

KÉPZÉSI ÉS KIMENETI KÖVETELMÉNYEK

DIGITÁLIS FESTŐ ÉS MÉDIA DESIGNER SZAKMA

1. A szakma alapadatai

- 1.1 Az ágazat megnevezése: Kreatív – kreatívipar alágazat
 - 1.2 A szakma megnevezése: Digitális festő és média designer
 - 1.3 A szakma azonosító száma: 5 0211 16 15
 - 1.4 A szakma szakmairányai: -
 - 1.5 A szakma Európai Képesítési Keretrendszer szerinti szintje: 5
 - 1.6 A szakma Magyar Képesítési Keretrendszer szerinti szintje: 5
 - 1.7 Ágazati alapoktatás megnevezése: Kreatív ipari
 - 1.8 Kapcsolódó részsakmák megnevezése: -
 - 1.9 Szakmai oktatás (ágazati alapoktatás és szakirányú oktatás együttes) foglalkozásainak száma (egybefüggő szakmai gyakorlat nélkül):
 - 1.9.1 Tanulói jogviszonyban: 5 éves technikumi oktatásban legalább 2100 óra megtartott foglalkozás (közismereti tartalom nélkül), 2 éves kizárólag szakmai vizsgára történő felkészítésben legalább 2100 óra megtartott foglalkozás.
 - 1.9.2 Felnőttképzési jogviszonyban: az 1.9.1 pont alapján az adott iskola szakmai programjában felnőttképzési jogviszonyban folyó oktatásra meghatározott foglalkozásszám, amelynek 1/4-e kötelezően ágazati alapoktatásra fordítandó.
 - 1.10 Egybefüggő szakmai gyakorlat időtartama: Szakképző iskolai oktatásban: -, Technikumi oktatásban: 280 óra, Kizárólag szakmai vizsgára történő felkészítésben: 160 óra
- A szakmai oktatás teljes időtartama tanulói és felnőttképzési jogviszonyban egyaránt az 1.9 és 1.10 pontok alatti oktatási idők összege.

2. A szakma keretében ellátható legjellemzőbb tevékenység, valamint a munkaterület leírása

A digitális festő és média designer versenyképes kreatív szakma, amely a 21. század vizuális csúcstechnológiás iparágait művészi érzékenységgel hivatott követni és a folyamatos megújulás képességével kísérni. Tudása lehetővé teszi, hogy munkájával a filmes utómunkák, játékfejlesztés, VFX, CGI vagy akár a virtuális valóság folyton fejlődő rendszereinek világához kapcsolódjon. A digitális produkciós tartalmak térnyerése a szórakoztatóiparban jelentős, elsősorban cinematic kisfilmek, trailerek, reklámfilmek, mozifilmek, sorozatok, videójátékokhoz kapcsolódó cinematic kisvideók, interaktív tartalmak formájában. A szakma széles spektruma, rendkívüli variabilitása (szoftverek, eszközök folyamatos változása) szükségessé tette olyan szakemberek képzését, akik átfogó gondolkodással, az alkotói folyamatok generikus szemléletével, alap technikai tudással, ábrázolóképeséggel és alkotói érzékkel képesek kapcsolódni az általuk választott munkafolyamatokhoz. A digitális festő és média designer a jövőbeli aktuális piacvezető szoftverek használatát könnyebben elsajátítva, mindenkor vizuális értékeket képvisel. Munkájával hazai és nemzetközi projekteken egyaránt helytáll. Szakmai kompetenciái, attitűdje számos jelenlegi és jövőbeli területen jelent versenyképes tudást. Rugalmasságával képes idomulni a széleskörű alkalmazás kihívásaihoz. Az iparág szempontjából releváns digitális készségek birtokában és tradicionális művészeti értékek segítségével képes a kreatív problémamegoldásra, alkotómunkára. Ismeretei kiterjednek az alapvető 2D-s és 3D-s diszciplínára. Ez a tudás ajtót nyit számos specializációra. Erős kreatív és technikai tudatossággal rendelkező alkotók, akik sokrétű készségbázist alakítanak ki a CGI és a vizuális effektusok területén. Számos izgalmas karrierlehetőség nyílik meg előttük a filmes, tévés, reklám-, videójáték- és vizualizációs szektorban. A képzés a 2D, 3D, álló- és mozgóképek, technikai és művészeti tudás, klasszikus és digitális művészetek struktúrájában gondolkodó, azok határterületein mozgó szakembert bocsát ki, aki a kognitív kompetenciák birtokában van épp úgy, mint az érték- és érzelmi kompetenciákéban. Munkavégzése során betartja a munka-, baleset-, egészség-, tűz-, érintés-, környezetvédelmi, hulladékkezelési, minőségbiztosítási előírásokat és adatkezelési szabályokat.

3. A szakmához rendelt legjellemzőbb FEOR szám

Szakma megnevezése	FEOR-szám	FEOR megnevezése
Digitális festő és média designer	2136	Grafikus és multimédia-tervező
	2722	Képzőművész
	3715	Kiegészítő filmgyártási és színházi foglalkozású
	3719	Egyéb művészeti és kulturális foglalkozású
	2723	Iparművész, gyártmány- és ruhatervező
	3714	Díszletező, díszítő

