

Képző- és iparművészeti munkatárs (Mozgóké- és animációtervező)
szakképesítés megszerzésére irányuló szakmai képzéseket megalapozó programkövetelmény

0. A javaslatot tevő adatai (A megfelelő elem kiválasztandó)

- a) természetes személy esetén: nem kell kitöltenünk
- név:
 - lakcím:
 - e-mail cím:
 - telefonszám:
- b) nem természetes személy esetén: nem kell kitöltenünk
- név: **oktatásért felelős miniszter**
 - jogi személy működési formája (cégforma):
 - székhely:
 - képviselőre (cégjegyzésre) jogosult személy neve:
 - képviselőre (cégjegyzésre) jogosult személy telefonszáma:
 - képviselőre (cégjegyzésre) jogosult személy e-mail címe:
 - kapcsolattartásra kijelölt természetes személy neve:
 - kapcsolattartásra kijelölt természetes személy telefonszáma:
 - kapcsolattartásra kijelölt természetes személy e-mail címe:

1. A programkövetelmény, illetve az ennek alapján szervezhető szakmai képzés

1.1. megnevezése: Képző- és iparművészeti munkatárs (Mozgóké- és animációtervező)

**1.2. besorolása a képzési területek egységes osztályozási rendszere (KEOR) szerinti kód alapján:
0213**

2. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítés

2.1. megnevezése: Képző- és iparművészeti munkatárs (Mozgóké- és animációtervező)

2.2. szintjének besorolása

2.2.1. az Európai Képesítési Keretrendszer (EKKR) szerint: 4

2.2.2. a Magyar Képesítési Keretrendszer (MKKR) szerint: 4

2.2.3. a Digitális Kompetencia Keretrendszer szerint: 4

3. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítés és az azzal betölthető munkakör vagy végezhető tevékenység kapcsolata, összefüggése:

Nem releváns

4. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéshez kapcsolódóan megszerezhető szakképesítéssel ellátható legjellemzőbb munkaterület, tevékenység vagy munkakör leírása:

A mozgóké- és animációtervező a mozgóké, videófilm, rajzfilm és számítógépes animáció területén végez tervező, fejlesztő, kivitelező és alkotómunkát. Különböző mozgóképi technikákkal (hagyományos vagy digitális 2D és 3D animációval, videótechnikával) készülő, különböző célú szerzői, vagy alkalmazott filmek stábjának közreműködője, játékfejlesztő, vagy utómunka stúdió munkatársa. Jó kézügyességgel, térlátással és rajzkészséggel rendelkezik.

Vizuális előkészítő és tervező, gyártástervező, animációs rajzoló, bábkészítő, báb-animátor, 3D modellező és animátor, segédoperatőr, számítógépes utómunka és vizuális effekt készítő feladatát egyaránt képes önállóan vagy csapatmunkában megvalósítani, saját vagy hozott forgatókönyv alapján. Mozgóképi tartalomelőállításban vesz részt, szakmai együttműködésben dolgozik.

Megválasztja, és szakszerűen kezeli a feladataihoz kapcsolódó számítástechnikai eszközöket, digitális kép- és hangkezelő programokat, valamint fotó, videó, világítás- és hangtechnikai, illetve képmegjelenítő eszközöket. Lépést tart a szakma technikai és vizuális környezetének fejlődésével. Felsőfokú tanulmányait különböző felsőoktatási intézmények animációs, filmművészeti, vizuális kommunikáció vagy média szakirányain folytathatja.

A szakképesítéssel rendelkező képes:

- átlátni az adott szerzői vagy alkalmazott mozgóképfeladat célját és volumenét
- felmérni az adott feladatok eszközigényét, elkészítési módját, technikáját és várható költségeit
- alkalmazni mozgóképfeladat-történeti, mozgóképfeladat-technológiai ismereteit
- stúdió, vagy film-előállító hely alkalmazottjaként a kiadott feladatokat útmutatás alapján, vagy önállóan, határidőre elvégezni
- önálló vállalkozóként saját munkáját megtervezni, szervezési és kivitelezési feladatait ellátni, megszervezni a szükséges technológiai háttérrel vagy kialakítani az önálló műhelyfelteteleket
- hagyományos és számítógépes módszerekkel rajzokat, terveket készíteni
- formanyelvi, dramaturgiai ismeretei alapján forgatókönyvet értelmezni
- adott forgatókönyv alapján gyártási folyamatot tervezni, és azt részfeladatokra bontani
- technikai forgatókönyvet készíteni, vagy adott technikai forgatókönyv alapján szakmai munkát végezni
- rajzi tervező feladatokat végezni (figuraterv, mozdulatterv, karakterlap, látványterv)
- rajzi előkészítő feladatokat végezni (storyboard, színterv, layout)
- rajzi előkészítő anyagokat, instrukciókat, útmutatásokat értelmezni, azok alapján szakmai munkát végezni
- gyártás-előkészítő anyagokat megszerezni, prezentációra, nyomtatásra előkészíteni
- kivitelező feladatokat végezni (pl. hagyományos és digitális 2D és 3D háttér készítés, báb- és díszlet építés, 3D modellezés, 3D printelés)
- animációs feladatokat végezni (pl. hagyományos vagy digitális 2D animáció, 3D animáció, interaktív vagy generatív animáció)
- a technikai forgatókönyvet forgatási részfeladatokra bontani
- segédoperatőri feladatokat ellátni (álló- és mozgóképfeladat rögzítés)
- felvételtechnikai eszközöket felhasználói szinten karbantartani
- díszlet vagy helyszín bevilágítása során asszisztensi feladatokat ellátni, vagy útmutatás alapján önálló világítástechnikai munkát végezni
- világítástechnikai eszközöket felhasználói szinten karbantartani
- hangfelvételek során asszisztensi feladatokat ellátni, vagy útmutatás alapján önálló munkát végezni
- hangtechnikai eszközöket felhasználói szinten karbantartani
- rögzített kép- és hanganyagokat megszerezni, előkészíteni és archiválni
- számítástechnikai eszközöket felhasználói szinten karbantartani
- képfeldolgozó, képfeldolgozó szoftvert használni
- 2D és 3D animációs szoftvert használni
- 3D modellezési kiegészítő feladatokat ellátni (UV mappelés, textúrázás, shadelés)
- nemlineáris editáló szoftvert használni, vágási feladatokat végezni
- kompozitáló szoftvert használni, utómunka feladatokat végezni (kompozitálás, effekt-animáció, color grading)

