

MINISZTERELNÖKI HIVATAL

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:
1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:
1153-06/3 Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás 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 tételait a 1617-1/2007. számon kiadom.

EREDETIVEL MINDENBEN
MEGEGYEZŐ MÁSZOLAT



Jóváhagyta:

dr. Solymár Károly
osztályvezető

2008



NEMZETI SZAKKÉPZÉSI ÉS FELNÖTTKÉPZÉSI INTÉZET

Érvényes: 2008. 09. 18-tól

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás 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 04	Multimédiafejlesztő	Multimédia-alkalmazás fejlesztő
-----------------------------	----------------------------	--

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

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás 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 témájú oktatási, marketing vagy ismeretterjesztő célzatú interaktív multimédiás weboldal vagy multimédiás szoftver, valamint a fejlesztés menetét és a 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:

- *a dokumentáció (mellékletek, 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 helyesírássra;*
- *az interaktív multimédiás weboldalnak vagy szoftvernek tartalmaznia kell:*
 - o *Lineáris navigációt, valamint a tartalmak közötti átjárhatóság biztosítását (hiperhivatkozások)*
 - o *Áttekinthető, könnyen használható menürendszert*
 - o *A témához illeszkedő, az anyag hatékonyságához szükséges megfelelő számú multimédiás elemet (szövegek, képek, mozgóképek, animációk, hangok)*
 - o *Interaktív felületet (tudásellenőrzés, játék, interaktív szemléltető animáció, szimuláció, kommunikációs felületek stb.)*
 - o *Súgót, illetve a weboldal, vagy szoftver alapvető tulajdonságait meghatározó beállítási lehetőségeket*
 - o *Adattárakon alapuló tartalomkezelést*

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

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás 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 szakszerű, hatékony, optimális használata*
- *A munkában felhasznált multimédiás elemek, multimédiás adatbázisok hatékony kezelése*
- *A tesztelés hatékonysága*
- *A publikálás szakszerű megoldása*
- *A multimédiás weboldal vagy szoftver kialakítása, hatékonysága, ergonómiája*

A vizsgadolgozat védése:

A 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:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

ÉRTÉKELÉS		Pontszámok	
		Max.	Elért
Bírálat			
A vizsgadolgozat felépítése, szerkezete szakmailag helyes és logikus.		2	
A témának megfelelő módszerek és a tanult összefüggések célirányos, a gyakorlat igényeit figyelembe vevő alkalmazása.		4	
A vizsgadolgozat arányos, gördülékeny és szakszerű stílusú, továbbá nyelvi helyessége megfelelő.		2	
A fejlesztés menetének pontos, szakszerű dokumentálása.		2	
A tervezés (a célcsoporttól és a munka céljától függő) helyes elkészítése.		4	
A fejlesztés során a multimédiás eszközök, szoftverek, szerzői rendszerek szakszerű, hatékony, optimális használata.		8	
A munkában felhasznált multimédiás elemek, multimédiás adatbázisok hatékony kezelése.		6	
A tesztelés hatékonysága.		4	
A publikálás szakszerű megoldása.		2	
A multimédiás weboldal vagy szoftver kialakítása, hatékonysága, ergonómiája.		6	
Védés			
A vizsgadolgozat bemutatása, lényegének szakszerű ismertetése.		10	
A bemutatás szakmai színvonala.		10	
A védést vezető szakértő kérdéseinek megválaszolása, a vitatott problémák kezelése.		10	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Max.	Elért
4	Szakmai nyelvezetű íráskészség, fogalmazás írásban	5	
4	Szakmai nyelvű beszéd-készség	3	
5	Információforrások kezelése	2	
Összesen		80	
Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Max.	Elért
Személyes	Precizitás	2	
	Önállóság	2	
Társas	Határozottság	2	
	Tömör fogalmazás készsége	4	
	Meggyőzőkészség	2	
Módszer	Konfliktusmegoldó készség	2	
	Áttekintő képesség	2	
	Rendszerben való gondolkodás	2	
Összesen		20	
Mindösszesen		100	