4. A szakképzésbe történő belépés feltételei

4.1 Iskolai előképzettség:

Alapfokú iskolai végzettség

4.2 Alkalmassági követelmények: szükségesek

4.2.1 Foglalkozás egészségügyi alkalmassági vizsgálat: szükséges

4.2.2 Pályaalkalmassági vizsgálat a szakirányú oktatás megkezdése előtt: nem szükséges

5. A szakmai oktatás megszervezéséhez szükséges tárgyi feltételek

5.1 Eszközjegyzék ágazati alapoktatásra

- Mérő, rajzoló, jelölő eszközök
- Munkaasztalok, rajzasztalok, székek
- Kreatív iparban használt kéziszerszámok, eszközök, alapgépek
- Interaktív tábla
- Számítógépek internetkapcsolattal, a szükséges perifériákkal és szoftverekkel
- Egyéni és kollektív védőeszközök és felszerelések
- Munkabiztonsági, tűzvédelmi és elsősegélynyújtási felszerelések
- Kreatív iparban használt anyagvizsgáló eszközök, berendezések

5.2 Eszközjegyzék szakirányú oktatásra:

Számítógépterem, mely az alábbiakkal rendelkezik:

- számítógépes munkaállomások (tanulói létszámhoz igazítva);
- szélessávú internet kapcsolat;
- állóképfeldolgozó, vektorgrafikus, 2D és 3D animációs, kameravezérlő, videóeditáló;
- videomapping és utómunka programok, valós idejű effektezésre alkalmas videóbejátszó szoftver;
- nagy kapacitású, külső adattároló eszköz;
- digitális rajztáblák (munkaállomások számához igazítva);
- zárt rendszerű fejhallgatók;
- mozgóképfeldolgozó, 3D modellező, 2D fotografikus és komponáló, programozói szoftver platformok;
- digitális rajztábla (X-PEN, Wacom);
- cserélhető optikájú digitális fényképezőgépek, kamerák;
- objektívek;
- memóriakártyák, kártyaolvasó;
- fotó- és videóállványok;
- világítástechnikai eszközök (fénycsötblók, halogén, vagy LED reflektorok, reflektorállványok);
- fényformálók, effekt és színeskorrekciós szűrőfóliák;
- zöldhátér (greenscreen vagy greenbox);
- 3D nyomtató;
- projektor;

- hangosítás;
- vetítésre alkalmas tanterem;
- videófelvetelekre és bábanimációra alkalmas, elsötétíthető műterem;
- szabadkézi rajzolásra, tárgyalkotó feladatokra alkalmas terem;
- szabadkézi rajzolásra, festészetre, szobrászati, makettezési feladatokra, alkalmas terem;
- A professzionális grafikai munkavégzésre alkalmas számítógépek üzemeltetett hálózatba szervezve;
- Számítógépes háttér munkát végző eszközök, szerverek - vagy „renderfarm”-ként működő kisebb számítógépes klaszter;
- Fotózáshoz, videózáshoz műtermi kellékek: reflektorok, hátterek.

6. Kimeneti követelmények

6.1 Az ágazati alapoktatás szakmai követelményeinek leírása

A kreatív ágazati alapoktatás olyan tudást biztosít, mely megalapozza a kreatív tárgyalkotási folyamatokat. A tanuló ismeri a vizuális ábrázolás felhasználási területeit és eszközeit, a képi dokumentálás lehetőségeit. Alapvető ismeretekkel, információkkal rendelkezik a kreativitást inspiráló művészettörténet fő korszakairól. Ismeri az alkotói munka alapanyagait, a tárgyalkotás folyamatait, technikáit. A tárgyalkotás során szakszerűen és biztonságosan használja a kézi szerszámokat és a szakmai munkát segítő alapvető munkafolyamatokat végző gépeket, berendezéseket. Kreatív műhelymunka keretében, önálló elképzelés alapján képes modell, minta, vázlat, makett segítségével egyszerű alap szakma-specifikus (bőr / textil / ruha / porcelán / gipsz / kerámia / fa / papír) termékek megalkotására. Ismeri a szakszerű alpminta és dokumentáció készítés lépéseit. Munkája során alkalmazza az alapvető irodai szoftvereket és a digitális képkalkító programokat. Üzemlátogatások és szakmai találkozók során megismeri, összehasonlítja és megkülönbözteti a kreatív ipari ágazatba tartozó termékeket és azok gyártásának folyamatát. Képes kreatív ipari szakember vezetésével az alapszintű technológiai folyamatok dokumentáció alapján történő értelmezésére és alkalmazására.

6.2 Ágazati alapoktatás szakmai követelményei

Sor-szám	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvárt viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke
1	Tárgykészítéshez kiválasztja és előkészíti a kreatív ipari ágazatra jellemző különféle alapanyagokat, hozzájuk segéd- és kellékanyagokat rendel.	Ismeri a kreatív ipari ágazatban használt alap-, segéd- és kellékanyagok fajtáit, sajátos tulajdonságait, felhasználásuk módjait.	Törekszik az alap- és segédanyagok szakszerű és gazdaságos felhasználására. Nyitott új anyagok megismerésére, felhasználására, és az új technikai megoldások alkalmazására.	Önállóan választja ki és használja az ágazatra jellemző alap-, segéd- és kellékanyagokat.
2	Alap- segéd-, és kellékanyag- norma szükségletet számol, alkalmazza a különböző mértékegység átváltásokat.	Tudja az anyagmennyiség számításának módszereit és az SI mértékegységek átváltását, összefüggéseiben érti és ismeri az anyagnorma táblázatokat.	Törekszik a pontos, precíz számításokra és mérőeszköz használatra, mérési pontosságra.	A mérési és számítási feladatokat önállóan végzi, saját munkájával kapcsolatban önellenőrzést végez.
3	Szakszerűen használja a mérőeszközöket.	Alkalmazói szinten ismeri az alap-, segéd- és kellékanyagok méréséhez szükséges mérőeszközöket, azok használatát.	A mérőeszközök használatakor törekszik a pontos, precíz munkavégzésre.	Betartja a mérőeszközök rendeltetésszerű és szabályos használatára vonatkozó szabályokat.
4	Kiválasztja, munkára előkészíti, rendeltetésszerűen használja és karbantartja a kreatív ipari ágazatra jellemző alapvető eszközöket, gépeket és berendezéseket.	Ismeri a kreatív ipari ágazatban használt eszközök, gépek, berendezések fajtáit, jellemzőit, használatukat és karbantartásuk módját.	Törekszik eszközeit, gépeit, berendezéseit rendeltetésszerűen használni, munkavégzésre képes állapotban tartani.	Felelősséggel, az előírásoknak megfelelően használja az eszközt, gépet, berendezést, és szükség esetén gondoskodik a karbantartásról.
5	Előkészíti és fenntartja a munkaterületet a munkavédelmi előírásoknak megfelelően.	Ismeri a tevékenységre vonatkozó tűz-, munka-, baleset-, egészség- és környezetvédelmi előírásokat, a hulladékkezelés szabályait és módszereit.	Elkötelezett munkakörnyezetére, tudatosan tisztaságot, rendet tart.	Betartja a tűz-, munka-, baleset-, egészség- és környezetvédelmi előírásokat, a hulladékkezelés szabályait, és munkakörnyezetébe nem ügyel ezek betartására.