- render-optimalizálást végezni, kapott specifikációnak megfelelő renderelési formátumot beállítani, renderelési folyamatot felügyelni
- egyeztetni a megbízóval, munkaadóval, illetve a stáb tagjaival
- ellátni saját tevékenységének marketing alapfeladatait, illetve megbízni külső szakembert
- munkáit korszerű, igényes megjelenési formában prezentálni
- saját szakmai portfólióját folyamatosan bővíteni, fejleszteni
- további szakmai fejlődése érdekében továbbképzéseken és/vagy művészeti egyetemen továbbtanulni

5. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítéshez szükséges képzési tartalom szabadalmi vagy szerzői jogi oltalom alatti állása (A megfelelő elem kiválasztandó)

Nem áll szabadalmi vagy szerzői jogi oltalom alatt

6. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzés megkezdéséhez szükséges bemeneti feltételek:

- 6.1. Iskolai előképzettség: érettségi végzettség, iskolai rendszerű, nappali munkarendben tanulók esetén alapfokú iskolai végzettség
- 6.2. Szakmai előképzettség: nem szükséges
- 6.3. Egészségügyi alkalmassági követelmény: -
- 6.4. Szakmai gyakorlat időtartama: -
- 6.5. Szakmai adottságok, készségek felmérése: **szükséges**

7. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzés elvégzéséhez szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja: (Amennyiben a programkövetelmény modulszerű felépítésű, a minimális óraszám a modulonként meghatározott minimális, a maximális óraszám a modulonként meghatározott maximális óraszámok összege.)

- 7.1. Minimális óraszámja iskolai rendszeren kívüli képzésben: 900 óra
- 7.2. Maximális óraszámja iskolai rendszeren kívüli képzésben: 1300 óra
- 7.3. Iskolai rendszerű képzésben: a kerettanterv szerinti óraszám

8. A szakmai követelmények leírása

8.1

Programkövetelmény-modul neve: **Művészetelmélet és ábrázolás**

Programkövetelmény-modul sorszámja: **1**

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja iskolai rendszeren kívüli képzésben:

- Minimális óraszám: **201**
- Maximális óraszám: **335**

Képzési forma: csoportos

Tudás	Képesség	Felelősség	Autonómia
Megismeri a művészettörténet egymást követő korszakainak társadalmi, történelmi, stílárius jellegzetességeit	Átlátja a társadalmi és gazdasági körülmények művészetformáló szerepét. Képes megőrizni és megújítani a kulturális, művészeti, szakmai értékeket.	A szakmai értékek mentén, teljesíti a kitűzött szakmaicélokot és elvárásokat.	Önállóan tájékozódik, bővíti a művészettörténeti ismereteit.
Ismeri a művészettörténet szakmai fogalmait, a művészettörténeti korszakokat	A művészettörténeti fogalmak és a kiemelkedő példák ismeretében elemezni tudja a művek jellegzetességeit és a közönségre gyakorolt hatását.	Munkavégzése során biztos véleményt alkot a technikai vagy stílárius kérdésekben.	Munkáját képes önállóan fejleszteni, pontosítani, a felmerülő hiányokat pótolja, az esetleges stílárius problémákat korrigálja
Érti az egyes művészeti korszakok törekvéseit, ismeri szellemi értékeit, technikai vívmányait és jellemző anyaghasználatát	Inspirációként vagy konkrét előképként képes tovább vinni a művészeti örökség alkotói módszereit, formai megoldásait.	A munkája közben szem előtt tartja a megrendelő vagy munkaadó stílárius elvárásait.	Munkája során képes önálló döntéseket hozni az anyagválasztás, a technika és a formai jegyek tekintetében.
Felismeri az egyes korszakok stíláriusjegyeit, a kiemelkedő alkotók műveit és a művészeti értékek mibenlétét	Eligazodik a különböző korok, stíláriusok, művészeti alkotások világában. Látja a különböző művészeti korszakok stílárius változásait, a változások irányait	A munkavégzés során biztosan választja meg a technikai vagy stílárius elemeket	Képes munkáját önállóan végigvinni, a szakmai, megrendelői visszajelzésekből alkotott felelős magatartással
Eszközhasználati, ábrázolási tapasztalatait sokoldalúan felhasználja a tervezési munkájában	Képes manuális technikákkal megjeleníteni saját elképzeléseit, felvázolni szakmai ötleteit, terveit.	Felelősséget vállal az elvégzett munka tartalmáért, minőségéért, a saját meghozott, vagy elmulasztott döntéseikért	Terveit, elképzeléseit önállóan rögzíti, a felmerülő korrekciókat pontosan végzi el
Megfigyelés vagy minta után szabadkézi rajzot, tervet készít	Képes felismerni a kívánt a szín- és formavilágot, visszaadni az ábrázolt téma sajátosságait, megtalálni a legalkalmasabb alkalmazási lehetőségeit.	Magas szintű technikai kivitelre és hatékony vizuális kommunikációra törekszik	Betartja a rajzi kommunikáció általános szabályait, a lehetőségek szerint egyéni ábrázolási kísérleteket folytat
A képi, plasztikai gondolkodását, kreatív színhasználatát és ábrázolási készségét felhasználja a szakmai kivitelezési feladatai során	Ábrázolási és formálási tapasztalatait felhasználva, képes összetett síkbeli vagy plasztikus feladatok megoldására.	Felelősséget vállal az elvégzett munka tartalmáért, minőségéért	Munkája során felelősséggel dönt az egyes munkafázisok formai-technikai megvalósításáról
Szakmai munkája során épít a fejlett arány- és stíláriuserzékére, alkalmazza analízáló és szintetizáló képességét	Alkotási-tervezési feladatai során hasznosítja az esztétikai érzékét, problémafelismerő- és döntésképességét	Felelősséget vállal a szakmai színvonal megőrzéséért, saját meghozott, vagy elmulasztott döntéseikért	Önálló döntéseket hoz a kidolgozás arányairól, részletezettségéről

8.2

Programkövetelmény-modul neve: **Tervezés és technológia**

Programkövetelmény-modul sorszám: **2**

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja iskolai rendszeren kívüli képzésben:

