

MULTIMÉDIA-ALKALMAZÁS FEJLESZTŐ SZAKKÉPESÍTÉS SZAKMAI ÉS VIZSGAKÖVETELMÉNYEI

I. ORSZÁGOS KÉPZÉSI JEGYZÉKBEN SZEREPLŐ ADATOK

1. A szakképesítés azonosító száma: 54 213 04 0000 00 00
2. A szakképesítés megnevezése: Multimédia-alkalmazás fejlesztő

3. Szakképesítések köre:

3.1	Rész-szakképesítés	Nincs	
-----	--------------------	-------	--

3.2	Elágazások		
		Azonosítószám:	54 213 04 0010 54 01
		Megnevezés:	Designer
		Azonosítószám:	54 213 04 0010 54 02
		Megnevezés:	E-játék fejlesztő
		Azonosítószám:	54 213 04 0010 54 03
		Megnevezés:	E-learning tananyagfejlesztő
		Azonosítószám:	54 213 04 0010 54 04
		Megnevezés:	Multimédiafejlesztő
		Azonosítószám:	54 213 04 0010 54 05
		Megnevezés:	Tartalommenedzser

3.3	Ráépülés	Nincs	
-----	----------	-------	--

4. Hozzárendelt FEOR szám: 3139

5. Képzés maximális időtartama:

Szakképesítés megnevezése	Szakképzési évfolyamok száma	Óraszám
Multimédia-alkalmazás fejlesztő	-	1400

II. EGYÉB ADATOK

ELÁGAZÁS MEGNEVEZÉSE: Designer

1. A képzés megkezdésének szükséges feltételei:

- Bemeneti kompetenciák: -
- Iskolai előképzettség: érettségi vizsga
- Szakmai előképzettség: -
- Előírt gyakorlat: -

Elérhető kreditek mennyisége: -

Pályaalkalmassági követelmények: nem szükségesek

Szakmai alkalmassági követelmények: nem szükségesek

2. Elmélet aránya: 45 %

3. Gyakorlat aránya: 55 %

4. Szakmai alapképzés (iskolai rendszerben): -
Időtartama (évben vagy félévben): -

5. Szintvizsga (iskolai rendszerben): nem szervezhető
Ha szervezhető, mikor: -

6. Egészségügyi alkalmassági vizsgálat: nem szükséges

ELÁGAZÁS MEGNEVEZÉSE: E-játék fejlesztő

1. A képzés megkezdésének szükséges feltételei:

Bemeneti kompetenciák: -

Iskolai előképzettség: érettségi vizsga

Szakmai előképzettség: -

Előírt gyakorlat: -

Elérhető kreditek mennyisége: -

Pályaalkalmassági követelmények: nem szükségesek

Szakmai alkalmassági követelmények: nem szükségesek

2. Elmélet aránya: 45 %

3. Gyakorlat aránya: 55 %

4. Szakmai alapképzés (iskolai rendszerben): -
Időtartama (évben vagy félévben): -

5. Szintvizsga (iskolai rendszerben): nem szervezhető
Ha szervezhető, mikor: -

6. Egészségügyi alkalmassági vizsgálat: nem szükséges

ELÁGAZÁS MEGNEVEZÉSE: E-learning tananyagfejlesztő

1. A képzés megkezdésének szükséges feltételei:

- Bemeneti kompetenciák: -
- Iskolai előképzettség: érettségi vizsga
- Szakmai előképzettség: -
- Előírt gyakorlat: -
- Elérhető kreditek mennyisége: -
- Pályaalkalmassági követelmények: nem szükségesek
- Szakmai alkalmassági követelmények: nem szükségesek
2. Elmélet aránya: 50 %
3. Gyakorlat aránya: 50 %
4. Szakmai alapképzés (iskolai rendszerben): -
Időtartama (évben vagy félévben): -
5. Szintvizsga (iskolai rendszerben): nem szervezhető
Ha szervezhető, mikor: -
6. Egészségügyi alkalmassági vizsgálat: nem szükséges