6	Használja a kreatív ipari ágazatra jellemző alapmintákat és formákat.	Ismeri a kreatív ipari ágazatban használt gyártmányok, termékek, alapminták és formák fajtáit, jellemzőit.	Értékként tekint a meglévő minták és formák alkalmazására, és motivált azok kreatív felhasználásában.	A minták és formák használata során betartja a minőségbiztosítási, minőségvédelmi előírásokat.
7	Adott munkafolyamathoz technológiai, műszaki dokumentációt használ.	Ismeri a gyártási eljárások technológiai, műszaki dokumentumainak fajtáit, hagyományos és digitális elérési és tárolási módjait.	Fogékony és nyitott a terméktervezés vagy gyártás folyamatainak digitális eszközökkel, programokkal való támogatásának megismerésében, a technológiai és műszaki dokumentációk terveinek elkészítésében.	Vezetői útmutatás alapján, a termelési folyamatoknak és a technológiai előírásoknak megfelelően alkalmazza a műszaki dokumentációt.
8	Bemutatja a művészettörténet nagy stíluskorszakait, irányzatait.	Ismeri a különböző kultúrákat, azok építészeti, szobrászati, festészeti, iparművészeti és viselettörténeti alkotásait, társadalmi hátterét.	Nyitott a művészet- és viselettörténet korszakaira vonatkozó ismereteinek bővítésére.	
9	Felismeri a képzőművészet és az iparművészet sajátos jellemzőit, az egyes területekhez tartozó művészeti ágakat.	Ismeri az alkalmazott és autonóm művészet céljait. Megnevezi a képzőművészeti és tárgyalkotó technikákat, anyagokat.	Kritikai attitűddel egyénileg, vagy csoportosan kutatómunkát végez. Kialakul a képzőművészeti és tárgyalkotó szakmák iránti tisztelete, megbecsülése.	
10	Alkalmazza a kreatív iparban használt alapvető irodai szoftvereket és digitális képfalkotó programokat.	Alkalmazói szinten ismeri az alapvető irodai szoftvereket és digitális képfalkotó programokat.	Nyitott új, a kor elvárásainak, igényeinek és újításainak megfelelő informatikai szoftverek megismerésére, elsajátítására.	Munkavégzése során önállóan, felelősségteljesen és az elvárt gyakorlatnak megfelelően használja az informatikai eszközöket, programokat.

11	Munkája képi és digitális dokumentálásához információkat, adatokat, képeket, dokumentumokat gyűjt, rendszerez és felhasznál.	Ismeri a forráskeresés és gyűjtés platformjait és lehetőségeit.	Kialakul a szakmai kíváncsisága, nyitott a kreatív ipar új eredményei, innovációi iránt, törekszik azok megismerésére, megértésére és alkalmazására.	Felelősségtudattal rendelkezik és reflektál saját tevékenységei eredményére.
12	A kreatív iparban használt műszaki- és tervdokumentációt állít össze, prezentációt készít.	Ismeri a műszaki- és tervdokumentáció- és prezentációkészítés szoftvereit és szabályait, tartalmi elemeit és formai követelményeit.	Érthetőségre, pontosságra és precizításra törekszik a műszaki- és tervdokumentáció összeállításán.	Vezetői útmutatás alapján állítja össze a műszaki- és tervdokumentációt, prezentációt.
13	Képes a rajzeszközöket sokoldalúan használni, az alapvető síkmértani, műszaki rajzi szerkesztéseket elvégezni.	Ismeri a különböző rajzeszközöket, ábrázolási módokat, képalkotási szabályokat.	Törekszik az arányérzék, szemmérték, döntési képesség fejlesztésére.	Önállóan végez alapvető síkmértani, műszaki rajzi szerkesztéseket, betartja a szerkesztési szabályokat.
14	Egyszerűbb műszaki ábrákat, szerkesztett vagy metszeti ábrázolásokat értelmez.	Ismeri az egyszerűbb műszaki ábrák, szerkesztett vagy metszeti ábrázolások elemeit.	Kialakul a tiszta, precíz, gondos, átlátható munkavégzés iránti igénye.	
15	Megfigyelés vagy minta utáni szabadkézi rajzot készít.	Ismeri a szín- és formavilágot, annak alkalmazási lehetőségét.	Törekszik a harmóniára és esztétikai érzéke fejlesztésére.	
16	Önálló elképzelés alapján modell, minta, vázlat, makett segítségével egyszerű alap szakma-specifikus (bőr, textil, ruha, porcelán, gipsz, kerámia, fa, papír) terméket alkot.	Ismeri és definiálja az egyszerű terméktechnológiai folyamatokat, módszereket és munkaműveleteket.	Törekszik a gyors, hatékony és minőségi munkavégzésre.	Betartja a terméktechnológiai és minőségbiztosítási előírásokat és szabályokat.
17	Megkülönbözteti és csoportosítja a kreatív iparág főbb termékcsoportjait és sajátosságait.	Ismeri a kreatív iparág főbb termékcsoportjait és sajátosságait.	Nyitott a kreatív ipari ágazat főbb termékcsoportjainak megismerésére.	