- Minimális óraszám: **134**
- Maximális óraszám: **170**

Képzési forma: csoportos

Tudás	Képesség	Felelősség	Autonómia
Rendelkezik megfelelő ismeretekkel és tapasztalatokkal az információgyűjtés menetéről és formáiról	Képes a tervezési- és alkotómunkájához a szükséges szakmaisággal, forrásanyagot, információt gyűjteni	Az előkészítő munkája során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat	Önállóan tájékozódik a különböző szakmai anyagokban
Tisztában van a tervezési probléma vagy alkotói feladat meghatározásának módjaival, menetével	Képes a tervezési és alkotómunkájának koncepcióját kialakítani, végigvinni	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött szakmai célokat és elvárásokat az egyedi sajátosságok figyelembevételével	Önállóan értelmezi vagy önállóan meghatározza tervezési, alkotási feladatát
Ismeri a tervek és tervdokumentációk anyagainak elkészítési módjait, összeállításának manuális és digitális formáit	Képes elkészíteni saját elképzeléseinek vázlatait, előzetes terveit. Alkalmazza a hagyományos és számítógépes ábrázolás és szerkesztésmódszereit	Szakmai feladati során a körültekintően jár el a feladatok megoldásában	Saját tanulási és munkatevékenységében folyamatos önkontrollt működtet.
Vázlatokon, magyarázó, közlő rajzon vagy más tervezési felületeken következetesen használja a vizuális jelek, szimbólumok rendszerét	Ismeri a műszaki ábrázolás szabályait, az ahhoz szükséges rajzolósi és szerkesztési módokat. Szakszerűen alkalmazza a hagyományos és számítógépes ábrázolás és szerkesztésmódszereit. Tervet, vázlatot, makettet vagy 3D digitális modellt készít	Tudatosan törekszik a digitális eszközök, programok megismerésére, a közölt dokumentáció pontosságára	Önállóan értelmez vagy készít műszaki rajzokat, betartja a műszaki ábrázolás szabályait. Együttműködő partnereit bevonja az egyeztetés folyamatába
Megfelelő tapasztalatokkal rendelkezik a feladatnak, a sík- vagy a plasztikai felületnek megfelelő anyagok megválasztására és kreatív használatára vonatkozóan	Feldolgozza és felhasználja a különböző stílusú alapformákat, ornamentikákat, figurális díszítőelemeket	Felelősséget vállal az elévített munka tartalmáért és a kivitelezés minőségéért, a részteljesítésekért és a saját hatáskörében meghozott vagy elmulasztott döntésekért	Felelősséget vállal a saját, illetve szakirányának munkájáért, minőségéért.
Ismeri és felhasználja a tervezélmélet, szakmára vonatkozó elemeit	Összefüggéseiben látja a szakmai célokat, folyamatokat	Szem előtt tartja a megbírói elvárásokat és szakmai követelményeket. Betartja a határidőket.	Adekvát szakmai kérdéseket tesz fel vagy vitat meg szakmai partnereivel, megrendelővel
Ismeri és szakszerűen használja a szakterület jellemző alapanyagait, segédanyagait és technikai berendezéseit	Átfogó szakterületi ismereteit felhasználja a tervezési- és alkotófolyamatokban. Ismeri a szakma műveléséhez szükséges kéziszerszámokat, segédeszközöket, gépeket, berendezéseket, azok szerepét a kivitelezés során	Szakmai elkötelezettséget tanúsít a képző- és iparművészeti szakma iránt. Jól tűri a rutin jellegű és ismétlődő feladatok kapcsán jelentkező monotóniát.	Önálló javaslatokat fogalmaz meg. Megtalálja az anyag- és gyártástechnológiában a szakmai kapcsolódási pontokat a felmerülő akadályokat elhárítja

8.3

Programkövetelmény-modul neve: **Szakmai kommunikáció**

Programkövetelmény-modul sorszáma: **3**

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja iskolai rendszeren kívüli képzésben:

- Minimális óraszám: **62**
- Maximális óraszám: **93**

Képzési forma: csoportos

Tudás	Képesség	Felelősség	Autonómia
Tisztában van a prezentációs formák szerepével, sajátosságaival	Képes manuális és digitális eszközökkel portfóliót és prezentációt készíteni saját munkái vagy más szakmai tartalmak bemutatására	Elismeri a szakmai prezentáció kiemelt szerepét, tisztában van a vele kapcsolatos elvárásokkal	Munkáját önállóan végzi, a felmerülő akadályokat elhárítja
Ismeri a digitális és manuális prezentáció eszköztárát	Képes az adott lehetőségek és elvárások ismeretében megválasztani a legalkalmasabb prezentációs formákat	Felelősséget vállal az elkészített szakmai anyag tartalmáért, eredetiségéért és formájáért.	Munkáját önállóan végzi, a felmerülő tartalmi vagy technikai problémákat megoldja
Tisztában van a prezentáció formai követelményeivel, a kép-szöveg arány helyes megválasztásának szerepével, hatásával	Képes átlátni a prezentáció megjelenítésével kapcsolatos szakmai-grafikai elvárásokat, kritikusan szemlélni a létrehozott szakmai anyag tartalmát-formáját	A munkája során szem előtt tartja a kitűzött szakmai célokat és elvárásokat	Munkáját önállóan végzi, esetenként szakmai segítséget kér a prezentáció nyomtatott formájának előkészítéséhez
Ismeri a prezentáció létrehozására alkalmas számítógépes programok használatát	Képes az adott feladatnak és technikai körülményeknek leginkább megfelelő számítógépes programot használni	A számítógépes programhasználat során betartja az adatvédelmi és adatbiztonsági szabályokat	Munkáját önállóan végzi, a felmerülő technikai akadályok elhárításához informatikus segítséget veszi igénybe
Tisztában van a képi dokumentáció formáival az archiválás alapvető szabályaival	Képes a szakmai munkáinak anyagát rendezett, rendszerezett formában összeállítani	Betartja a képi dokumentáció szakmai szabályait, felelősséget vállal az elvégzett munka tartalmáért és formájáért	Munkáját képes önállóan elvégezni, a felmerülő kérdésekről önállóan dönteni
Rendelkezik a szükséges tapasztalatokkal a szkennelés – reprofotózás terén	Képes a szakmai anyagának képi dokumentációját elkészíteni	A munkavégzése során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat.	Önállóan képes munkáját végezni, a felmerülő technikai problémákat megoldja
Ismeri a szakmai bemutatók tartalmi elemeit, elvárt anyanyelvi és idegennyelvi követelményeit	Szakszerű és nyelvi helyes bemutató anyagot állít össze magyar és idegen nyelven	Betartja a határidőket. Kitartás jellemzi a feladatok megoldásában. Jól tűri a rutin jellegű, ismétlődő feladatok monotonitását	Prezentációs feladatait idegen nyelvi környezetben önállóan vagy szakmai irányítás mellett, együttműködéssel végzi
Ismeri a prezentáció írásbeli és verbális előadásmódjának szabályait	Képes szakmai önéletrajzát és motivációs levelét elkészíteni, szakmai eseményeken előadást, bemutatót tartani	Betartja az írott és íratlan szakmai, etikai szabályokat, felelősséget vállal az elhangzott szóbeli vagy leírt információkért	Önállóan vagy szakmai partnerekkel együtt pályázatokon indul
Ismeri a szakmai kommunikáció alaphelyzetét	Képes anyanyelvi és idegennyelvi környezetben állásinterjún, szakmai megbeszélésen partnerként részt venni, aktívan közreműködni	Fontosnak érzi a szakmai kapcsolatok kiépítését és fenntartását	Prezentációs feladatait idegen nyelvi környezetben önállóan vagy szakmai irányítás mellett, együttműködéssel végzi