.....
dátum

.....
aláírás

C

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

Szóbeli vizsgafeladatok

54 213 04 0010 54 04	Multimédiafejlesztő	Multimédia-alkalmazás fejlesztő
----------------------	---------------------	---------------------------------

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 1. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse tervezés szempontjait, részletesen térjen ki a felület megtervezésére, valamint a szükséges szoftveres és hardveres eszközök felmérésére!**

Információtartalom vázlata

- Szempontok
 - célcsoport
 - a multimédiás anyag jellege
 - a multimédiás anyagban felhasznált multimédiás elemek típusa, mérete, terjedelme
 - ergonómia és áttekinthetőség
- Eszkőzfelmérés
 - A multimédiás anyag jellege, a felhasznált elemek típusa, mérete és terjedelme függvényében hang-, kép-, videófelvevő eszközök, szkennerek; szöveg-, kép-, hang-, videó szerkesztő szoftverek

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

1. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse tervezés szempontjait, részletesen térjen ki a felület megtervezésére, valamint a szükséges szoftveres és hardveres eszközök felmérésére!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Desing és tipográfia	Szemponatok	40	
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Szemponatok	15	
C	Keretrendszerek és szabványok	Eszközfelmérés	15	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
3	ECDL Képszerkesztés		10	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 2. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a felhasználni kívánt multimédiás forrásanyagok elkészítésének módszereit, valamint a forrásanyagok összegyűjtésének lehetséges csatornáit!**

Információtartalom vázlata

- Elkészítés
 - Kép-, hang-, videó-, szövegrögzítés specifikus hardveres eszközökkel
 - Multimédiás állományok szoftveres létrehozása
- Forrásanyagok összegyűjtése
 - Internet (tematikus lapok, ingyenes és jogdíjas multimédiás adatbázisok)
 - Analóg multimédiás adatbázisok (könyvtár, hangtár stb.)
 - Kereskedelmi forgalomban kapható multimédiás gyűjtemények

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

2. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a felhasználni kívánt multimédiás forrásanyagok elkészítésének módszereit, valamint a forrásanyagok összegyűjtésének lehetséges csatornáit!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Digitális hang előállítás, tárolása, alkalmazási célú felhasználása	Elkészítés, forrásanyagok	20	
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	Elkészítés, forrásanyagok	20	
B	Filmek készítése, vágása	Elkészítés, forrásanyagok	14	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		10	
3	ECDL Képszerkesztés		10	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		10	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		10	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

3. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a fejlesztés menetét vázlatosan, egy Ön által használt szerzői rendszer lehetőségein keresztül!

Információtartalom vázlata

- Fejlesztés menete
 - Multimédiás állományok szerkesztése
 - Multimédiás adatbázisok létrehozása
 - Forgatókönyv elkészítése
 - Felület elkészítése
 - Navigációs eszközök kialakítása
 - A multimédiás anyag struktúrájának kialakítása
 - Interakciók létrehozása
 - Tartalomfeltöltés
 - Optimalizálás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

3. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a fejlesztés menetét vázlatosan, egy Ön által használt szerzői rendszer lehetőségein keresztül!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Fejlesztés menete	25	
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Fejlesztés menete	25	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Fejlesztés menete	15	
B	Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése	Fejlesztés menete	15	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
alíírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 4. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a projekt dokumentálásának lépéseit, részletesen térjen ki a felhasználói útmutatóra, valamint a fejlesztés menetét, illetve a felhasznált eszközöket bemutató tartalmi egységekre!**

Információtartalom vázlata

- Dokumentálás
 - Tervezés
 - Tartalmi struktúra
 - Képi és szöveges anyagok, hivatkozások összeállítása
 - Felhasználó útmutató lényegi elemei
 - Forgatókönyv
 - Eszközbemutató

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

4. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a projekt dokumentálásának lépéseit, részletesen térjen ki a felhasználói útmutatóra, valamint a fejlesztés menetét, illetve a felhasznált eszközöket bemutató tartalmi egységekre!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Dokumentálás	40	
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Dokumentálás - tervezés	40	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együtműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

5. Milyen szempontokat tartana szem előtt, ha egy alapvetően szöveges információkat szolgáltató, oktatási témájú weboldal arculatának elkészítésére kérnék fel?