6.3 Szakirányú oktatás szakmai követelményei

Sor-szám	Készségek, képességek	Ismeretek	Elvárt viselkedésmódok, attitűdök	Önállóság és felelősség mértéke
1	Megrendelői igényeknek képes megfelelni.	Kooperációs technikák és csapatmunkában szerzett tapasztalat.	Törekszik az együttműködésre.	Alkalmasság a csoportmunkára, a színvonalas, önreflektív munkára, a felelősségvállalásra.
2	Ismeri a szakmai terminológiát.	Alapszókinccs anyanyelven és angol nyelven.	Hatékony kommunikáció.	Útmutatás alapján önállóan elsajátítja a szakmai terminológiát.
3	A munkafolyamatok ismeretében képes átlátni a munkája helyét a teljes folyamatban.	Alapismeretekkel rendelkezik a digitális képalkotás, CGI és a vizuális effektusok számos különböző területén alkalmazott munkafolyamatokról.	Nyitott egy speciális terület helyett, mellett generikus ismereteket szerezni.	Vezetői útmutatással, közvetítéssel szerez új ismereteket.
4	A kellő ismeretek birtokában „tudja mit, hol keressen”.	A szakma egyes ágenseinek megnevezése, információs lelőhelyek ismerete.	Az esetleges támogatói felületek: felhasználói közösségek (user community), gyártói support, tutorials videók lehetőségeinek felkutatása.	Útmutatás alapján önállóan képes folyamatos kutatómunkára.
5	Képes több, különböző vázlat alapján tervezni, felépíteni a munkát.	Tradicionális művészeti és tervezési képzettség, digitális megoldási lehetőségek ismeretének tükrében.	Alkotói attitűd, rugalmasság, alkalmazkodás.	Vezetői útmutatás alapján önállóan képes tervezőmunkára.
6	Adott kor virtuális környezeti megjelenését, díszlet-, és eszközkészletét, korhű karakter designt kutatómunkával megalkotni képes.	Kulturális, média-és művészettörténeti alapismeretek.	Alap kulturális érdeklődés.	Vezetői útmutatás alapján képes önálló tanulásra.

7	Képes az időbeli dimenzióval operálni. Létrehoz egyszerű animációs vázlatokat (animatic, storyboard).	Alapszinten használja a digitális képalkotásra, képrögzítésre, képfeldolgozásra alkalmas pixelgrafikus és 3D programokat.	Fogékonyság az animációs, filmes szemléletre.	Tanulás vezetői útmutatás alapján.
8	Festői módon képes ábrázolni a fények és árnyékok viselkedését különböző környezetekben (belső- illetve külső tér, lámpák, stb.)	Kognitív és vizuális érték ismeretek.	Esztétikai érzék, művészeti intuíció.	Képes az önreflexióra.
9	Érti a perspektivikus tér sajátosságait, képes ebben a térben saját fantázia alapján is dolgozni.	Térkompozíciós, geometriai ismeretek.	Alapvető térlátás.	Képes a tanulásra vezetői útmutatás alapján.
10	Képes a festészet klasszikus hagyományainak megfelelően természet utáni műveket alkotni tradicionális eszközökkel is: olaj, akvarell, pasztell, stb..	Tradicionális művészeti ismeretek, finommotorika.	Tradicionális művészeti szemlélet jelenléte.	Képes a tanulásra és az önreflexióra vezetői útmutatás alapján.
11	Részt vesz hazai szakmai projektben, pályázatban, kiállításon.	Tájékozottság, aktuális információk ismerete, begyűjtése.	Proaktivitás.	Önérvényesítésre képes vezetői segítséggel.
12	Napi tevékenységét a stúdió- és a műhelymunka során, a munka-, tűz-, baleset-, környezet és egészségvédelmi szabályok alapján végzi.	Ismeri a munkájához kapcsolódó biztonsági előírásokat (munka-, tűz-, baleset-, környezet és egészségvédelmi szabályok).	Tekintettel van a stúdió- és műhelymunka berendezésének biztonságos használatára.	Magára és munkakörnyezetére nézve kötelező érvényűnek tartja a tűzvédelmi, környezetvédelmi és hulladékkezelési szabályokat.

7. Ágazati alapvizsga leírása, mérésének, értékelésének szempontjai

7.1 Az ágazati alapvizsgára bocsátás feltétele: a tanuló, illetve a képzésben részt vevő személy ágazati alapvizsgára az ágazati alapoktatásban való részvétele alapján bocsátható.