8.4

Programkövetelmény-modul neve: **Mozgóké- és animációkészítés**

Programkövetelmény-modul sorszáma: **4**

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja iskolai rendszeren kívüli képzésben:

- Minimális óraszám: **503**
- Maximális óraszám: **702**

Képzési forma: csoportos

Tudás	Képesség	Felelősség	Autonómia
Részletesen ismeri a mozgóképi vizuális kommunikáció alapelemeit	Munkája során ismereteit felhasználva alkalmazza a mozgóképi vizuális kommunikáció alapelemeit	Együttműködésre törekszik a mozgóképi tartalomelőkészítés különböző részterületein tevékenykedő más szakmák és művészeti ágak képviselőivel	Önállóan és csoportmunkában is hatékonyan végzi feladatait, alkalmazkodik az elvárásokhoz, felelősséget vállal a saját és a közös munka szakmai minőségéért
Rendszer-szerűen átlátja a projekt részfeladatait és a létrehozásukhoz szükséges tevékenységeket, erőforrásigényeket	Mozgóképi tartalomelőkészítési munkafolyamatot tervez, ütemtervet és költségkalkulációt készít	Törekszik a határidők és a költségkeretek betartására.	A kivitelezés céljának, formájának és kereteinek meghatározása során önállóan képes felelős döntést hozni
Összefüggésében ismeri a mozgókép- és animációkészítés tervezési, előkészítő, szervezési és kivitelezési feladatait	Mozgókép- és animációtervezési, előkészítő, szervezési és kivitelezési feladatokat végez, stábot irányít, felvételvezetési, rendezői feladatokat lát el	Törekszik a színvonalas munkavégzésre	Nagyobb léptékű produkciók esetén feladatát képes instrukciók alapján, az elvárásokhoz igazodva elvégezni. Önellenőrzést végez, hibáit önállóan felismeri és korigálja
Behatóan ismeri az animációs technikai megoldásokat, a létrehozott (pl. rajzolt, modellezett, generált) látvány lehetőségeit, tulajdonságait, átfogó művészetelméleti és ábrázolási ismeretekkel rendelkezik	Mozgóképi tartalmat hoz létre animációs technikákkal, általános és speciális videótechnikákkal	Nyitott szakmája elméleti alapjainak, eszközeinek, módszereinek és új eredményeinek megismerésére, az új szakmai tapasztalatokra	Kisebb léptékű produkciók komplex mozgóképkészítési feladatait képes önállóan megoldani, vagy a folyamatot irányítani
Alkalmazói szinten ismeri a videótechnikai megoldásokat, a leképezett, rögzített látvány lehetőségeit, tulajdonságait, átfogó színelméleti, művészetelméleti és ábrázolási ismeretekkel rendelkezik	Művészetelméleti és ábrázolási ismereteit felhasználva látványtervezést végez	Figyelemmel kíséri a vizuális és technikai környezet változásait, azokkal igyekszik lépést tartani	Saját vizuális elképzeléseit, látásmódját képviseli, önálló javaslatokat fogalmaz meg
Alkalmazói szinten ismer felvételvezérlésre, rajzanimációra, videófeldolgozásra, utómunkára, filmtrükkök létrehozására és mozgóképi tartalom megjelenítésére alkalmas szoftvereket	Alkalmazói szinten használ felvételvezérlésre, rajzanimációra, videófeldolgozásra, utómunkára, filmtrükkök létrehozására alkalmas, valamint valósídejű effektek megjelenítésére alkalmas videóbejárszó szoftvereket	Kitartóan, a részletekre is nagy figyelmet fordítva, precíz, minőségorientált munkát végez	Önállóan és másokkal együttműködve is képes szoftveres környezetben mozgóképi tartalom előállító feladatok elvégzésére
Alkalmazói szinten ismeri a felvételtechnikai, számítógépes és mozgókép-megjelenítő eszközöket, azok működését és karbantartásuk módját	Felvételtechnikai, számítógépes és mozgókép-megjelenítő eszközöket használ, azokat felhasználói szinten karbantartja	A munkájához szükséges eszközöket, körültekintően, rendeltetésszerűen használja	Instrukciók alapján és önállóan is képes a munkájához szükséges eszközök szakszerű üzemeltetésére, felhasználói szintű karbantartására
Alkalmazói szinten ismeri a biztonságos archiválási stratégiákat, a prezentációs megoldásokat, és a publikálási lehetőségeket	Szakmai tevékenységét dokumentálja, anyagait rendszerezi, biztonsági másolatokat készít, elkészült munkáit prezentálja, publikálja és archiválja	Munkáját körültekintően, felelősségteljesen végzi, ügyel a biztonságos adattárolásra	Önállóan képes munkanyagait ismert szabályok alapján rendszerezni és archiválni
Az animációtörténetet, a filmtörténetet és a szakma technikatörténetét átfogóan ismeri	Animáció- és filmtörténeti alkotásokról, korokról, stílusokról, a szakma technikatörténetének fejlődéséről, valamint saját munkájáról	Értékként tekint a filmtörténeti ismeretekre, érdeklődik a kortárs alkotók munkái iránt, figyelemmel kíséri a	Döntéseit a szakterület etikai, a szakma alapvető jogi, szerzői jogi szabályainak figyelembevételével hozza meg, és felelősséget