ELÁGAZÁS MEGNEVEZÉSE: Multimédiafejlesztő

1. A képzés megkezdésének szükséges feltételei:

- Bemeneti kompetenciák: -
- Iskolai előképzettség: érettségi vizsga
- Szakmai előképzettség: -
- Előírt gyakorlat: -
- Elérhető kreditek mennyisége: -
- Pályaalkalmassági követelmények: nem szükségesek
- Szakmai alkalmassági követelmények: nem szükségesek
2. Elmélet aránya: 45 %
3. Gyakorlat aránya: 55 %
4. Szakmai alapképzés (iskolai rendszerben): -
Időtartama (évben vagy félévben): -
5. Szintvizsga (iskolai rendszerben): nem szervezhető

- Ha szervezhető, mikor: -
6. Egészségügyi alkalmassági vizsgálat: nem szükséges

ELÁGAZÁS MEGNEVEZÉSE: Tartalommenedzser

1. A képzés megkezdésének szükséges feltételei:

- Bemeneti kompetenciák: -
- Iskolai előképzettség: érettségi vizsga
- Szakmai előképzettség: -
- Előírt gyakorlat: -
- Elérhető kreditek mennyisége: -
- Pályaalkalmassági követelmények: nem szükségesek
- Szakmai alkalmassági követelmények: nem szükségesek

2. Elmélet aránya: 45 %

3. Gyakorlat aránya: 55 %

4. Szakmai alapképzés (iskolai rendszerben): -
Időtartama (évben vagy félévben): -

5. Szintvizsga (iskolai rendszerben): nem szervezhető
Ha szervezhető, mikor: -

6. Egészségügyi alkalmassági vizsgálat: nem szükséges

**III.
MUNKATERÜLET**

1. A szakképesítéssel legjellemzőbben betölthető munkakör, foglalkozás:

A munkakör, foglalkozás	
FEOR száma	FEOR megnevezése
3139	Egyéb számítástechnikai foglalkozások

2. A szakképesítés munkaterületének rövid, jellemző leírása:

- Számítógépet kezel, szoftvereket használ
- Munkaszervezéssel kapcsolatos tevékenységet végez
- Rendszert/alkalmazást tervez és fejleszt
- A designer speciális feladatait elvégzi
- E-játékfejlesztés speciális feladatait végzi
- E-tananyagfejlesztés speciális feladatait végzi

Multimédiafejlesztés speciális feladatait végzi
Tartalommenedzserként dolgozik

3. A szakképesítéssel rokon szakképesítések:

A szakképesítéssel rokon szakképesítések	
azonosító száma	megnevezése
54 482 01 0000 00 00	Adatbázis adminisztrátor
54 481 01 1000 00 00	CAD-CAM informatikus
54 481 02 0000 00 00	Informatikai alkalmazásfejlesztő
54 481 03 0000 00 00	Informatikai rendszergazda
54 481 04 0000 00 00	Informatikus
54 482 02 0000 00 00	IT kommunikációs szolgáltató
33 523 01 1000 00 00	Számítógép-szerelő, -karbantartó

IV. SZAKMAI KÖVETELMÉNYEK

A szakmai követelménymodulok felsorolása:

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1142-06 Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

Hardvert üzemeltet, szoftvert telepít
Irodai programcsomagot egyedi és integrált módon használ
Multimédiás- és kommunikációs alkalmazásokat kezel
Adatmentést végez, informatikai biztonsági eszközöket használ
LAN- és WAN-hálózatokat használ
Informatikai angol nyelvű szakmai szöveget megért
Tevékenységét dokumentálja
Szoftverhasználati jogokat alkalmaz
Tervezi és szervezi a munkavégzést
Betartja a munkavégzéssel összefüggő szabályokat
Alkalmazza a munkahelyi minőségbiztosítási előírásokat

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- B Minőségbiztosítással kapcsolatos alapfogalmak
- B Munka-, környezet- és tűzvédelem
- A Elektromos áram élettani hatásai, elsősegélynyújtás
- B Erőforrások tervezése
- C Műszaki dokumentációk

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 2 ECDL 1. m. IT alapismeretek
- 2 ECDL 2. m. Operációs rendszerek
- 2 ECDL 3. m. Szövegszerkesztés
- 2 ECDL 4. m. Táblázatkezelés

- 2 ECDL 5. m. Adatbázis-kezelés
- 2 ECDL 6. m. Prezentáció
- 2 ECDL 7. m. Információ és kommunikáció
- 3 Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése

Személyes kompetenciák:

- Precizitás
- Fejlődőképesség, önfejlesztés

Társas kompetenciák:

- Együtműködés

Módszerkompetenciák:

- Logikus gondolkodás
- Rendszerező képesség

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1143-06 Projektmenedzsment

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

- Részt vesz a projekt megtervezésében
- A feladatterv kialakításában közreműködik
- A projektfeladatok erőforrás és időszükségletének meghatározását elvégzi
- Részt vesz a kockázatelemzésben
- Részt vesz a követelményelemzésben
- A projekt értékelésében közreműködik

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- C Projektirányítási rendszerek
- C Kockázatelemzés
- C Projekttervezés
- C Erőforrás-kezelés
- B Projektirányítás számítógéppel
- B Speciális alapszabályok
- C Case-eszközök
- B Üzembehelyezés
- B Szoftverértékelés
- C Életciklus
- C Vállalkozási formák, cégalapítás
- C Szervezés és vezetési szabályok
- C Marketing és reklám alapfogalmak

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 5 Olvasott szakmai szöveg megértése
- 4 Szakmai nyelvi íráskészség, fogalmazás írásban
- 5 Szakmai nyelvű hallott szöveg megértése
- 5 Szakmai nyelvű beszédkészség
- 4 Szervezőkészség

Személyes kompetenciák:

Felelősségtudat
Kockázatvállalás

Társas kompetenciák:

Együtműködő-készség

Módszerkompetenciák:

Kompromisszumkészség
Kapcsolatfenntartó készség
Meggyőzőképesség

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1144-06 Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

Rendszert/alkalmazást tervez
Rendszert/alkalmazást fejleszt
A működéshez szükséges, megfelelő eszközkörnyezetet létrehozva és beállítja
Teszteli a rendszer elemeit, folyamatait, funkcióit és megjelenítését
Dokumentálja a programot/alkalmazást
Megszervezi és dokumentálja az alkalmazás egyes elemeinek forrásként és megjelenítési módoként való külön tárolását, archiválását
Részt vesz a rendszerek bevezetésében

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- C Rendszerek (elemek, jellemzők)
- C Felhasználói igények feltárása, elemzése és csoportosítása
- B A rendszerelemek tartalmi tervezése
- C Az elemek formai meghatározása
- B Rendszerfunkciók tervezése
- C Navigáció megtervezése
- C Eszközkörnyezet meghatározása
- B Rendszerek működésének tervezése
- B Szoftver architektúra kialakítása
- C Kommunikációs kapcsolatok (felületek) fejlesztése
- C Navigáció és interakciók fejlesztése
- C Alkalmazásfejlesztés lépései és feladatai
- C Rétegek típusai
- C Eszközkörnyezet létrehozása
- B Tesztelési ismeretek (teszt típusok)
- B Dokumentálás (dokumentum típusok)
- B Alapfogalmak (elágazás, ciklus stb.)
- B Programozási tételek (algoritmusok)
- B Adatszerkezetek, objektumok
- B Állománykezelés
- B Eseménykezelés

- C Programtervezési módszerek
- C Kódolás
- B Szoftverkomponensek
- B Felhasználói felületek
- C Tesztelés, hibakeresés
- B Alkalmazásfejlesztő eszközök
- B Szerzői rendszerek
- C Telepítő csomagok

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 4 Információforrások kezelése
- 4 Folyamatábrák olvasása, értelmezése
- 4 Folyamatábrák készítése
- 3 Diagram, nomogram olvasása, értelmezése
- 3 Diagram, nomogram kitöltése, készítése

Személyes kompetenciák:

Terhelhetőség

Társas kompetenciák:

-

Módszerkompetenciák:

Logikus gondolkodás
Rendszerben való gondolkodás

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1149-06 Forma- és látványtervezés

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

Elkészíti egy termék forma- és látványtervét
Részt vesz a termék arculat- és formatervezésében, tervvázlatokat, terveket, fotórealisztikus látványtervet, működési animációt szerkeszt
Alkalmazza a terméktervezési folyamat formatervezéssel összefüggő lépéseit
Felhasználja egy korszerű modellező program dizájnhoz tartozó szolgáltatásait