7.2 Írásbeli vizsga

7.2.1 A vizsgatevékenység megnevezése: Művészettörténeti alapismeretek és munkahelyi egészség és biztonság

7.2.2 A vizsgatevékenység leírása:

Szakmai teszt: 20 feleletválasztós tesztkérdés a két témakörben együttesen

- a) művészettörténeti alapismeretek témakörben
- b) munkahelyi egészség és biztonság témakörben

7.2.3 A vizsgatevékenység végrehajtására rendelkezésre álló időtartam: 60 perc

7.2.4 A vizsgatevékenység aránya a teljes ágazati alapvizsgán belül: 20%

7.2.5 A vizsgatevékenység értékelésének szempontjai: a javítás a feladatsorhoz rendelt javítási útmutató alapján javítókulcs segítségével történik.

a) Művészettörténeti alapismeretek:

- nagy stíluskorszakok időbeli elhelyezése
- művészettörténeti korszakok társadalmi, kultúrtörténeti hátterének ismerete
- korszakok, irányzatok stílusjegyeinek ismerete
- egy-egy korszak jelentős alkotóinak, műalkotásainak megnevezése
- a képző- és iparművészet kifejezőeszközeinek ismerete
- szakszerű fogalomhasználat, szakkifejezések alkalmazása

b) Munkahelyi egészség és biztonság:

- munkabiztonsági és foglalkozás-egészségügyi szabályok ismerete és megértése
- munkahelyi szabályokkal kapcsolatos alapfogalmak ismerete
- környezetvédelmi és hulladékhasznosítási alapfogalmak ismerete

7.2.5.1 Az értékelés százalékos formában történik.

7.2.5.2 A vizsgatevékenység akkor eredményes, ha a tanuló a megszerezhető összes pontszám legalább 51%-át elérte.

7.3 Gyakorlati vizsga

7.3.1 A vizsgatevékenység megnevezése: műszaki dokumentáció alapján modell/ minta/ vázlat/ makett segítségével egyszerű alap szakma-specifikus (bőr / textil / ruha / porcelán / gipsz / kerámia / fa / papír) produktumot készít a tanuló. A műszaki leírásnak megfelelően ellenőrzést végez.

7.3.2 A vizsgatevékenység leírása:

a tanuló a kreatív ipar területéről választott egy darab egyszerű terméket vagy részterméket készít el a vizsga során. A produktumot a rendelkezésre bocsátott modell / minta / vázlat / makett segítségével, a műszaki dokumentációnak megfelelően, a megadott specifikációk alapján kell

elkészíteni a helyben biztosított anyagok, eszközök és gépek segítségével. A gyakorlati vizsga része az elvégzett munka szóbeli bemutatása (az alkalmazott anyagok, technikák, módszerek).

7.3.3 A vizsgatevékenység végrehajtására rendelkezésre álló időtartam: 240 perc

7.3.4 A vizsgatevékenység aránya a teljes ágazati alapvizsgán belül: 80%

7.3.5 A vizsgatevékenység értékelésének szempontjai:

A gyakorlati vizsgát az elkészült produktum specifikációinak megfelelően kell értékelni az alábbi szempontok figyelembevételével:

- a készített vizsgadarab esztétikai megjelenése
- a készített vizsgadarab méret- és arány-jellemzői
- a műszaki dokumentációnak való megfeleltetés
- a szakmai, tűz-, munkavédelmi és higiéniai szabályok betartása
- kivitelezés / megvalósítás lépéseinek sorrendje
- kivitelezés / megvalósítás során használt eszközök, gépek, berendezések, anyagok használata
- önállóság, hatékonyság, kreativitás, igényesség
- előre nem látható helyzetek, fellépő problémák kezelése, döntéshozás

7.3.5.1 Az értékelés százalékos formában történik.

7.3.5.2 A vizsgatevékenység akkor eredményes, ha a tanuló a megszerezhető összes pontszám legalább 51%-át elérte.

7.4 Alapvizsgával betölthető munkakör FEOR száma

Ágazati alapoktatás megnevezése	FEOR-szám	FEOR megnevezése	Alapvizsgával betölthető munkakör(ök), tevékenységek
Kreatív ipari	-	-	-

7.5 A vizsgatevékenységek alóli felmentések speciális esetei, módja, és feltételei: -

8. A szakmai vizsga leírása, mérésének, értékelésének szempontjai

8.1. Szakma megnevezése: Digitális festő és média designer

8.2. Szakmai vizsgára bocsátás feltétele:

8.2.1. A szakmai vizsga megkezdésének feltétele a portfólió, a vizsgamunka elkészítése és a digitális prezentációinak elkészítése, valamint a vizsgaközpontnak történő leadása a szakmai vizsga megkezdése előtt legalább 15 nappal. A vizsgaközpont a leadásra korábbi időpontot is meghatározhat.

8.2.2. Valamennyi előírt képzési évfolyam és az egybefüggő szakmai gyakorlat eredményes teljesítése.

8.2.3. Szakmához kötődő további sajátos követelmények: -

8.3. Központi interaktív vizsga

8.3.1. A vizsgatevékenység megnevezése: Digitális festő és média designer szakmai ismeret

8.3.2. A vizsgatevékenység leírása:

A vizsgatevékenység során számítógépen kitölthető vizsgafeladatsort kell megoldani. A központilag összeállított, véletlenszerűen generált kérdéssor a digitális média design, a művészetelmélet és a klasszikus festészeti ábrázolás ismereteit méri a 6.3. „Szakirányú oktatás szakmai követelményei” -ben megfogalmazott deszkriptorok alapján.

Az interaktív vizsga témakörei:

- A Digitális festő és média designer alapelemei: kép, idő, tér, fény, szín, forma, arány, mozgás és eszközei: kompozíció, fényelés, színegyensúly, ritmus, kontraszt).
- Projektek részfeladatai és a létrehozásukhoz szükséges tevékenységek.
- A Digitális festő és média design tervezési, előkészítő, szervezési és kivitelezési feladatai.
- Képpalkotási technikai megoldások, a létrehozott (pl. rajzolt, modellezett, generált) látvány lehetőségei, tulajdonságai.
- CGI megoldások, a leképezett, rögzített látvány lehetőségei, tulajdonságai.
- Felvételvezérlésre, képpalkotásra, utómunkára, filmtrükkök létrehozására, és mozgóképi tartalom megjelenítésére alkalmas szoftverek.
- A szakma magyar és angol nyelvű terminológiája.
- Biztonságos archiválási stratégiák, prezentációs megoldások, a publikálás lehetőségei.
- Klasszikus festészeti alapok, filmtörténet, látvány- és makettkészítés.
- Művészetelméleti és ábrázolási ismeretek.