	szóban és írásban is érthetően, színvonalasan kommunikál	szakmai trendek alakulását	vállal azokért
Ismeri a speciális mozgóképtechnikák tervezésének és kivitelezésének lehetőségeit, módszereit, a létrehozásukra alkalmas szoftverek működését	Speciális mozgóképtechnikai megoldásokkal különleges látványt hoz létre	A munkavégzés során körültekintően választja ki a megfelelő technikai eljárásokat	Munkáját önállóan végzi, a felmerülő technikai problémákat önállóan elemzi, önállóan vagy instrukciók alapján megoldja
Ismeri a munkájához kapcsolódó szerzői, felhasználási és személyiségi jogi előírásokat, valamint az adatvédelmi, média- és licencjogi szabályozásokat	Tervezési- és kivitelezési munkájához szakmai forrásanyagot, információt gyűjt, átfogó szakmatörténeti ismereteit felhasználja és beépíti a tervezési- és kivitelezési folyamatokba	Felelősséget vállal az elvégzett munka tartalmáért, minőségéért	Betartja és betartatja a munkájához kapcsolódó szerzői, felhasználási és személyiségi jogi előírásokat, valamint az adatvédelmi, média- és licencjogi szabályozásokat
Ismeri a szakma magyar és angol nyelvű terminológiáját	A szakmai terminológiának megfelelően kommunikál magyarul, használja az angol szakmai kifejezéseket	Írott és szóbeli szakmai kommunikációjában igényesen használja a magyar nyelvet, angol nyelvű szakmai szókinccsét tudatosan fejleszti	Prezentációs feladatait idegen nyelvi környezetben önállóan vagy szakmai irányítás mellett, együttműködéssel végzi
Ismeri a munkájához kapcsolódó biztonsági előírásokat (munka-, tűz-, baleset-, környezet és egészségvédelmi szabályok)	Munkája során alkalmazza a munkájához kapcsolódó biztonsági előírásokat (munka-, tűz-, baleset-, környezet és egészségvédelmi szabályok)	Magára és munkakörnyezetére nézve kötelező érvényűnek tartja a biztonsági előírásokat (munka-, tűz-, baleset-, környezet és egészségvédelmi szabályok)	Betartja és betartatja a munkájához kapcsolódó biztonsági előírásokat (munka-, tűz-, baleset-, környezet és egészségvédelmi szabályok)

9. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítés társadalmi-gazdasági hasznosíthatóságának bemutatása (munkaerő-piaci relevanciája):

A mozgóképi vizuális tartalmak iránti igény töretlenül növekszik, miközben a hardveres és szoftveres kapacitások dinamikus bővülése újabb vizuális tartalomelőállítás technológiákat tesznek elérhetőbbé. Ezért a vizuális kommunikáció területén tájékozott, tervezési és kivitelezési tevékenységekre, önálló szakmai fejlődésre, folyamatos tanulásra képes mozgókép- és animációtervező szakemberek iránti kereslet állandó. A klasszikus mozgóképi és animációs tartalmak előállítása mellett már a korábban speciálisnak számító részterületek iránt is növekszik az érdeklődés, a filmtrükkök, az interaktív tartalmak és a videóinstallációk létrehozásának lehetőségével újabb perspektívák nyílnak. A mozgókép- és animációtervező szakmai vizsgáinak teljesítését követően a szakma különféle területein helyezkedhet el, vagy a felsőoktatásban folytathatja tanulmányait.

10. A képesítő vizsga megszervezéséhez szükséges feltételek és a képesítő vizsga vizsgatevékenységeinek részletes leírása

10.1. Személyi feltételek

Az egyes vizsgatevékenységek lebonyolításában a hatályos köznevelésről, illetve a szakképzésről szóló törvények előírásainak megfelelő végzettséggel rendelkező pedagógus és egyéb szakember vehet részt.

Ezen túlmenően a képesítő vizsgán alábbi végzettséggel rendelkező szakember alkalmazható:

- Felsőfokú szakirányú (animáció, filmművészet) végzettség, vagy
- Felsőfokú végzettség, szakirányú gyakorlati tapasztalat (animáció, filmművészet)

10.2. Tárgyi feltételek

- Számítógépes munkaállomás, nyomtató
- Internet-kapcsolat
- Prezentációtechnikai berendezés (projektor, vagy egyéb prezentációtechnikai megjelenítő egység)

10.3. Vizsgatevékenységek részletes leírása

Megnevezése	Időtartama	Egyes vizsgatételek és feladatok bemutatása	A mérés módszere	Az értékelés szempontjai	Súlyozása - százalékos arányban kifejezve a vizsga egészének értékelésében	Egyéb követelmények
Szóbeli vizsgatevékenység (A-B)	45 perc	Művészettörténet és Mozgókép- és animációtervező szakmai elmélet / Központi tétel sor	pontozás, maximum 50 pont	Maximális pontszám akkor adható, ha a kihúzott tétel témájának kifejtése a követelményeknek megfelelő tartalmi elemeket tartalmazza és rendszerezett tudást tükröz. A vizsgázó tisztában van művészettörténet, a szaktörténet és a technológia, a tételben szereplő legfontosabb területeivel, azokról szakszerű összefoglalást ad.	30 %	
Gyakorlati vizsgatevékenység B)	30 perc	A Szakmai portfólió és a Mozgókép- és animációtervező vizsgamunka bemutatása	pontozás, maximum 50 pont	Portfólió: a rajz-festés-mintázási gyakorlat és a szakmai felkészülés állomásainak egyenletes, magas szintű teljesítése; Vizsgamunka: melynek alapján megítélhető a vizsgázó szakmai felkészültsége, igényessége és kreativitása	70 %	A vizsgára bocsátás feltételeit a 10.5.1. pont tartalmazza

10.4. A képesítő vizsga egészének értékelése

A képesítő vizsga egyes vizsgatevékenységeihez rendelt vizsgafeladatok érdemjegye az elért %-os teljesítmények alapján:

- 81 – 100 pont 5 (jeles)
- 71 – 80 pont 4 (jó)
- 61 – 70 pont 3 (közepes)
- 51 – 60 pont 2 (elégséges)
- 0 – 50 pont 1 (elégtelen)

Ha minden vizsgafeladat eredményes, úgy a szakmai képesítő vizsga osztályzatát a vizsgafeladatonként elért érdemjegyek vizsgafeladat értékelési arányával súlyozott átlaga alapján kerekítve, az általános szabályok szerint kell meghatározni.

Sikertelen a képesítő vizsga, ha annak bármelyik vizsgatevékenységéhez rendelt vizsgafeladatának érdemjegye elégtelen (1).

Javítóvizsga esetén csak az elégtelenre értékelt, illetve pótlóvizsga esetén csak a nem teljesített vizsgatevékenység ismétlése szükséges.

10.5. A képesítő vizsga menetének leírása

10.5.1 A vizsgára bocsátás feltételei

a) Az iskolai rendszerű szakmai képzésben az évfolyamok teljesítését igazoló bizonyítványban foglaltak szerint teljesített tantárgyak – a szakképesítés kerettantervében meghatározottak szerint.

b) A Szakmai portfólió elkészítése és leadása a képző intézmény által megadott határidőre.

c) A Mozgókép- és animációtervező vizsgamunka és a vizsgamunkát bemutató prezentáció elkészítése és leadása a képző intézmény által megadott határidőre.

Leadandó:	A leadás módja:
	digitális
A) Szakmai portfólió és showreel	x
B) Mozgókép- és animációtervező vizsgamunka	x
A vizsgamunka tartalomfejlesztési folyamatát bemutató prezentáció és a készítés folyamatát bemutató werkfilm	x

10.5.2 Írásbeli vizsgatevékenység

Nincs

10.5.3 Szóbeli vizsgatevékenység

Az A) és a B) vizsgatevékenységet egybefüggő tevékenységként kell megszervezni.