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:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

5. Milyen szempontokat tartana szem előtt, ha egy alapvetően szöveges információkat szolgáltatató, oktatási témájú weboldal arculatának elkészítésére kérnék fel?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Desing és tipográfia	Design Elrendezés Tipográfia és ergonómia	20 15 15	
B	Fény, látás, a színek elmélete	Design	22	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		12	
3	ECDL Képszerkesztés		10	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

6. Mutassa be az analóg jelek digitalizálásának folyamatát, annak fontosabb paramétereit! Munkájához narrációt szeretne rögzíteni. Milyen eszközök szükségesek a rögzítés és digitalizálás során?

Információtartalom vázlata

- Digitalizálás
 - Analóg jelek jellemzői
 - Digitális jelek jellemzői
 - Átalakítás paramétere (Mintavételi frekvencia, kvantálás, kódolás)
- Eszközök
 - Mikrofonok jellemzői
 - Hangkártya

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

6. Mutassa be az analóg jelek digitalizálásának folyamatát, annak fontosabb paramétereit! Munkájához narrációt szeretne rögzíteni. Milyen eszközök szükségesek a rögzítés és digitalizálás során?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Hanganyagok digitalizálása	Digitalizálás, eszközök	20	
B	Digitális hang előállítás, tárolása, alkalmazási célú felhasználása	Digitalizálás, eszközök	20	
B	Hangok felvétele, rögzítése	Digitalizálás, eszközök	20	
B	Hanganyag formátumok és szabványok	Digitalizálás, eszközök	10	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		10	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

7. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse az elkészült munka tesztelésének menetét!

Információtartalom vázlat

- Tesztelés
 - Technológiai (interakciók, szkriptek működése/optimalizálása, multimédiás elemek hibátlan/hatékony kezelése, publikálás optimalizálása)
 - Ergonómiai (kezelhetőség, áttekinthetőség, tartalmi helytállóság, helyesírási hibák)

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

7. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse az elkészült munka tesztelésének menetét!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
C	Vizuális fejlesztő környezet	Tesztelés (technológiai, ergonómiai)	40	
C	Keretrendszerek és szabványok	Tesztelés (technológiai, ergonómiai)	40	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

8. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse az elkészült munka publikálásának menetét!

Információtartalom vázlata

- Online
 - Optimalizálás
 - Böngészők
 - Tárhely, domain
- Lokális adathordozó
 - Telepítés
 - Optimalizálás
 - Sokszorosítás és nyomdai utómunka

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

- 8. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse az elkészült munka publikálásának menetét!**

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	Online és lokális publikálás	25	
B	Filmek alkalmassá tétele speciális alkalmazásra (pl, e-tananyag)	Online és lokális publikálás	10	
B	Videófilm kódolás és tárolás formátumok és szabványok	Online és lokális publikálás	10	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		20	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		15	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

9. Önnek egy 'blue screen' technológián alapuló élőszerplős oktatóanyag videót kell forgatnia. Jellemezze a felvételkészítés során használni kívánt eszközöket! Hogyan illesztene egy Ön által készített animációt a film szereplője mögé egy professzionális videó szerkesztő szoftver segítségével?

Információtartalom vázlata

- Eszközök
 - Kamera (pl. zoom, adathordozó típusa, CCD stb.)
 - Statív
 - Mikrofon (pl. működési elv, karakterisztikák stb.)
 - Monitor
 - Fényforrások (pl. főfény, derítőfény, élfény)
 - Kék háttér
- Videó szerkesztő szoftver
 - Videósávok
 - Chroma Key

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

9. Önnek egy 'blue screen' technológián alapuló élőszereplős oktatóanyag videót kell forgatnia. Jellemezze a felvételkedés során használni kívánt eszközöket! Hogyan illesz-tene egy Ön által készített animációt a film szereplője mögé egy professzionális videó szerkesztő szoftver segítségével?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Filmek készítése, vágása	Eszközök	25	
B	Filmek alkalmassá tétele speciális alkalmazásra (pl, e-tananyag)	Videó szerkesztő szoftver	25	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		20	
3	Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata		24	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

10. Önnek egy könyvtár régebbi állományából (könyvek, diák, katalógusok, magnó és videoszalagok) kell multimédiás adatbázist kiépítenie. Milyen eszközöket használna a különböző állományok digitalizálása során? Milyen utómunkálatokra lehet szükség az egyes médiumok esetében?