Feladattípusok:

- egyszerű és többszörös választás (legalább három lehetőség közül kell megjelölni a helyeset, egyszerű választásnál egyetlen, többszörös választásnál több válasz is helyes);
- párosítás (összetartozó fogalmakat kell párosítani);
- sorrend meghatározása (folyamatok, műveletek, vagy kronológia helyes sorrendjének meghatározása);
- igaz-hamis választás.

Mindegyik feladattípus esetében az interaktív vizsgarendszer által előre megadott válaszlehetőségek közül kell kiválasztani a megfelelő válasz(oka)t.

8.3.3. A vizsgatevékenység végrehajtására rendelkezésre álló időtartam: 75 perc

8.3.4. A vizsgatevékenység aránya a teljes szakmai vizsgán belül: 15%

8.3.5. A vizsgatevékenység értékelésének szempontjai:

Az értékelés a központi interaktív vizsga javítási-értékelési útmutatója alapján történik. A vizsgatevékenység akkor eredményes, ha a tanuló a megszerezhető összes pontszám legalább 40%-át elérte.

A következő témakörökből egybefüggő feladatsor készül, ahol a vizsgatevékenységen elérhető maximális pontszám az alábbiak szerint oszlik meg:

A Digitális festő és média designer alapelemei: kép, idő, tér, fény, szín, forma, arány, mozgás és eszközei: kompozíció, fényelés, színegyensúly, ritmus, kontraszt).	10%
Projektek részfeladatai és a létrehozásukhoz szükséges tevékenységek.	10%
A Digitális festő és média design tervezési, előkészítő, szervezési és kivitelezési feladatai.	10%
Képkalkotási technikai megoldások, a létrehozott (pl. rajzolt, modellezett, generált) látvány lehetőségei, tulajdonságai.	10%
CGI megoldások, a leképezett, rögzített látvány lehetőségei, tulajdonságai.	10%
Felvételvezérlésre, képkalkotásra, utómunkára, filmtrükkök létrehozására, és mozgóképi tartalom megjelenítésére alkalmas szoftverek.	10%
A szakma magyar és angol nyelvű terminológiája.	10%
Biztonságos archiválási stratégiák, prezentációs megoldások, a publikálás lehetőségei.	10%
Klasszikus festészeti alapok, filmtörténet, látvány- és makettkészítés.	10%
Művészetelméleti és ábrázolási ismeretek.	10%

8.4. Projektfeladat

8.4.1. A vizsgatevékenység megnevezése: Digitális festő és média designer projektfeladat

8.4.2. A vizsgatevékenység leírása:

- A) vizsgarész: Szakmai portfólió elkészítése és prezentálása
- B) vizsgarész: Vizsgamunka elkészítése és digitális prezentálása
- C) vizsgarész: Kreatív média feladat elkészítése

A) vizsgarész: Szakmai portfólió elkészítése és prezentálása

A portfólió a tanulmányok idején készült, az oktatók által értékelt szakmai- és rajzi feladatokat tartalmazó dokumentum.

Portfólió az alábbi feladattípusokból kötelezően tartalmazza a következő elemeket:

1. Karakter, portré és hozzá tartozó tárgyak, eszközök, jelmezek, ezek feldolgozása tanulmányrajzok vagy 3D modell bemutatásával,
2. Környezet alkotás, perspektivikus rajzok, vagy 3D modell, város, vagy természeti elemek, díszlet,
3. Animáció és effektek.

Mindez digitalizálva és a vizsgán prezentálva, minimum 25, maximum 35 oldal terjedelemben. Mappába rendezett szabadkézi anyag bemutatása is lehetséges kiegészítésként.

B) vizsgarész: Vizsgamunka elkészítése és digitális prezentálása

A feladat ismertetése: A tanuló bemutatja vizsgamunkáját és az ahhoz készült digitális prezentációt a vizsgabizottság előtt.

A vizsgamunka komplex terv elkészítése.

A feladat a következő: a vizsgaközpont által meghatározott forgatókönyv, irodalmi mű, vagy azoknak részlete alapján a következő két részfeladatot szükséges megoldani:

1. látványterv létrehozása (a munka fázisainak, werk-anyagainak bemutatásával)
2. a jelenetben szereplő karakterek tervezése, ábrázolása különböző mozdulat-fázisokkal

A projektfeladat A) Szakmai portfólió elkészítése és prezentálása és B) Vizsgamunka elkészítése és digitális prezentálása elkészítésének feladatát az utolsó tanév második félévében a vizsgaközpont adja ki, hagyja jóvá. A kivitelezés a szakképző intézmény által kontrollált körülmények között történik.

A vizsgára jelentkező a kötelező anyagok leadásakor nyilatkozatot ír alá, miszerint a vizsgamunka egésze, saját, eredeti alkotása.

A digitális anyagot a vizsgaközpont a saját szerverén, vagy tárhelyén, online elérhető megoldással, csak a vizsgafolyamatban érintett résztvevők számára hozzáférhető módon tárolja. A hozzáféréshez a résztvevők, a vizsgát követő egy évig jogosultak. A vizsgát követően, a vizsgázó vállalja, hogy a vizsgamunka makettjét vagy prototípusát, 5 munkanapon belül elszállítja.

