontszám készség szerint			35	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

9. Önnek korábbi oktatási anyagokból (könyvek, magnó- és videoszalagok) kell multimédiás adatbázist kiépítenie. Sorolja fel, hogy milyen eszközöket használna a különböző állományok digitalizálása során, és foglalja össze röviden, hogy milyen utómunkálatokra lehet szükség az egyes médiumok esetében!

Információtartalom vázlata

- Nyomtatott szövegek, diák, képek digitalizálása
 - Szkenner (működési elve, paraméterei)
 - Karakterfelismerő (OCR) programok működése, használata
- Hangszerkesztés
 - Hangfelvételhez és lejátszáshoz szükséges, a számítógéppel összekötni kívánt eszközök
 - Hangkártya
- Videoszerkesztés
 - Lejátszáshoz szükséges, a számítógéppel összekötni kívánt eszköz (pl. videomagnó)
 - Videokártya
- Utómunkálatok
 - Nyomtatás: hibajavítás, nyelvi ellenőrzés
 - Képek: retusálás, vágás, szín- és kontrasztbeállítás
 - Hangok: zajszűrés, trimmelés, hangosítás, típuskonvertálás
 - Videók: hangsávok szerkesztése, tömörítés, szín- és kontrasztbeállítás, vágás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

9. Önnek korábbi oktatási anyagokból (könyvek, magnó- és videoszalagok) kell multimédiás adatbázist kiépítenie. Sorolja fel, hogy milyen eszközöket használna a különböző állományok digitalizálása során, és foglalja össze röviden, hogy milyen utómunkálatokra lehet szükség az egyes médiumok esetében!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	<ul style="list-style-type: none">▪ Nyomtatott szövegek, diák, képek digitalizálása<ul style="list-style-type: none">– Szkenner (működési elve, paraméterei)– Karakterfelismerő (OCR) programok működése, használata▪ Utómunkálatok<ul style="list-style-type: none">– Nyomtatás: hibajavítás, nyelvi ellenőrzés– Képek: retusálás, vágás, szín- és kontrasztbeállítás	10 	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

9. tétel

Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		10	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		10	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	10	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			15	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

10. Milyen előnyökkel jár, ha egy weboldal szerkesztésekor CSS stíluslapokat alkalmazunk? Hogyan befolyásolja a CSS az utólagos szerkesztést, módosítást, bővítést? Melyek a HTML és CSS alapvető elemei?

Információtartalom vázlata

- Stíluslapok alkalmazásának előnyei
 - Rugalmasság
 - Több paraméterezhető tulajdonság
 - Elkülöníthető a logikai és megjelenítési struktúra
- HTML elemek
 - Szöveg- és karakterformázás
 - Hivatkozások
 - Űrlapelemek
 - Listák és felsorolások
 - Táblázatok
 - Multimédiás elemek
 - Keretek (Frame)
- CSS elemek
 - Szöveg- és karakterformázás
 - Térközök és keretek
 - Hátterek
 - Pozicionálás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

10. Milyen előnyökkel jár, ha egy weboldal szerkesztésekor CSS stíluslapokat alkalmazunk? Hogyan befolyásolja a CSS az utólagos szerkesztést, módosítást, bővítést? Melyek a HTML és CSS alapvető elemei?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
C	Szerzői rendszerek	<ul style="list-style-type: none">Stíluslapok alkalmazásának előnyei<ul style="list-style-type: none">RugalmasságTöbb paraméterezhető tulajdonságElkülöníthető a logikai és megjelenítési struktúra	30	
	Keretrendszerek és szabványok			
C	Vizuális fejlesztő környezet	<ul style="list-style-type: none">HTML elemek<ul style="list-style-type: none">Szöveg- és karakterformázásHivatkozásokÚrlapelemekListák és felsorolásokTáblázatokMultimédiás elemekKeretek (Frame)	20	
		<ul style="list-style-type: none">CSS elemek<ul style="list-style-type: none">Szöveg- és karakterformázásTérközök és keretekHátterekPozicionálás	20	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		24	
Összes pontszám készség szerint			24	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	4	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	2	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

11. Egy nyelvoktató multimédiás tananyagot kell fejlesztenie. Tervezze meg a tananyag interaktív felületét és a navigációs struktúrát! Vázolja röviden a megvalósítás lépéseit is!