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- B Modellező program használata
- B Arculat- és formatervezés, látványtervek (módszerek és eszközök)
- B Interaktív elemek tervezése (tartalom és forma, forgatókönyv-készítés)
- B Multimédiaiai elemek tervezésének alapelvei dizájn, esztétika, tipográfia, ergonómia)

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 4 Forma- és látványterv-rajz olvasása, értelmezése
- 4 Forma- és látványterv-rajz készítése
- 4 Szabadkézi rajzolás

Személyes kompetenciák:

Térlátás
Térérzékelés

Társas kompetenciák:

-

Módszerkompetenciák:

Tervezési képesség

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1150-06 Dizájn

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

Elektronikus űrlapokat, dinamikus formanyomtatványokat tervez és készít
Nyomdai és internetes kiadványokat tervez és szerkeszt
Professzionális rajzolóprogramot használ az internetes, nyomdai és multimédiás termékek tervezéséhez
Képszerkesztést végez
WEB grafikát tervez és készít

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- C Digitális fotózás elmélete
- B Multimédiaai elemek tervezésének alapelvei dizájn, esztétika, tipográfia, ergonómia)
- B Fény, látás, színek elmélete
- B Képfeldolgozás (képformátumok, előállítási módszerek, eszközök, szabványok és mértékegységek

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 3 ECDL-képszerkesztés
- 3 Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése
- 3 Idegen nyelvű fogalmazás írásban
- 2 Idegen nyelvű hallott szöveg megértése
- 3 Idegen nyelvű beszédkészség

Személyes kompetenciák:

Térlátás
Türelem

Társas kompetenciák:

-

Módszerkompetenciák:

Prezentációs készség
Kreativitás, ötletgazdagság
Új ötletek, megoldások kipróbálása

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

- A játék médiaelemeit megtervezi és elkészíti
- Professzionális rajzolóprogramot használ az internetes és multimédiás termékek tervezéséhez
- Interaktív tranzakciókat tervez és valósít meg egyéni és csoportos játékokhoz
- 3D grafikai programot alkalmaz a megvalósításokhoz
- Kliens- és szerveroldali programokat készít

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- B Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése
- B Digitális fotózás (forrásfájlok és alkalmazások)
- B Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása
- B Videofilm kódolása és tárolása, formátumok és szabványok
- B Interaktív animációk és szimulációk tervezése
- B A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma
- B Képek különböző eszközökkel való előállítása (másolás, rajzolás stb.)
- B Állóképek létrehozása fotótechnikával
- B Képek alkotása célszoftverrel
- B Filmek készítése, vágása
- B Filmek alkalmassá tétele speciális alkalmazásra (pl. e-tananyag)
- C Hangok felvételének rögzítése
- C Hanganyagok digitalizálása
- C Hanganyagok formátuma és szabványok
- C Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése
- C Interaktív szimulációk fejlesztése
- D Vizuális fejlesztő környezet
- D Kliensoldali programozás
- D Szerveroldali programozás
- B Dizájn és tipográfia
- B Fény, látás, a színek elmélete

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 3 ECDL-képszerkesztés
- 3 Idegen nyelvű olvasott szöveg megértése
- 3 Idegen nyelvű fogalmazás írásban
- 2 Idegen nyelvű hallott szöveg megértése
- 3 Idegen nyelvű beszédképesség
- 3 Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata
- 3 Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata

Személyes kompetenciák:

- Fejlődőképesség, önfejlesztés
- Hallás
- Látás

Társas kompetenciák:

- Prezentációs készség

Módszerkompetenciák:

Kreativitás, ötletgazdagság

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

Elkészíti a tananyagelemeket

Szöveges elemeket hoz létre és alakít át

Tanulási célú linkek beépítését és megjelenítését megoldja

Az e-learning nemzetközi és hazai szabványok szerint végzi feladatát

Médiaelemeket készít (animáció, szimuláció, videó, kép, hang)

Interaktív tanulói teljesítményt mérő, értékelő rendszert tervez és valósít meg

A tananyagelemeket a pedagógiai, módszertani követelmények alapján szerzői keretrendszerbe építi