A vizsgafeladat megnevezése: **Szakmai elmélet vizsgafeladat (A-B)**

A vizsgafeladat ismertetése: szóbeli összefoglaló a programkövetelmény alapján összeállított, központi tételsorból húzott tétel A) és B) témaköreiből.

A vizsgafeladat időtartama: 45 perc (felkészülési idő 30 perc, válaszadási idő 15 perc)

A vizsgafeladat értékelési súlyaránya: 30%

A tételsor az alábbi tantárgyak témaköreiből kerül összeállításra:

A) Művészettörténet, B) Mozgókép és animációtervező szakmai elmélet

A) A művészettörténet témakörei

- Az ókori Egyiptom
- Az ókori görög kultúra és művészet
- Az ókori Róma
- Ókeresztény és bizánci művészet
- Romanika
- Gótika
- Reneszánsz művészet Észak- és Dél-Európában
- Az európai barokk művészet
- Németalföldi és spanyol barokk festészet
- Klasszicizmus és romantika
- Historizáló stílusáramlatok a 19. században
- A realizmus
- Impresszionizmus és posztimpresszionizmus
- Szecesszió és szimbolizmus
- A 20. század első felének képzőművészeti mozgalmi
- Építészet a 20. században
- A II. világháború utáni művészeti tendenciák Európában és az Egyesült Államokban
- A 20. század jelentős magyar alkotói és művei

B) Mozgókép- és animáció elmélet témakörei

Szaktörténet

- Animációs mozgóképtörténet
- A magyar animáció története
- A filmtörténet korszakai
- Technikatörténet

Szakismeret

- Műfaj- és médiaismeret
- Dramaturgia
- Munkakörnyezet
- Projekttervezés
- Felvételtechnika
- Hardverismeret
- A mozgóképkészítés szoftverei
- Az animáció szoftverei
- 3D szoftverek
- Speciális szoftverek

10.5.4 Gyakorlati vizsgatevékenység

A) Szakmai portfólió; B) Mozgókép- és animációtervező vizsgamunka bemutatása

A vizsgafeladat időtartama: A) és B) vizsgatevékenységre összesen: 30 perc
(felkészülési idő nincs)

A vizsgafeladat értékelési súlyaránya az A) és B) vizsgatevékenységre összesen: 70 %

A vizsgafeladat ismertetése:

Az A) Szakmai portfólió és a B) Mozgókép- és animációtervező vizsgamunka egymást követő bemutatása, melyeket egybefüggő tevékenységként kell megszervezni.

A) A Szakmai portfólió bemutatása

A képzési időben végigvitt szakmai gyakorlati tevékenység bemutatása a képekkel és rövid szövegekkel megszerkesztett portfólió prezentációjával. Rajzi, plasztikai előtanulmányokat (minimum 6 db különböző munka), kreatív és szakmai feladatokat tartalmazó, együttesen minimum 15 oldalas összeállítás digitális prezentáció formájában. A prezentáció kötelező tartalmi eleme a szakmai munkákat keresztmetszet-szerűen reprezentáló rövid showreel (szabványos, általánosan elterjedt videóformátumban, terjedelme minimum 2 perc, maximum 4 perc).

A showreel-ben a vizsgázónak a tanulmányai során készített alábbi gyakorlatok részleteit kell bemutatnia:

- animációs gyakorlatok (pl. 2D és 3D animációs gyakorlatok, karakteranimáció, bábianimáció, animációs jelenetrészletek)
- videós gyakorlatok (pl. operatőri gyakorlatok, filmrészletek)
- egyéb típusú mozgóképi tartalmak (pl. vegyestechnika, filmtrükk, interaktív munka, vagy videóinstalláció)

A Szakmai portfólió anyagának és bemutatásának értékelése

A vizsgázó a Gyakorlati vizsgán az előzetesen leadott digitális portfólióját mutatja be. Értelmezi a munkáit és ismerteti a munkáját irányító gondolati, technikai hátteret. A vizsgabizottság a vizsgázó által elkészített szakmai anyag együttesét, a megoldások színvonalát és a bemutató alkalmával mérhető alkotói gondolkodásmód meglétét, fejlettségét, a verbális előadást és a szakmai fogalmak pontos használatát együttesen értékeli.

A) A Szakmai portfólió szakmai anyagának értékelési szempontjai	Pontszám
Tanulmányrajzok	4 pont
Az arányok helyes, pontos megfigyelése és a kompozíció	2 pont
Perspektivikus térábrázolás	1 pont
Vonalkezelés, tónusok helyes használata	1 pont
Színes kompozíciók vagy mintázás feladatok	4 pont
A színek tudatos alkalmazása vagy a térbeli formák kezelése	2 pont
Az arányok helyes megválasztása és a kompozíció	1 pont
Az alkalmazott technikában való jártasság	1 pont
Kép és szöveg együttese a prezentáció egészében	3 pont
Tipográfiai ismeretek	1 pont
Komponálás, kompozíció	1 pont
Kép és szöveg illeszkedése az adott témákhoz	1 pont
Szakmai tervezési és kivitelezési feladatok	3 pont
Kreativitás, a felvetett ötletek sokszínűsége	2 pont
A tervek kidolgozottsága	1 pont
A portfólió szóbeli bemutatásának értékelési szempontjai	4 pont
A tervező-, alkotómunka folyamatának bemutatása	2 pont
Előadásmód, szaknyelv alkalmazása	2 pont
A showreel tartalmának és kivitelezésének minősége, összképe	7 pont
Animációs tartalom	2 pont
Videós tartalom	2 pont
Egyéb típusú mozgóképi tartalmak	2 pont
A showreel színvonala, összhatása	1 pont

B) A Mozgóké- és animációtervező vizsgamunka bemutatása, koncepciójának, tervezési folyamatának és az elkészítés fázisainak ismertetése.

A vizsgamunka témalistáját a képző intézmény állítja össze, amelyből a vizsgázó legkésőbb az utolsó tanév 10. tanítási hetéig kiválaszthatja a saját vizsgafeladatát.

A vizsgamunka feladata a mozgóké- és animációkészítés szakmai területéről vett, teljeskörű mozgóképi tartalomfejlesztést és kivitelezést igénylő összetett gyártási folyamat nyilvános bemutatásra alkalmas végtermékének elkészítése, amelynek alapján mérhetők a vizsgázó szakmai kompetenciái.

A tervezés és kivitelezés a képző intézmény által kontrollált körülmények között zajlik.