Információtartalom vázlata

- Interaktív felületek tervezése
 - Tudásátadás, tudásellenőrzés
 - Interaktív szemléltető animációk
 - Interaktív képességfejlesztő elemek
- Navigációs struktúra tervezése
 - Többszintű menürendszer
 - Lineáris bejárhatóság
 - Keresési funkció
 - Hiperhivatkozások
 - Visszalépési lehetőség
- A megvalósítás lépéseinek tervezése
 - Szinopszis, forgatókönyv
 - Struktúra és elemek tervezése
 - Funkciók és működés tervezése

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

11. Egy nyelvoktató multimédiás tananyagot kell fejlesztenie. Tervezze meg a tananyag interaktív felületét és a navigációs struktúrát! Vázzon röviden a megvalósítás lépéseit is!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	<ul style="list-style-type: none">▪ A megvalósítás lépéseinek tervezése<ul style="list-style-type: none">– Szinopszis, forgatókönyv– Struktúra és elemek tervezése– Funkciók és működés tervezése	25	
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	<ul style="list-style-type: none">▪ Interaktív felületek tervezése<ul style="list-style-type: none">– Tudásátadás, tudásellenőrzés– Interaktív szemléltető animációk– Interaktív képességfejlesztő elemek	20	
		<ul style="list-style-type: none">▪ Navigációs struktúra tervezése<ul style="list-style-type: none">– Többszintű menürendszer– Lineáris bejárhatóság– Keresési funkció– Hiperhivatkozások– Visszalépési lehetőség	20	
Összes pontszám ismeret szerint			65	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógépes eszközcsoport használata		20	
Összes pontszám készség szerint			85	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	10	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			15	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

12. A hangszórók működését bemutató animációt kell készítenie. Az animációban szerepelnie kell a hangszóróba érkező elektromos jel terjedésének, a hangszóró különböző alkatrészeinek funkcióját bemutató animációnak, illetve a megfelelő időben megjelenő magyarázó szövegeknek. Milyen környezetben készítené el, és milyen animációs technikákat alkalmazna a munka során?

Információtartalom vázlata

- Animációs környezetek
 - Flash
 - AfterEffects
 - 3D Studio Max
- Animációs technikák
 - Tweening eljárás
 - Motion Tweening
 - Shape Tweening
 - Frame by frame animáció
 - Alaptranszformációk
 - Színeffektusok
 - Torzítás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

12. A hangszórók működését bemutató animációt kell készítenie. Az animációban szerepelnie kell a hangszóróba érkező elektromos jel terjedésének, a hangszóró különböző alkatrészeinek funkcióját bemutató animációnak, illetve a megfelelő időben megjelenő magyarázó szövegeknek. Milyen környezetben készítené el, és milyen animációs technikákat alkalmazna a munka során?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	<ul style="list-style-type: none">▪ Animációs környezetek<ul style="list-style-type: none">– Flash– AfterEffects– 3D Studio Max▪ Animációs technikák<ul style="list-style-type: none">– Tweening eljárás– Motion Tweening– Shape Tweening– Frame by frame animáció– Alaptranszformációk– Színeffektusok– Torzítás	30	
		40		
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		20	
Összes pontszám készség szerint			20	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

13. Multimédiás oktatóprogramot kell készítenie kezdő felhasználóknak a digitális fényképezőgépek használatáról. Milyen interaktív szemléltető animációkat készítené a szöveges tartalom kiegészítéseként? A tudásellenőrzést a programban milyen elemekkel tervezné meg, és hogyan valósítaná meg?

Információtartalom vázlata

- Interaktív felületek tartamának és megoldásának tervezése szemléltetéshez és tudásellenőrzési célra
 - Fényképezőgépek paramétereinek kipróbálása
 - Fényképezéshez használt eszközök funkciójának bemutatása és kipróbálása (pl. állvány, vaku stb.)
 - Különböző fényviszonyok és témák helyes expozíciójának szemléltetése
 - Hogyan mutatom be a témát? Mit tervezek a gyakoroltatáshoz?
- Tudásellenőrzés
 - A tudásértékelés rendszere
 - Többféle kérdéstípus (pl. párosítás, igaz/hamis, egy helyes/több helyes válasz stb.)
 - Tudásellenőrzés tartalmi egységek szerint
 - Kérdések tárolása és ellenőrzése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