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- B Dizájn és tipográfia
- B Fény, látás, a színek elmélete
- B Az e-tananyagfejlesztés módszertani alapelvei
- B Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése
- B Digitális fotózás (forrásfájlok és alkalmazások)
- B Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása
- B Videofilm kódolása és tárolása formátumok és szabványok
- B Interaktív animációk és szimulációk tervezése
- B A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma
- B Képek különböző eszközökkel való előállítása (másolás, rajzolás)
- B Állóképek létrehozása fotótechnikával
- B Képek alkotása célszoftverrel
- B Filmek készítése, vágása
- B Filmek alkalmassá tétele speciális alkalmazásra (pl. e-tananyag)
- B Hangok felvétele, rögzítése
- B Hanganyagok digitalizálása
- B Hanganyag formátumok és szabványok
- B Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése
- B Interaktív szimulációk fejlesztése
- C Vizuális fejlesztő környezet
- C Szerzői rendszerek
- C Keretrendszerek és szabványok
- C E-vizsgarendszer, elektronikus önértékelés
- C E-tananyagok specifikus elemeinek fejlesztése
- C Szerzői jogok

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 4 Számítógép eszközcsoport használata
- 3 Filmfelvevő, fotótechnikai eszközök használata
- 3 Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata

Személyes kompetenciák:

Rendszerező képesség
Kreativitás, ötletgazdagság

Társas kompetenciák:

-

Módszerkompetenciák:

Új ötletek, megoldások kipróbálása
Információgyűjtés

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

Kiadványt szerkeszt számítógépes programmal
Multimédia-alkalmazáshoz szöveget elektronikus formába hoz
Hangot digitalizál, szerkeszt, vág, javít
Állóképet digitalizál és retusál
Mozgóképet digitalizál és szerkeszt
Animációt és szimulációt készít
A forrásanyagokat meghatározott rendszerbe integrálja
Elkészíti a multimédia termék prototípusát

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- B Desing és tipográfia
- B Fény, látás, a színek elmélete
- B Képelőállítás, képfeldolgozás tervezése
- B Digitális fotózás (forrásfile-ok és alkalmazások)
- B Digitális hang előállítása, tárolása, alkalmazási célú felhasználása
- B Videofilm kódolás és tárolás formátumok és szabványok
- B Interaktív animációk és szimulációk tervezése
- B A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma
- B Képek különböző eszközökkel való előállítása (másolás, rajzolás)
- B Állóképek létrehozása fotótechnikával
- B Képek alkotása célszoftverrel
- B Filmek készítése, vágása
- B Filmek alkalmassá tétele speciális alkalmazásra (pl. e-tananyag)
- B Hangok felvétele, rögzítése
- B Hanganyagok digitalizálása
- B Hanganyag formátumok és szabványok
- B Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése
- B Interaktív szimulációk fejlesztése
- C Vizuális fejlesztő környezet
- C Keretrendszerek és szabványok
- B Szerzői jogok

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 3 ECDL-képszerkesztés
- 4 Számítógép eszközcsoport használata
- 3 Filmfelvevő, fototechnikai eszközök használata
- 3 Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata

Személyes kompetenciák:

- Rendszerező képesség
- Kreativitás, ötletgazdagság

Társas kompetenciák:

- Együtműködési készség

Módszerkompetenciák:

- Új ötletek, megoldások kipróbálása
- Információgyűjtés

A szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1154-06 Tartalommenedzser

A szakmai követelménymodul tartalma:

Feladatprofil:

- Elektronikus hírójságot tervez, szerkeszt és működtet
- WEB-lapok tartalmának szerkesztését, karbantartását végzi
- Tematikus WEB dokumentum táruk szerkesztését végzi
- Tematikus linkgyűjteményeket tervez, hoz létre és publikál
- Médium-bázisok (különböző médiák gyűjteményként való) tárolását, megjelenítését és karbantartási munkáit végzi

Tulajdonságprofil:

Szakmai kompetenciák:

A típus megjelölésével a szakmai ismeretek:

- B Interaktív animációk és szimulációk tervezése
- B A forgatókönyv, mint a tervezés legfontosabb dokumentuma
- B Képek különböző eszközökkel való előállítás (másolás, rajzolás)
- B Állóképek létrehozása fotótechnikával
- B Képek alkotása célszoftverrel
- B Interaktív és nem interaktív animációk fejlesztése
- B Interaktív szimulációk fejlesztése
- C Vizuális fejlesztő környezet
- C Kliensoldali programozás
- C Szerveroldali programozás
- C Szerzői rendszerek
- C Keretrendszerek és szabványok
- C WEB-tartalomfejlesztés és karbantartás
- C Elektronikus hírójság és e-dokumentum és médiumtárak
- C E-tartalommenedzselés
- C Szerzői jogok