A képző intézmény által összeállított vizsgamunka témákat úgy kell meghatározni, hogy műfajtól és technológiától függetlenül minden téma lefedje az alábbi, általános szakmai kritériumokat:

- tervezett gyártási folyamatban megvalósuló
- digitális mozgóké- megjelenítési technológiával bemutatható
- időben zajló vizuális kommunikáció
- animált és/vagy rögzített képet tartalmazó
- digitálisan előállított tartalom

A témalistának a vizsgázók számára lehetőséget kell biztosítani az alábbi technikai megoldások valamelyikének alkalmazására:

- animációsfilm, vagy a technikák vegyes alkalmazása
- videófilm
- videóinstalláció
- interaktív alkotás

Ezeket felül itt nem sorolt, egyéb új, vagy kísérleti technika is felvehető a témalistára, amennyiben megfelel az általános szakmai kritériumoknak.

A választott téma alapján a vizsgázó által tervezett projektnek műfaji korlátozása nincs. A végtermék lehet szerzői, vagy alkalmazott alkotás. Elvárt a társadalmi normáknak megfelelő tartalom, az alkotás nem lehet uszító, kirekesztő, sértő, obszcén, politikailag aktualizált témájú.

B) A Mozgóké- és animációtervező vizsgamunka tartalmi és terjedelmi követelményei technikák szerint			
Technika	A tervezési, kivitelezési folyamat prezentációjában megemlítendő, illetve a werkfilmben bemutatható részfeladatok	Terjedelem	
Animációs film, vagy a technikák vegyes alkalmazása	Képes forgatókönyv, látvány- és karaktertervek, illetve kivitelezési technikától függően hátterek, bábok, vagy 3D környezetek elkészítése, valamint animátori feladatok, hangosítás, vágás, kompozitálás.	legalább 3 perc	legfeljebb 10 perc.

Videófilm	Forgatókönyvírás, gyártás-szervezés, forgatás, hangosítás, vágás, utómunka. Nem fikciós műfaj esetén (pl. portréfilm, dokumentumfilm) a forgatást előkészítő kutatómunka.	legalább 4 perc
Interaktív alkotás	Az elvégzendő részfeladatokat a vizsgázóval konzultálva a képző intézmény határozza meg.	Rövid (kb. 3 perc terjedelmű), a működést bemutató, összefoglaló videó, valamint legalább egy jelenetet/helyszín/pálya interaktív formában, működés közben bemutatható változata.
Videóinstalláció	Az elvégzendő részfeladatokat a vizsgázóval konzultálva a képző intézmény határozza meg.	Az alkotást a vizsga helyszínén, térbeli kiterjedésében kell bemutatni. Nagy léptékű installáció esetén (pl. épületvetítés) makett is használható az alkotás térbeli elrendezésének szemléltetésére. Terjedelem: 2K felbontásig legalább 4 perc, 4K, vagy nagyobb felbontás esetén legalább 3 perc. A meghatározott minimális terjedelemtől műszakilag indokolható esetben, a képző intézmény jóváhagyásával legfeljebb 50%-os arányban lehet eltérni.
Egyéb, fel nem sorolt technika esetén	Az elvégzendő részfeladatokat a vizsgázóval konzultálva a képző intézmény határozza meg.	A többi technika esetén elvárt munkaigénnyel arányos alkotás létrehozása a cél. Ez a kategória csak akkor választható, ha a projekt egyértelműen nem sorolható be a többi technika valamelyikébe. Terjedelem: 2K felbontásig legalább 4 perc, 4K, vagy nagyobb felbontás esetén legalább 3 perc. A meghatározott minimális terjedelemtől műszakilag indokolható esetben, a képző intézmény jóváhagyásával legfeljebb 50%-os arányban lehet eltérni.

A képző intézmény lehetőséget adhat csoportmunkában megvalósuló vizsgamunka elkészítésére is abban az esetben, ha az ezt választó diákok korábban már eredményesen dolgoztak együtt közös csoportfeladaton, és a gyártási feladatok felelősségét képesek arányosan elosztani maguk között. Csoportmunka esetén a terjedelem alsó határa és a megtekintésre rendelkezésre álló idő a táblázatban feltüntetett, önálló munkára vonatkozó értékek kétszerese.

Ebben az esetben a munkafolyamatokban legalább kettő, azonos vizsgaidőszakra jelentkező vizsgázónak kell közreműködnie. A csoportmunkában megvalósított vizsgamunkát készítő vizsgázókat azonos napon, egy vizsgacsoportban kell vizsgáztatni. A vizsgamunkát közösen, a tervezési folyamatot és az elkészítés fázisait külön prezentációban, egymást követően mutatják be.

A gyártási munkafolyamatok nem szervezhetők ki, a tartalomelőállítás kivitelezésében kizárólag a képző intézmény diákjai vehetnek részt.

A vizsgamunka koncepciójának, tervezési folyamatának és az elkészítés fázisainak ismertetésére minden vizsgázónak önálló prezentációt kell készítenie. Csoportmunkában megvalósított vizsgamunka esetében a prezentációnak a vizsgázó saját részfeladataira kell fókuszálnia.

A prezentáció részeként a vizsgázónak be kell mutatnia egy legalább 2 perc terjedelmű, informatív, naplószerű werkfilm a vizsgamunka kivitelezéséről.

A prezentációnak offline módon is bemutatható formátumban kell készülnie (pdf, ppt).

Egyénileg készített vizsgamunka megtekintésére és a prezentáció bemutatására legfeljebb 20 perc áll rendelkezésre.

A vizsgamunka bemutatásának műszaki előkészítését a vizsga megkezdése előtt kell elvégezni, ennek időigénye a vizsga időkeretébe nem tartozik bele.

A Mozgóképf- és animációtervező vizsgamunka anyagának és bemutatásának értékelése

Egyénileg készített vizsgamunka esetén figyelembe kell venni, hogy alapvetően a vizsgázó feladata a tervezési és kivitelezési tevékenységek elvégzése. Stábmunkát igénylő forgatási helyzetek, vagy közreműködést igénylő kisebb részfeladatok esetében egyénileg készített vizsgamunka esetén a vizsgázónak legalább a kreatív és feladatirányítási tevékenységeket kell végeznie.

Csoportmunka esetében a vizsgázók megoszthatják, vagy feloszthatják maguk között a tervezési és feladatirányítási tevékenységeket. A kreatív és kivitelezési feladatokban hasonló arányban kell részt venniük. Ebben az esetben az egyéni teljesítmény értékelésénél a csoportmunkában betöltött szerepet is figyelembe kell venni. Ennek értékeléséhez a képző intézmény által kijelölt témavezető tanár számára lehetővé kell tenni, hogy az azonos munkán dolgozó vizsgázók csoportdinamikai értékelését a vizsgabizottsággal előzetesen írásban, vagy zártkörűen, szóban ismertesse.