C) vizsgarész: Kreatív média feladat elkészítése

Feladat ismertetése: A vizsgaközpont által kijelölt helyszínen elvégzendő feladat, mely a vizsgaközpont által kiválasztható következő 5 lehetséges feladattípusból áll. Melyből a vizsgázó egyet dolgoz ki a kiválasztás után, ami történhet húzással, vagy a vizsgabizottság általi kijelöléssel.

- 1.) 3D modell és textúra vázlatos elkészítése, digitálisan, jövőbe mutató koncepcióval (végső állapot elképzelésével).
- 2.) Nyomtatott sablon alapján (8-as osztás) storyboard szabadkézi vagy digitális elkészítése, animálása animatic formára, ritmus meghatározással (emellett témához illő typo választása), vizuális kommunikációs, dramaturgiai szempontok gyűjtése.
- 3.) Adott kisfilmhez-, vagy témához teljesen illeszkedő háttér készítése több fotó és AI felhasználásával (történelmi téma is lehet). A vizsgaközpont segédletként ad meg témához tartozó képeket nagyobb készletben, AI generált képek is használhatók, szerkesztve: hangulatnak megfelelő színegyensúly, féhéregyensúly, képek közti harmónia elvárás.
- 4.) Adott kisfilmhez, témához, vagy fiktív történethez egy karakter szabadkézi vagy digitális tervezése, vázlatos anatómiai rajza. A vizsgaközpont segédletként ad meg témához tartozó képeket nagyobb készletben, AI generált képek is használhatók, szerkesztve: hangulatnak megfelelő színegyensúly, féhéregyensúly, képek közti harmónia elvárás.
- 5.) Adott kisfilmhez, témához, vagy fiktív történethez helyszín (environment) tervezése, környezetpszichológiai megfontolással, szabadkézi és/ vagy digitális concept art (vázlatos). A vizsgaközpont segédletként ad meg témához tartozó képeket nagyobb készletben, AI generált képek is használhatók, szerkesztve: hangulatnak megfelelő színegyensúly, féhéregyensúly, képek közti harmónia elvárás.

Kreatív média feladat előírásai:

- Cím, név adása a kész alkotásnak (Ez nem a filenév. A mentéskor adott filenevet a vizsgaközpont határozza meg.)
- A munkafájl helyes mentése és beadása.
- Megjelenítés vagy kivitelezés a vizsgaközpont által meghatározott technológiák egyikével.
- Prezentálás.

A kreatív média feladat elkészítése számítógépes teremben történik a vizsgabizottság jelenlétében.

Az elkészített feladatokat, képeket, videókat el kell menteni a vizsgaközpont által megadott mappába, a feladatban meghatározott néven.

A vizsgázó az elkészült kreatív média feladatot a vizsgabizottságnak bemutatja, szóbeli beszámolójában részletezi és indokolja az általa alkalmazott megoldásokat, vizuális eszközöket (szín, fény, ritmus, stb.) anyagokat és technológiákat.

8.4.3 A vizsgatevékenység végrehajtására rendelkezésre álló időtartam: 270 perc.

Ezen belül:

- A) vizsgarész: Szakmai portfólió elkészítése és prezentálása: 15 perc
- B) vizsgarész: Vizsgamunka elkészítése és digitális prezentálása: 15 perc
- C) vizsgarész: Kreatív média feladat elkészítése: 240 perc

8.4.4 A vizsgatevékenység aránya a teljes szakmai vizsgán belül: 85%

8.4.5 A vizsgatevékenység értékelésének szempontjai:

A teljes vizsgatevékenység pontozólapjának elkészítéséről a vizsgaközpont gondoskodik. Az értékelés, a vizsgaközpont által készített részletes értékelési útmutató alapján történik, a pontozólap a következő szempontsor alapján készüljön el:

A) vizsgarész: A szakmai portfólió elkészítése és prezentálása értékelési szempontjai és aránya a teljes vizsgafeladaton belül:

A komplex portfólió prezentációjának megjelenése: esztétikus, áttekinthető, megfelel a funkciónak, a prezentációkészítés formai követelményeinek.	5%
A prezentáció előadásmódja: informatív, lényegre törő, szakmai jellegű, helyénvaló a szakmai terminológia használata. Önálló feleletalkotás: rövid, szöveges válaszadás, önálló mondatalkotás	5%
A komplex szakmai portfólió releváns elemeket tartalmaz. A vizsgázó tudott vizuális egységben, koncepcióban következetesen gondolkodni. Szakmai szempontból megfelelően alkalmazta a rajzi, képi eszközöket, a kompozíciót, a színeket, a stílusokat. Kreatív ötleteit, terveit megfelelően rendelte hozzá a funkcióhoz. Törekedett az egyéni, innovatív megoldásokra. Kellő szakmai alkalmazói tudással rendelkezik a pixel- és vektorgrafikus szoftverek, a manuális rajzi és grafikai technikák használatában, a nyomdai előkészítő munkálatokban.	20%

B) vizsgarész: Vizsgamunka elkészítése és digitális prezentálása értékelési szempontjai és aránya a teljes vizsgafeladaton belül:

A vizsgamunka prezentációjának megjelenése: esztétikus, áttekinthető, megfelel a funkciónak.	5%
A prezentáció előadásmódja: informatív, lényegre törő, szakmai jellegű, helyénvaló a szakmai terminológia használata. Önálló feleletalkotás: rövid, szöveges válaszadás, önálló mondatalkotás.	5%
A vizsgamunka tervezésének szakmai színvonala, kivitelezése megfelel az előírt szempontoknak: az alkalmazott formai, stílári, materiális, technikai megoldások megfelelnek a megvalósult munka témájának, funkciójának. A vizsgázó tud vizuális egységben, koncepcióban következetesen gondolkodni. Megfelelő szakmai tudás birtokában, korszerűen alkalmazza a rajzi, képi eszközöket, a kompozíciót, a színeket. Törekszik az egyéni, innovatív megoldásokra, anyag- és technikai kísérleteket végez. Kellő szakmai alkalmazói tudással rendelkezik a pixel- és vektorgrafikus szoftverek, a manuális rajzi és grafikai technikák használatában.	30%