A szint megjelölésével a szakmai készségek:

- 2 ECDL 7. m. Információ és kommunikáció
- 3 ECDL Képszerkesztés

- 4 Információforrások kezelése
- 4 Számítógép eszközcsoport használata
- 3 Filmfelvevő, fototechnikai eszközök használata
- 3 Hangfelvevő és digitalizáló eszközök használata

Személyes kompetenciák:

- Rendszerező képesség
- Kreativitás, ötletgazdagság

Társas kompetenciák:

- Együttműködési készség

Módszerkompetenciák:

- Új ötletek, megoldások kipróbálása
- Információgyűjtés

Az 54 213 04 0010 54 01 azonosító számú, Designer megnevezésű elágazás szakmai követelménymoduljainak	
azonosítója	megnevezése
1142-06	Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés
1143-06	Projektmenedzsment
1144-06	Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás
1149-06	Forma- és látványtervezés
1150-06	Designer

Az 54 213 04 0010 54 02 azonosító számú, E-játék fejlesztő megnevezésű elágazás szakmai követelménymoduljainak	
azonosítója	megnevezése
1142-06	Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés
1143-06	Projektmenedzsment
1144-06	Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás
1151-06	E-játékfejlesztő

Az 54 213 04 0010 54 03 azonosító számú, E-learning tananyagfejlesztő megnevezésű elágazás szakmai követelménymoduljainak	
azonosítója	megnevezése
1142-06	Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés
1143-06	Projektmenedzsment
1144-06	Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás
1152-06	E-tananyag fejlesztő

Az 54 213 04 0010 54 04 azonosító számú, Multimédiafejlesztő megnevezésű elágazás szakmai követelménymoduljainak	
azonosítója	megnevezése
1142-06	Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés
1143-06	Projektmenedzsment
1144-06	Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás
1153-06	Multimédiafejlesztő

Az 54 213 04 0010 54 05 azonosító számú, Tartalommenedzser megnevezésű elágazás szakmai követelménymoduljainak	
azonosítója	megnevezése
1142-06	Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés
1143-06	Projektmenedzsment
1144-06	Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás
1154-06	Tartalommenedzser

V. VIZSGÁZTATÁSI KÖVETELMÉNYEK

1. A szakmai vizsgára bocsátás feltételei:

Modulzáró vizsga eredményes letétele
Szakdolgozat készítése

2. A szakmai vizsga részei:

1. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1142-06 Számítógép kezelés, szoftverhasználat, munkaszervezés

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Számítógép kezelési, üzemeltetési, hálózati és multimédiás ismeretek alkalmazása. Informatikai biztonsági eszközök használata, szakmai angol szöveg értése

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
interaktív

Időtartama: 60 perc

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

1. feladat 100%

2. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1143-06 Projektmenedzsment

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Projektirányítási rendszerek, projekt-tervezés, kockázatelemzés, erőforrás-kezelés

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
interaktív

Időtartama: 45 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Munkajogi, vállalkozási, vezetési ismeretek

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
írásbeli

Időtartama: 45 perc

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

1. feladat 60%

2. feladat 40%

3. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1144-06 Rendszer/alkalmazás -tervezés, -fejlesztés és -programozás

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Tervezési alapismeretek, fejlesztési alapismeretek, tesztelési és dokumentálási ismeretek, programozás-módszertani ismeretek, programozás

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

interaktív

Időtartama: 60 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Tervezési alapismeretek, fejlesztési alapismeretek, tesztelési és dokumentálási ismeretek, programozás-módszertani ismeretek, programozás

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

szóbeli

Időtartama: 45 perc (felkészülési idő 30 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

1. feladat 60%

2. feladat 40%

4. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1149-06 Forma- és látványtervezés

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Dizájn és tipográfia, grafika és képfeldolgozás, arculat, látvány- és formatervezés témakörökből, szakmai angol nyelvi szövegértési, fordítási és szókincsmérő feladat