Információtartalom vázlata

- Nyomtatott anyagok, diák, képek
 - Szkenner (működési elve, paraméterei)
 - Karakterfelismerő (OCR) programok működése, használata
- Hangok
 - Lejátszáshoz szükséges, a számítógéppel összekötni kívánt eszköz (pl. kazettás magnó, lemezjátszó)
 - Hangkártya
- Videók
 - Lejátszáshoz szükséges, a számítógéppel összekötni kívánt eszköz (pl. videó magnó)
 - Videókártya
- Utómunkálatok
 - Nyomtatás: hibajavítás, nyelvi ellenőrzés
 - Képek: retusálás, vágás, szín- és kontrasztbeállítás
 - Hangok: zajsűrés, trimmelés, hangosítás, típuskonvertálás
 - Videók: hangsávok szerkesztése, tömörítés, szín- és kontrasztbeállítás, vágás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

10. Önnek egy könyvtár régebbi állományaiból (könyvek, diák, katalógusok, magnó és videószalagok) kell multimédiás adatbázist kiépítenie. Milyen eszközöket használna a különböző állományok digitalizálása során? Milyen utómunkálatokra lehet szükség az egyes médiumok esetében?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése	Nyomtatott anyagok, diák, képek	20	
B	Hanganyagok digitalizálása	Hangok	14	
B	Hanganyag formátumok és szabványok	Hangok, utómunkálatok	10	
B	Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása	Hangok, utómunkálatok	10	
B	Videófilm kódolás és tárolás formátumok és szabványok	Videók, utómunkálatok	10	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		10	
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		20	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

11. Milyen előnyökkel jár, ha egy weboldal layoutjának létrehozásakor a HTML nyelv mellett CSS stíluslapokat használ? Hogyan befolyásolja a CSS stíluslapok használata egy több HTML lapból álló webhely utólagos szerkesztését, módosítását, bővítését? Ismertesse a két nyelv alapvető utasításcsoportjait!

Információtartalom vázlata

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

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

11. Milyen előnyökkel jár, ha egy weboldal layoutjának létrehozásakor a HTML nyelv mellett CSS stíluslapokat használ? Hogyan befolyásolja a CSS stíluslapok használata egy több HTML lapból álló webhely utólagos szerkesztését, módosítását, bővítését? Ismertesse a két nyelv alapvető utasításcsoportjait!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	Előnyök	40	
C	Vizuális fejlesztő környezet	HTML, CSS	40	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 12. Önnek egy, 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:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

12. Önnek egy, 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 vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Animációs környezetek, animációs technikák	36	
B	Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése	Animációs környezetek, animációs technikák	36	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		22	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

13. Önnek egy multimédiás oktatóprogramot kell készítenie, amely kezdő felhasználóknak mutatja be a digitális fényképezőgépek használatát. Milyen interaktív szemléltető animációkat készítené a szöveges tartalom kiegészítéseként? Hogyan tervezné meg és hogyan hozná létre a tudásellenőrzést a programban?

Információtartalom vázlata

- Interaktív felületek
 - Fényképezőgépek paramétereinek kipróbálása
 - Fényképezéshez használt eszközök funkciójának bemutatása és kipróbálása (pl. állvány, vaku stb.)
 - Különböző fényviszonyok és témák helyes expozíciójának szemléltetése
- Tudásellenőrzés
 - Többféle kérdéstípus (pl. párosítás, igaz/hamis, egy helyes/több helyes válasz stb.)
 - Értékelés rendszere
 - Tudásellenőrzés tartalmi egységek szerint
 - Kérdések tárolása és ellenőrzése