13. Multimédiás oktatóprogramot kell készítenie kezdő felhasználóknak a digitális fényképezőgépek használatáról. Milyen interaktív szemléltető animációkat készítené a szöveges tartalom kiegészítéseként? A tudásellenőrzést a programban milyen elemekkel tervezné meg, és hogyan valósítaná meg?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	<ul style="list-style-type: none">▪ Interaktív felületek tartamának és megoldásának tervezése szemléltetéshez és tudásellenőrzési célra<ul style="list-style-type: none">– Fényképezőgépek paramétereinek kipróbálása– Fényképezéshez használt eszközök funkciójának bemutatása és kipróbálása (pl. állvány, vaku stb.)– Különböző fényviszonyok és témák helyes expozíciójának szemléltetése– Hogyan mutatom be a témát? Mit tervezek a gyakoroltatáshoz?	40	
C	Vizuális fejlesztő környezet	<ul style="list-style-type: none">▪ Tudásellenőrzés<ul style="list-style-type: none">– A tudásértékelés rendszere– Többféle kérdéstípus (pl. párosítás, igaz/hamis, egy helyes/több helyes válasz stb.)– Tudásellenőrzés tartalmi egységek szerint– Kérdések tárolása és ellenőrzése	30	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összes pontszám készség szerint			14	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	8	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	8	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			16	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

14. Milyen megfontolások alapján választana e-learning keretrendszert? Ismertesse az Ön által tanult keretrendszer legfontosabb funkcióit! Külön térjen ki a tanulásmenedzsment (LMS) funkciókra! Milyen előnye van annak, ha egy elektronikus tananyag (minden egysége és eleme) SCORM szabvány szerinti fájllokból áll? Milyen előnyei és hátrányai vannak a szabad forráskódú rendszereknek?

Információtartalom vázlata

- Az e-learning keretrendszer jellemzői
- Szabványok
 - SCORM
 - AICC
- Szabványok előnyei
- Szabad forráskód előnyei, hátrány(ok)

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

14. Milyen megfontolások alapján választana e-learning keretrendszert? Ismertesse az Ön által tanult keretrendszer legfontosabb funkcióit! Külön térjen ki a tanulásmenedzsment (LMS) funkciókra! Milyen előnye van annak, ha egy elektronikus tananyag (minden egysége és eleme) SCORM szabvány szerinti fájllokból áll? Milyen előnyei és hátrányai vannak a szabad forráskódú rendszereknek?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	▪ Szabványok	10	
		– SCORM		
		– AICC	10	
		▪ Szabványok előnyei	20	
		▪ Szabad forráskód előnyei, hátrány(ok)		
C	E-vizsgarendszer, elektronikus önértékelés	▪ E-learning keretrendszer jellemzői	40	
Összes pontszám ismeret szerint			80	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összes pontszám készség szerint			14	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Rendszerező képesség	3	
	Módszer	Információgyűjtés	3	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

15. Önnek egy biológiai témakörű multimédiás enciklopédiát kell fejlesztenie. Milyen paraméterek alapján választana szerzői rendszert? Hogyan oldaná meg a kulcsszavas keresési lehetőséget? Milyen szempontok szerint alakítaná ki és hogyan valósítaná meg a multimédiás adatbázist?

Információtartalom vázlata

- Szerzői rendszer (pl.Flash)
 - Szempontok: online vagy offline enciklopédia, multimédiás elemek formátuma, interakciók, animációk, multimédiás elemek kezelése stb.
 - Mi alapján választ keretrendszert?
- Kulcsszavas keresési lehetőség:
 - Adattár használata (XML vagy SQL), hiperhivatkozások
- Multimédiás adatbázis:
 - Bővíthetőség, módosíthatóság, fájlformátumok

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

15. Önnek egy biológiai témakörű multimédiás enciklopédiát kell fejlesztenie. Milyen paraméterek alapján választana szerzői rendszert? Hogyan oldaná meg a kulcsszavas keresési lehetőséget? Milyen szempontok szerint alakítaná ki és hogyan valósítaná meg a multimédiás adatbázist?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	<ul style="list-style-type: none">Szerzői rendszer (pl. Flash)<ul style="list-style-type: none">Szemponatok: online vagy offline enciklopédia, multimédiás elemek formátuma, interakciók, animációk, multimédiás elemek kezelése stb.Mi alapján választ keretrendszert?	35	
C	Vizuális fejlesztő környezet	<ul style="list-style-type: none">Kulcsszavas keresési lehetőség: adattár használata (XML vagy SQL), hiperhivatkozásokMultimédiás adatbázis: bővíthetőség, módosíthatóság, fájlformátumok	35	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összes pontszám készség szerint			14	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	8	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	8	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			16	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

16. A különböző szoftverekhez milyen szerzői jogok és licensztípusok kapcsolódhatnak? Foglalja össze, hogy milyen szerzői jogi szabályok, ajánlások és megfontolások vonatkoznak a különböző multimédiás kiadványokra!