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

írásbeli

Időtartama: 60 perc

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

1. feladat 100%

5. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1150-06 Dizájn

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Egy konkrét multimédia alkalmazás vagy termék tervezése a tanult módszer-, eszköz-, és szabványhasználat mellett. A tervezési eredményt elektronikus formában és dokumentálva kell átadni (a dokumentáció is elektronikus) - projekt munka

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

gyakorlat

Időtartama: 90 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Egy alkalmazás komplex tervezése és dokumentálása, szakdolgozat védeése, bemutatása egy összefoglaló prezentációval

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
szóbeli

Időtartama: 45 perc (felkészülési idő: 30 perc, válaszadási idő: 15 perc)

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

- 1. feladat 40%
- 2. feladat 60%

6. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1151-06 E-játékfejlesztő

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Kliens-, szerveroldali programozás, dizájn és tipográfia, grafika, látványterv, és képfeldolgozás, hang, videotechnika és animációkészítési feladatok, szakmai angol nyelvi szövegértési, fordítási és szókinccsmérő feladat

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
írásbeli

Időtartama: 60 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Egy interaktív logikai játék megtervezése, elemeinek elkészítése és a prototípus bemutatása. Kezelői "help" szükséges - projekt munka

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
gyakorlat

Időtartama: 90 perc

A hozzárendelt 3. vizsgafeladat:

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

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
szóbeli

Időtartama: 30 perc (felkészülési idő 30 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

- 1. feladat 40%
- 2. feladat 20%
- 3. feladat 40%

7. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1152-06 E-tananyag fejlesztő

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Design és tipográfia, grafika és képfeldolgozás, hangfelvétel, videotechnika, animációkészítés. WEB-szerkesztés, fejlesztés, karbantartás, tematikus WEB adat és objektum gyűjtemények, szakmai angol nyelvi szövegértési, fordítási és szókinccsmérő feladat

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:
írásbeli

Időtartama: 60 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Egy konkrét tananyagegység, termék tervezése a tanult módszer-, eszköz-, és szabványhasználat mellett. A feladatot csoportokban is lehet végeztetni. A tervezési eredményt elektronikus formában és dokumentálva kell átadni (a dokumentáció is elektronikus) - projektmunka

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

gyakorlati

Időtartama: 90 perc

A hozzárendelt 3. vizsgafeladat:

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

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

szóbeli

Időtartama: 30 perc (felkészülési idő 15 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

- | | |
|------------|-----|
| 1. feladat | 40% |
| 2. feladat | 20% |
| 3. feladat | 40% |

8. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1153-06 Multimédiafejlesztő

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Design és tipográfia, grafika és képfeldolgozás, hangfelvétel, videotechnika, animáció készítés. WEB-szerkesztés, fejlesztés, karbantartás, tematikus WEB adat és objektum gyűjtemények, szakmai angol nyelvi szövegértési, fordítási és szókinccsmérő feladat

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

írásbeli

Időtartama: 60 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Egy konkrét multimédia, vagy WEB-alkalmazás tervezése a tanult módszer-, eszköz-, és szabványhasználat mellett. A feladatot csoportokban is lehet végeztetni. A tervezési eredményt elektronikus formában és dokumentálva kell átadni (a dokumentáció is elektronikus) - projektmunka

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

gyakorlati

Időtartama: 90 perc

A hozzárendelt 3. vizsgafeladat:

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

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

szóbeli

Időtartama: 30 perc (felkészülési idő 15 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

- 1. feladat 40%
- 2. feladat 20%
- 3. feladat 40%

9. vizsgarész

A hozzárendelt szakmai követelménymodul azonosítója és megnevezése:

1154-06 Tartalommenedzser

A hozzárendelt 1. vizsgafeladat:

Design és tipográfia, grafika és képfeldolgozás, hangfelvétel, videotechnika, animációkészítés. WEB-szerkesztés, fejlesztés, karbantartás, tematikus WEB adat és objektum gyűjtemények, szakmai angol nyelvi szövegértési, fordítási és szókincsmérő feladat

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

írásbeli

Időtartama: 60 perc

A hozzárendelt 2. vizsgafeladat:

Egy konkrét tematikus linkgyűjtemény, vagy WEB-médiatár tervezése és létrehozása a konkrét cél jelölésével (tanulási cél, szakmai, kutatási, egyéb) - projektmunka