C) vizsgarész: Kreatív média feladat elkészítése értékelési szempontjai és aránya a teljes vizsgafeladaton belül:

A vizsgaközpont által kijelölt helyszínen elvégzendő feladat prezentációjának megjelenése: esztétikus, áttekinthető, megfelel a funkciónak.	5%
A prezentáció előadásmódja: informatív, lényegre törő, szakmai jellegű, helyénvaló a szakmai terminológia használata. Önálló feleletalkotás: rövid, szöveges válaszadás, önálló mondatalkotás.	5%
Az elvégzett feladat kivitelezése során az alkalmazott formai, stiláris, materiális, technikai megoldások megfelelnek a megvalósult munka témájának, funkciójának. A vizsgázó tud vizuális egységben, koncepcióban következetesen gondolkodni. Megfelelő szakmai tudás birtokában, korszerűen alkalmazza a rajzi, képi eszközöket, a kompozíciót, a színeket. Törekszik az egyéni, kreatív megoldásokra. Kellő szakmai alkalmazói tudással rendelkezik a pixel- és vektorgrafikus szoftverek, illetve a manuális rajzi és grafikai technikák használatában.	20%

A vizsgatevékenység akkor eredményes, ha a tanuló a megszerezhető összes pontszám legalább 40%-át elérte.

A vizsgatevékenység akkor eredményes, ha a vizsgázó mind az A) Szakmai portfólió elkészítése és prezentálása vizsgarész, mind a B.) Vizsgamunka elkészítése és digitális prezentálása vizsgarész, mind pedig C) Kreatív média feladat elkészítése vizsgarész esetén a megszerezhető összes pontszám legalább 40%-át elérte.

Amennyiben a vizsgatevékenységnek csak az egyik vizsgarésze eredménytelen, úgy a vizsgatevékenység megismétlésekor elegendő csak az eredménytelen vizsgarészt megismételni.

8.5 A szakmai vizsga vizsgatevékenységeinek lebonyolításához szükséges személyi feltételek: -

A központi interaktív vizsga és a projektfeladat lebonyolításához a vizsgaközpont biztosítja: rendszergazda

8.6 A szakmai vizsga vizsgatevékenységeinek lebonyolításához szükséges tárgyi feltételek: A központi interaktív vizsga és a projektfeladat lebonyolításához a vizsgaközpont biztosítja:

- számítógéppark,
- szerver,
- szélessávú internet, böngészőprogram,
- projektor, vetítővászon/tábla.

8.7 A vizsgatevékenységek alóli felmentések speciális esetei, módja, és feltételei: –

8.8 A szakmai vizsga eredményébe az ágazati alapvizsgát az alábbi súlyarányal kell beszámítani:
Ágazati alapvizsga: 10%, Szakmai vizsga: 90%

8.9 A vizsgán használható segédeszközökre és egyéb dokumentumokra vonatkozó részletes szabályok:

A központi interaktív vizsga során segédeszköz nem használható.

A Projektfeladat vizsgatevékenység során a vizsgázó a két prezentáció bemutatását a vizsgaközpont számítógépes rendszeréről vetíti, vizsgamunka rendelkezésre állását a vizsgaközpont biztosítja a vizsga helyszínén. A vizsgaközpont biztosítja továbbá az egyes lehetséges feladatokhoz:

- 1.) A vizsgaközpont által megadott témához tartozó referencia képek, szükség esetén internet és AI segítség használható további forrásgyűjtésre.
- 2.) Nyomtatott és digitális formában: tartalom nélküli sablon, jelölt szekvencia panelekkel (tervezett snittek száma) és információs rubrikával.
- 3.) A vizsgaközpont által megadott vetített kisfilm/ animáció. (Kódoláshoz ChatGPT segítség)
- 4.) A vizsgaközpont által megadott témához tartozó referencia képek nagyobb készlete, szükség esetén internet és AI segítség használható további forrásgyűjtésre (hangulatnak megfelelő színegyensúly, fehéregyensúly, képek közti harmónia elvárás).
- 5.) A vizsgaközpont által megadott témához tartozó képek választhatók egy nagyobb készletből, AI kép-generálás használható (hangulatnak megfelelő színegyensúly, fehéregyensúly, képek közti harmónia elvárás).
- 6.) A vizsgaközpont által megadott témához tartozó képek választhatók egy nagyobb készletből, AI kép-generálás használható (hangulatnak megfelelő színegyensúly, fehéregyensúly, képek közti harmónia elvárás).
- 7.) Alap stúdióeszközök, lámpák, egy fényképezőgép, kamera, akár fotós teljesítménnyel bíró telefon.

A megadott témakörhöz tartozó digitális képanyag, melynek terjedelme legalább a felhasználandó képek számának háromszorosa, tartalma legalább kétharmad részben eltér a megadott témakörtől, de a nagyobb ismeretanyag keretein belül marad.

A feladatok leírását, téma megjelölését tartalmazó nyomtatott és digitális anyagok. A kiadványhoz tartozó, megfelelő terjedelmű, címetek tartalmazó, formázatlan szöveg digitális formátumban.

9. A vizsgatevékenységek megszervezésére, azok vizsgaidőpontjaira, a vizsgaidőszakokra vonatkozó sajátos feltételek:

A projektfeladat vizsgatevékenység A) és B) vizsgarészeit egybefüggően kell megszervezni.

Hankó Balázs
kultúráért és innovációért felelős miniszter nevében és megbízásából