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

13. Önnek egy multimédiás oktatóprogramot kell készítenie, amely kezdő felhasználóknak mutatja be a digitális fényképezőgépek használatát. Milyen interaktív szemléltető animációkat készítené a szöveges tartalom kiegészítéseként? Hogyan tervezné meg és hogyan hozná létre a tudásellenőrzést a programban?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Interaktív felületek	25	
B	Interaktív szimulációk fejlesztése	Tudásellenőrzés	35	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Interaktív felületek	20	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

14. Milyen kliens- és szerveroldali eszközöket (leíró és programozási nyelveket) használna egy, a regisztrált felhasználók által feltölthető online videó gyűjtemény elkészítéséhez? Ismertesse a felhasznált eszközök funkcióit, illetve az oldal sematikus működési mechanizmusát!

Információtartalom vázlata

Kliens oldali eszközök:

- HTML és CSS
 - Weboldal felületének létrehozása
- Flash
 - Animációk, játékelemek, bannerek létrehozása
- Javascript
 - Űrlapok kezelése
 - Böngésző adatainak lekérdezése

Szerver oldali eszközök:

- Pl. PHP és SQL
 - Felhasználók nyilvántartása
 - A portál tartalmának kezelése
 - Kommunikációs felületek (pl. fórumok) létrehozása

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

14. Milyen kliens- és szerveroldali eszközöket (leíró és programozási nyelveket) használna egy, a regisztrált felhasználók által feltölthető online videó gyűjtemény elkészítéséhez? Ismertesse a felhasznált eszközök funkcióit, illetve az oldal sematikus működési mechanizmusát!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	Kliens- és szerveroldali eszközök	40	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Kliens- és szerveroldali eszközök	40	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

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.)
- Kulcsszavas keresési lehetőség: adattár használata (XML vagy SQL), hiperhivatkozások
- Multimédiás adatbázis: bővíthetőség, módosíthatóság, fájlformátumok

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás 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 vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	Szerzői rendszerek	35	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Szerzői rendszerek	45	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 16. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. A fejlesztés során felhasznált szoftveres eszközöknek milyen szerzői jogi státusuk lehet? Mondjon példákat a különböző licenz típusokra! Milyen szerzői jogi megfontolások vannak a munkában felhasznált, nem saját készítésű médiumok esetén?**

Információtartalom vázlata

- Szoftver szerzői jogok
 - Freeware
 - Free
 - Shareware
 - Trial
 - Oktatási célú
 - Nonprofit
 - Egy gépes / több gépes
- Szerzői jogok
 - Felhasználás célja
 - Publikálás módja

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

16. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. A fejlesztés során felhasznált szoftveres eszközöknek milyen szerzői jogi státusuk lehet? Mondjon példákat a különböző licenz típusokra! Milyen szerzői jogi megfontolások vannak a munkában felhasznált, nem saját készítésű médiumok esetén?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Szerzői jogok	Szoftver szerzői jogok Szerzői jogok	50 30	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
3	Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 17. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse, hogy az Ön által tanult szerzői rendszerben milyen típusú állományokkal tudná megoldani a multimédiás oktatóanyag külső (nem importált) állománykezelését! Részletezze a technikai folyamatokat! Milyen előnye van annak, ha egy multimédiás alkalmazás zömében külső fájlokból dolgozik?**

Információtartalom vázлата

- Külső állománytípusok
 - Szöveg (pl. TXT, HTML)
 - Kép (pl. JPEG, GIF, PNG)
 - Hang (pl. WAV, MP3, WMA)
 - Videó (pl. FLV, AVI, MPEG)
 - XML
 - Saját állományok (pl. SWF, DCR)
 - Stílusok (pl. CSS)
- Előnyök
 - Bővíthetőség
 - Könnyű módosítás
 - Mérethatékonyság
 - Más rendszerekkel állományokon keresztüli kommunikáció

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

17. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse, hogy az Ön által tanult szerzői rendszerben milyen típusú állományokkal tudná megoldani a multimédiás oktatóanyag külső (nem importált) állománykezelését! Részletezze a technikai folyamatokat! Milyen előnye van annak, ha egy multimédiás alkalmazás zömében külső fájllokból dolgozik?