Információtartalom vázlata

- Szoftver szerzői jogok
 - Freeware
 - Free
 - Shareware
 - Trial
 - Oktatási célú
 - Nonprofit
 - Egygépes/többgépes
- Szerzői jogok
 - Felhasználás célja
 - Publikálás módja

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

16. A különböző szoftverekhez milyen szerzői jogok és licenstípusok kapcsolódhatnak? Foglalja össze, hogy milyen szerzői jogi szabályok, ajánlások és megfontolások vonatkoznak a különböző multimédiás kiadványokra!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
C	Szerzői jogok	<ul style="list-style-type: none">▪ Szoftver szerzői jogok<ul style="list-style-type: none">– Freeware– Free– Shareware– Trial– Oktatási célú– Nonprofit– Egygépes/több gépes▪ Szerzői jogok<ul style="list-style-type: none">– Felhasználás célja– Publikálás módja	40	
			40	
Összes pontszám ismeret szerint			80	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		10	
Összes pontszám készség szerint			10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Rendszerező képesség	10	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

17. Az Ön által tanult szerzői rendszer milyen típusú állományokkal tud kommunikálni! Milyen e-learning szabványokat ismer? Milyen előnye van annak, ha egy elektronikus tananyag (minden egysége és eleme) SCORM szabvány szerinti fájllokból áll?

Információtartalom vázlata

- Állománytípusok
- Szabványok
- A szabványok szerinti fejlesztés előnyei

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

17. Az Ön által tanult szerzői rendszer milyen típusú állományokkal tud kommunikálni! Milyen e-learning szabványokat ismer? Milyen előnye van annak, ha egy elektronikus tananyag (minden egysége és eleme) SCORM szabvány szerinti fájllokból áll?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	<ul style="list-style-type: none">SzabványokA szabványok szerinti fejlesztés előnyei	20 40	
C	Vizuális fejlesztő környezet	<ul style="list-style-type: none">Állománytípusok	20	
Összes pontszám ismeret szerint			80	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összes pontszám készség szerint			14	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Rendszerező képesség	3	
	Módszer	Információgyűjtés	3	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

18. Hogyan érvényesíthetőek az ergonómiai szempontok az interaktív elemek, a navigációs rendszer és az elektronikus tudásellenőrzés tervezése és kivitelezése során? Vázolja az elkészítés folyamatait, külön térjen ki a tervezésre, fejlesztésre, az interaktív elemek, illetve az adattárolás módszereire!

Információtartalom vázlata

- Formai, tartalmi és ergonómiai szempontok, strukturálás
 - A tananyagstruktúra kialakításának szempontjai
 - Áttekinthető navigációs struktúra és felület
 - Multimédiás elemek együttműködése
 - Lineáris navigáció lehetősége
 - Sűgő
 - Keresés opció
 - Hiperhivatkozások
 - Tudásellenőrzés lehetősége (önellenőrzés és e-vizsga)
- Tervezés és fejlesztés dokumentumai
 - A tananyagelemek és a tananyagegységek tervezése, a szinopszis és a forgatókönyv
- Elkészítés menete
- Tudásellenőrzés
 - Tudásellenőrzés lehetősége (önellenőrzés és e-vizsga)

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

18. Hogyan érvényesíthetőek az ergonómiai szempontok az interaktív elemek, a navigációs rendszer és az elektronikus tudásellenőrzés tervezése és kivitelezése során? Vázolja az elkészítés folyamatait, külön térjen ki a tervezésre, fejlesztésre, az interaktív elemek, illetve az adattárolás módszereire!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Design és tipográfia	<ul style="list-style-type: none">Formai, tartalmi és ergonómiai szempontok, strukturálás<ul style="list-style-type: none">A tananyagstruktúra kialakításának szempontjaiÁttekinthető navigációs struktúra és felületMultimédiás elemek együttműködéseLineáris navigáció lehetőségeSúgóKeresés opcióHiperhivatkozások	20	
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	<ul style="list-style-type: none">Tervezés és fejlesztés dokumentumai<ul style="list-style-type: none">A tananyagelemek és a tananyagegységek tervezése, a szinopszis és a forgatókönyv	20	
C	E-tananyagok specifikus elemeinek fejlesztése	<ul style="list-style-type: none">Elkészítés menete	20	
C	E-vizsgarendszer, elektronikus önértékelés	<ul style="list-style-type: none">Elkészítés menete, tudásellenőrzés lehetősége<ul style="list-style-type: none">Tudásellenőrzés lehetősége (önellenőrzés és e-vizsga)	20	
Összes pontszám ismeret szerint			80	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		10	
Összes pontszám készség szerint			10	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	5	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	5	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			10	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