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

gyakorlati

Időtartama: 90 perc

A hozzárendelt 3. vizsgafeladat:

WEB-alkalmazás, WEB-tartalom tervezése, fejlesztése, dokumentálása és tesztelése. A mestermunka/szakdolgozat bemutatása és megvédése

A hozzárendelt jellemző vizsgatevékenység:

szóbeli

Időtartama: 30 perc (felkészülési idő 15 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgarészben az egyes feladatok aránya:

- 1. feladat 40%
- 2. feladat 20%
- 3. feladat 40%

3. A szakmai vizsga értékelése %-osan:

Az 54 213 04 0010 54 01 azonosító számú, Designer megnevezésű elágazáshoz rendelt vizsgarészek és ezek súlya a vizsga egészében

- 1. vizsgarész: 15
- 2. vizsgarész: 10
- 3. vizsgarész: 25
- 4. vizsgarész: 10
- 5. vizsgarész: 40

Az 54 213 04 0010 54 02 azonosító számú, E-játék fejlesztő megnevezésű elágazáshoz rendelt vizsgarészek és ezek súlya a vizsga egészében

- 1. vizsgarész: 15
- 2. vizsgarész: 10
- 3. vizsgarész: 25
- 6. vizsgarész: 50

Az 54 213 04 0010 54 03 azonosító számú, E-learning tananyagfejlesztő megnevezésű elágazáshoz rendelt vizsgarészek és ezek súlya a vizsga egészében

- 1. vizsgarész: 15
- 2. vizsgarész: 10
- 3. vizsgarész: 25
- 7. vizsgarész: 50

Az 54 213 04 0010 54 04 azonosító számú, Multimédiafejlesztő megnevezésű elágazáshoz rendelt vizsgarészek és ezek súlya a vizsga egészében

- 1. vizsgarész: 15
- 2. vizsgarész: 10
- 3. vizsgarész: 25
- 8. vizsgarész: 50

Az 54 213 04 0010 54 05 azonosító számú, Tartalommenedzser megnevezésű elágazáshoz rendelt vizsgarészek és ezek súlya a vizsga egészében

- 1. vizsgarész: 15
- 2. vizsgarész: 10
- 3. vizsgarész: 25
- 9. vizsgarész: 50

4. A szakmai vizsgarészek alóli felmentés feltételei

Az elágazásokhoz rendelt vizsgarészek valamelyikének korábbi teljesítése

5. A szakmai vizsga értékelésének a szakmai vizsgaszabályzattól eltérő szempontjai

Az 5, 6, 7, 8 és 9. vizsgarészek mindegyike tartalmaz egy-egy projekt munkát. A csoportmunka alkalmazása esetén a tanulók teljesítményének alkalmazása esetén a tanulók teljesítményének értékelésénél komplex projektértékelési módszert kell megvalósítani.

A projekt munka értékelési kritériumait előre meg kell határozni.

**VI.
ESZKÖZ- ÉS FELSZERELÉSI JEGYZÉK**

A képzési feladatok teljesítéséhez szükséges eszközök és felszerelések minimuma	Designer	E-játék fejlesztő	E-learning tananyagfejlesztő	Multimédiafejlesztő	Tartalomrendzser
Fénymásoló	X	X	X	X	X
Nyomtató	X	X	X	X	X
Szkenner	X	X	X	X	X
Videokamera	X	X	X	X	X
Digitális fényképezőgép	X	X	X	X	X
Mikrofon, fejhallgató	X	X	X	X	X
Monitor, TV	X	X	X	X	X
Telefon, fax	X	X	X	X	X
Számítógép	X	X	X	X	X
Studio berendezések (pl.: realtime konverter)	X	X	X	X	X
Jogtiszta szoftver	X	X	X	X	X
Internet hozzáférés	X	X	X	X	X

**VII.
EGYEBEK**

A szakképesítés megszerzésére irányuló felkészítésre jelentkező fogyatékossgal élő személy tekintetében - különösen akkor, ha fogyatékossgának típusa a szakképesítés megszerzését követő foglalkoztatását kizárná, vagy megkérdőjelezné - a szakképzés megkezdésével kapcsolatban a szakképzést folytató intézmény vezetője dönt, a fogyatékossg típusának megfelelő érdekképviselő véleményének ismeretében.