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázлата alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
C	Keretrendszerek és szabványok	Előnyök	40	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Külső állománytípusok	40	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

18. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Milyen formai, tartalmi, ergonómiai szempontokat kell figyelembe venni egy oktatóanyag készítése során? Vázolja az elkészítés folyamatait, külön térjen ki az interaktív elemek, illetve az adattárolás módszereire!

Információtartalom vázlata

- Formai, tartalmi és ergonómiai szempontok
 - Áttekinthető navigációs struktúra és felület
 - Multimédiás elemek együttműködése
 - Lineáris navigáció lehetősége
 - Súgó
 - Keresés opció
 - Hiperhivatkozások
 - Tudásellenőrzés lehetősége
- Elkészítés menete
 - Adatbázis tervezése
 - Algoritmusok írása
 - Visszacsatolás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

18. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Milyen formai, tartalmi, ergonómiai szempontokat kell figyelembe venni egy oktatóanyag készítése során? Váolja az elkészítés folyamatait, külön térjen ki az interaktív elemek, illetve az adattárolás módszereire!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlata alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Desing és tipográfia	Formai, tartalmi és ergonómiai szempontok	25	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Elkészítés menete	55	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együtműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

- 19. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a programban kialakítható, az anyag hatékonyságát növelő navigációs megoldásokat, részletesen térjen ki a kulcsszavas keresés, valamint a tartalmakban elhelyezett hiperhivatkozások létrehozásának módszereire!**

Információtartalom vázlata

- Navigációs megoldások
 - Többszintű menürendszer
 - Kulcsszavas keresés (adatbázis)
 - Szótár
 - Hiperhivatkozás (navigációs háló)
 - Szekvenciális navigáció

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

19. Önnek egy általános iskola alsó tagozatos diákjai számára kell történelmi témájú multimédiás oktatóanyagot készítenie. Ismertesse a programban kialakítható, az anyag hatékonyságát növelő navigációs megoldásokat, részletesen térjen ki a kulcsszavas keresés, valamint a tartalmakban elhelyezett hiperhivatkozások létrehozásának módszereire!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	Interaktív szimulációk fejlesztése	Navigációs megoldások	45	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Navigációs megoldások	35	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
aláírás

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

20. Önnek egy multimédiás elemeket tartalmazó memórijátékot kell fejlesztenie. Ismertesse a készítés menetét, különös tekintettel az interakciók programozására, egy konkrét programozási nyelv használatával!

Információtartalom vázlata

- Készítés menete
 - Forgatókönyv
 - Médiumok kezelése
 - Fontosabb algoritmusok
 - Tesztelés
 - Dokumentálás és felhasználói kézikönyv elkészítése

Vizsgarészhez rendelt követelménymodul azonosítója, megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

Vizsgarészhez rendelt vizsgafeladat megnevezése:

3. vizsgafeladat

Egy konkrét multimédia, vagy web alkalmazás tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A vizsgázó neve:

Értékelő lap

20. Önnek egy multimédiás elemeket tartalmazó memóriajátékot kell fejlesztenie. Ismertesse a készítés menetét, különös tekintettel az interakciók programozására, egy konkrét programozási nyelv használatával!

Típus	Szakmai ismeretek alkalmazása a szakmai és vizsgakövetelmény szerint	Az információtartalom vázlatára alapján	Pontszámok	
			Maximum	Elért
B	A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma	Forgatókönyv	30	
C	Vizuális fejlesztő környezet	Médiák kezelése, fontosabb algoritmusok, tesztelés	20	
B	Interaktív animációk és szimulációk tervezése	Dokumentálás és felhasználói kézikönyv elkészítése	20	
B	Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése	Médiák kezelése, fontosabb algoritmusok, tesztelés	10	
Szint	Szakmai készségek a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
4	Számítógép eszközcsoport használata		14	
Összesen			94	
	Egyéb kompetenciák a szakmai és vizsgakövetelmény szerint		Maximum	Elért
Személyes	Kreativitás, ötletgazdagság		2	
Társas	Együttműködési készség		2	
Módszer	Új ötletek, megoldások kipróbálása		2	
Összesen			6	
Mindösszesen			100	

.....
dátum

.....
alíírás