A vizsgamunka minőségi értékelésének a csoporton belül azonosnak kell lennie, az egyéni csoportmunka teljesítményt pedig a vizsgázó attitűdje szerint meghatározva kell megadni (részvétele inkább elősegítette, vagy inkább akadályozta-e a projekt kivitelezését).

B) A Mozgóképf- és animációtervező vizsgamunka anyagának és bemutatásának értékelési szempontjai	Pontszám	
	Egyéni munka	Csoportmunka
A tervezés folyamata	4 pont	
Az inspirációk, szakmatörténeti, vagy kortárs előképek bemutatása	2 pont	
Tervek, gyártáselőkészítő anyagok színvonala, illetve technikai kísérletek, vagy próbajelenetek bemutatása	2 pont	
A vizsgamunka kivitelezésének minősége	17 pont	
Az alkotás esztétikai értékelése	5 pont	4 pont
Az alkalmazott technika összetettsége, munkaigénye arányában a kivitelezés minősége	4 pont	3 pont
Az alkalmazott technikának megfelelő formanyelvi, dramaturgiai megoldások és a vizuális kommunikáció következetessége	4 pont	3 pont
A szakmai megoldások kiválasztásának tudatossága, általános tájékozottság a választott technika munkafolyamataival kapcsolatban	4 pont	3 pont
A képző intézmény által adott csoportdinamikai értékelés az attitűd alapján	-	4 pont
A vizsgamunka prezentáció értékelési szempontjai	4 pont	
A tervező-, alkotómunka, és a kivitelezés folyamatának bemutatása	2 pont	
Előadásmód, szaknyelv alkalmazása, a prezentáció és a werkfilm felépítettsége, színvonala	2 pont	
B) ÖSSZPONTSZÁM:	25 pont	

10.6. A képesítő vizsgán használható segédeszközök és használatuk részletes szabályai

A szóbeli vizsga A) és B) tételsorához adatok nélküli képi információk adhatók, melyeket a vizsgázó a felelet illusztrálására szabadon felhasználhat.

A Gyakorlati vizsgatevékenység során a 10.5.1 pontban megadott, a vizsgát megelőzően elkészített Szakmai portfólió és a Mozgóké- és animációtervező vizsgamunka, valamint a hozzá kapcsolódó prezentáció használható.

A műszaki előkészítés során, illetve a vizsga időpontjában a számítógépes rendszergazdának, vagy technikusnak szükség esetén rendelkezésre kell állnia a vizsga zavartalan lebonyolításához.

Animációsfilm, videófilm, vagy ezek együttes alkalmazása, illetve egyéb általánosan elterjedt videó szabványnak megfelelő alkotás esetében alapértelmezetten rendelkezésre kell állnia a folyamatos lejátszáshoz megfelelő teljesítményű számítógépnek, projektornak és hangosításnak.

Az általános formátumoktól eltérő esetben (pl. videóinstalláció, egyéb), vagy speciális perifériát igénylő esetben (pl. interaktív, egyéb) az alapértelmezett tárgyi feltételeken felüli eszközöket a vizsgázónak kell biztosítania.

A képesítő vizsgán egyéb segédeszköz nem használható.

Ha a vizsgamunka bemutatása az alapértelmezett tárgyi feltételeken felüli eszközöket igényel, a vizsgázónak a vizsgamunka bemutatását megelőző műszaki előkészítésen is részt kell vennie.

A vizsgázó által leadott digitális vizsgaanyagokat (a vizsgamunka és a prezentációk anyagai) a szakképző intézmény a saját szerverén, vagy tárhelyén, csak a vizsgafolyamatban érintett résztvevők számára hozzáférhető módon tárolja. A vizsgázó a digitális vizsgaanyagok biztonsági másolatát külső adathordozón is magával viszi a vizsgára.

A vizsgázó és a vizsgaszervező legkésőbb a szakmai vizsga megkezdése előtti 5. munkanapig műszaki egyeztetést tart, amennyiben a vizsgamunka bemutatása olyan speciális eszközöket is igényel, amit a vizsgázónak kell biztosítania (pl. interaktív munka, videóinstalláció, egyéb technikával készülő vizsgamunka esetén). Az egyeztetés során tisztázni kell, hogy az alapértelmezetten biztosított tárgyi feltételeken kívül milyen eszközökre lesz szükség a vizsga során, és ezek beüzemelésére, tesztelésére a vizsgát megelőzően mikor kerül sor.

10.7. A szakmai képesítő vizsga értékelésének egyéb szempontjai

A szakmai képesítő vizsgára való jelentkezést követő 30 napon belül a vizsgázó vizsgamunkájának pillanatnyi állapotáról, a kivitelezés várható alakulásáról beszámol a képző intézmény felé. A Mozgóké- és animációtervező vizsgamunka és a Szakmai portfólió vizsgafeladat sikertelen teljesítése esetén a vizsga nem folytatható.

10.8. Eszköz és felszerelési jegyzék

A Mozgóké- és animációtervező képzési és vizsgáztatási feladatok teljesítéséhez szükséges eszközök minimuma	
1.	Rajzterem – természetes fényvel és állítható mesterséges világítással
2.	Rajzbakok – rajzasztalok a tanulószámnak megfelelő darabszámban
3.	A/3-as és A/2 rajztáblák
4.	Mintázó állványok – a csoportlétszámnak megfelelő darabszámban
5.	Prezentációs eszközök (projektor, laptop, hangosítás)
6.	Számítógépes munkaállomások (a csoportlétszámnak megfelelő darabszámban)
7.	Szélessávú internet kapcsolat
8.	Állóképfeldolgozó, vektorgrafikus, 2D és 3D animációs, kameravezérlő, videóeditáló, videomap-

	ping és utómunka programok, valós idejű effektezésre alkalmas videóbejátszó szoftver
9.	Nagy kapacitású, külső adattároló eszköz
10.	Digitális rajztáblák (munkaállomások számához igazítva)
11.	Zárt rendszerű fejhallgatók (a csoportlétszámnak megfelelő darabszámban)
12.	Cserélhető optikájú digitális fényképezőgépek, kamerák
13.	Objektívek
14.	Memóriakártyák, kártyaolvasó
15.	Fotó- és videóállványok
16.	Világítástechnikai eszközök (fénycsőablók, halogén, vagy LED reflektorok, reflektorállványok)
17.	Fényformálók, effekt és színtkorrekciós szűrőfóliák
18.	Zöldhátér (greenbox)
19.	3D nyomtató
20.	Bábkészítéshez szükséges szerszámok, eszközök
21.	Vetítésre alkalmas tanterem
22.	Videófelvételekre és bábanimációra alkalmas, elsötétíthető műterem
23.	Szabadkézi rajzolásra, tárgyalgó feladatokra alkalmas terem