19. Az Ön feladata egy elektronikus tananyag interaktív elemeinek tervezése és kivitelezése. Milyen programozási módszerek alkalmazására lesz szüksége? Mondjon egy olyan interaktív feladatot, amelynek a megoldásához a keresési és rendezési algoritmust alkalmazná! Mutasson be egyet a programozási módszerek közül az Ön által tanult algoritmus-leíró eszköz segítségével!

Információtartalom vázlata

- Keresés
 - Az algoritmus leírása tetszőleges nyelven
 - Konkrét példa: pl. adott pozícióban lévő elem megkeresése
- Rendezés
 - Az algoritmus leírása tetszőleges nyelven
 - Konkrét példa: pl. egy kvízzjáték eredményeinek csökkenő sorrendben való rendezése, vagy a hallgatók, csoportok önellenőrzési eredményeinek különböző szempontok szerinti rendezése
- Keresés, rendezés
 - A Keresés, rendezés funkciók megoldási lehetőségére, módjára példa vizuális fejlesztő környezetben

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

19. Az Ön feladata egy elektronikus tananyag interaktív elemeinek tervezése és kivitelezése. Milyen programozási módszerek alkalmazására lesz szüksége? Mondjon egy olyan interaktív feladatot, amelynek a megoldásához a keresési és rendezési algoritmust alkalmazná! Mutasson be egyet a programozási módszerek közül az Ön által tanult algoritmus-leíró eszköz segítségével!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	Interaktív szimulációk fejlesztése	<ul style="list-style-type: none">▪ Keresés<ul style="list-style-type: none">– Az algoritmus leírása tetszőleges nyelven– Konkrét példa: pl. adott pozícióban lévő elem megkeresése▪ Rendezés<ul style="list-style-type: none">– Az algoritmus leírása tetszőleges nyelven– Konkrét példa: pl. egy kvízzjáték eredményeinek csökkenő sorrendben való rendezése, vagy a hallgatók, csoportok önellenőrzési eredményeinek különböző szempontok szerinti rendezése	20	
			25	
C	Vizuális fejlesztő környezet	<ul style="list-style-type: none">▪ Keresés, rendezés<ul style="list-style-type: none">– A Keresés, rendezés funkciók megoldási lehetőségére, módjára példa vizuális fejlesztő környezetben	35	
Összes pontszám ismeret szerint			80	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összes pontszám készség szerint			14	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	3	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	3	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

20. Önnek egy szótanulást elősegítő multimédiás elemeket tartalmazó memóriajátékot kell terveznie és fejlesztenie. A memóriajáték egy idegen nyelvet tanító és gyakoroltató rendszer része. Vázolja a készítés menetét a tervezéstől a felhasználói kézikönyv elkészítéséig!

Információtartalom vázlata

- A tervezés menete
 - Forgatókönyv elkészítése, struktúra, elemek tervezése
- A készítés menete
 - Médiumok kezelése
 - Fontosabb algoritmusok
 - Tesztelés
 - Dokumentálás és felhasználói kézikönyv elkészítése

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy e- tananyag tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

20. Önnek egy szótanulást elősegítő multimédiás elemeket tartalmazó memóriajátékot kell terveznie és fejlesztenie. A memóriajáték egy idegen nyelvet tanító és gyakoroltató rendszer része. Vázzon a készítés menetét a tervezéstől a felhasználói kézikönyv elkészítéséig!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Max.	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	<ul style="list-style-type: none">A tervezés menete<ul style="list-style-type: none">Forgatókönyv elkészítése, struktúra, elemek tervezése	30	
C	Vizuális fejlesztő környezet	<ul style="list-style-type: none">A készítés menete<ul style="list-style-type: none">Médiumok kezeléseFontosabb algoritmusokTesztelésDokumentálás és felhasználói kézikönyv elkészítése	40	
Összes pontszám ismeret szerint			70	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összes pontszám készség szerint			14	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
	Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság	10	
	Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása	6	
Összes pontszám egyéb kompetenciák szerint			16	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

C