

**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ**  
**«Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D)**  
**Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»**

**ΑΝΑΔΟΧΟΣ: ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ**  
**ΦΟΡΕΩΝ ΚΕΚ ΓΣΕΒΕΕ, ΚΑΕΛΕ, ΙΟΒΕ,**  
**ΚΕΚ-ΙΝΕ/ΓΣΕΕ, ΓΣΕΒΕΕ, ΕΣΕΕ, ΣΕΒ,**  
**ΓΣΕΕ,.**

**ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΦΟΡΕΑΣ:**  
**ΚΕΚ ΓΣΕΒΕΕ**

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>ΣΥΝΟΨΗ - ABSTRACT .....</b>	<b>4</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>	<b>13</b>
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ Α: «ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ Η/ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ».</b>	<b>17</b>
A.1 Προτεινόμενος Γενικός Τίτλος του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας/των .....	17
A.2 Ορισμός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας.....	17
<i>A.2.1. Γενική Περιγραφή του περιεχομένου και σκοπός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας.....</i>	<i>17</i>
A.3 Αντιστοίχιση με το ισχύον Σύστημα Ταξινόμησης Επαγγελμάτων, σε τετραψήφια ανάλυση και με το ισχύον Σύστημα Ταξινόμησης Κλάδων Οικονομίας, σε τουλάχιστον διψήφια ανάλυση.....	18
<i>A.3.1 Αντιστοίχιση με ΣΤΕΠ 92.....</i>	<i>18</i>
<i>A.3.2 Αντιστοίχιση με ΣΤΑΚΟΔ.....</i>	<i>18</i>
A.4 Ιστορική εξέλιξη του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας.....	19
<i>A.4.1 Ιστορική αναδρομή και εξέλιξη του επαγγέλματος ή και της ειδικότητας.....</i>	<i>19</i>
<i>A.4.2 Ισχύον νομοθετικό πλαίσιο.....</i>	<i>21</i>
A.5 Αναπτυξιακή δυναμική της οικονομίας /δυναμική του επαγγέλματος ή/ και ειδικότητας.....	21
<i>A.5.1 Γενική περιγραφή των τάσεων μεγέθυνσης που διαγράφουν στην ελληνική αγορά οι κλάδοι στους οποίους εντάσσονται οι απασχολούμενοι στο συγκεκριμένο επάγγελμα ή/ και ειδικότητα.....</i>	<i>21</i>
<i>A.5.2 Είδος επιχειρήσεων όπου εμφανίζεται κατά κύριο το επάγγελμα και αναπτυξιακή δυναμική του επαγγέλματος/ή και της ειδικότητας. ....</i>	<i>21</i>
A.6 Απασχόληση, τάσεις-προοπτικές.....	22
<i>A.6.1 Περιγραφή υπάρχουσας κατάστασης της απασχόλησης.....</i>	<i>22</i>
<i>A.6.2 Τάσεις.....</i>	<i>23</i>
<i>A.6.3 Προοπτικές.....</i>	<i>23</i>
A.7 Υφιστάμενες μορφές άσκησης του επαγγέλματος ή /και της ειδικότητας, τάσεις εξέλιξης.....	23
<i>A.7.1 Υφιστάμενες ειδικεύσεις/κατευθύνσεις του επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας.....</i>	<i>23</i>
<i>A.7.2 Τάσεις εξέλιξης των πιο δυναμικών και πολυπληθών ειδικεύσεων.....</i>	<i>24</i>
A.8 Ποσοτικά και ποιοτικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου δυναμικού που δραστηριοποιείται στο επάγγελμα/ειδικότητα.....	24
A.9 Συνδικαλιστικές ή επιστημονικές οργανώσεις σχετικές με το επάγγελμα/ειδικότητα, έντυπα ή άλλα μέσα πληροφόρησης ή άλλες πηγές.....	24

<i>A.9.1 Συνδικαλιστικές-επαγγελματικές ή επιστημονικές οργανώσεις σχετικές με το επάγγελμα/ειδικότητα.....</i>	<i>24</i>
<i>A.9.2 Έντυπα και άλλα μέσα πληροφόρησης.....</i>	<i>24</i>
<i>A.9.3 Άλλες πηγές πληροφόρησης.....</i>	<i>24</i>
A.10 Τυπικές ή θεσμικές προϋποθέσεις για την άσκηση του επαγγέλματος/ειδικότητας.....	25
<i>A.10.1 Άδειες λειτουργίας.....</i>	<i>25</i>
<i>A.10.2 Άδειες εργασίας.....</i>	<i>25</i>
<i>A.10.3 Άλλες προϋποθέσεις άσκησης επαγγέλματος ή/και ειδικότητας.....</i>	<i>25</i>
A.11 Τίτλοι και θέσεις-διαβαθμίσεις στην επαγγελματική ιεραρχία.....	25
<i>A.11.1 Τίτλοι και θέσεις- διαβαθμίσεις επαγγελματικής ιεραρχίας.....</i>	<i>25</i>
A.12 Συνθήκες εργασίας (συμπεριλαμβανομένων υγιεινής και ασφάλειας).....	25
A.13 Δυνατότητες απασχόλησης για άτομα με αναπηρίες.....	25
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ Β: «ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ Η/ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ – ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ» .....</b>	<b>27</b>
B.1 ΚΥΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ .....	27
B.2 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ, ΕΥΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ .....	36
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ Γ: «ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ» .....</b>	<b>42</b>
Γ.1 ΓΝΩΣΕΙΣ.....	42
Γ.2 ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ.....	65
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ Δ: «ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ» .....</b>	<b>80</b>
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ Ε: «ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ» .....</b>	<b>81</b>
E.1 ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ.....	81
E.2 ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ.....	85
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....</b>	<b>88</b>

## ΣΥΝΟΨΗ - ABSTRACT

### ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ

Ο προτεινόμενος γενικός τίτλος του επαγγέλματος είναι: «**Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**», ενώ συνήθης είναι και ο όρος «Δημιουργός Κινουμένων Σχεδίων». Θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι με τον όρο «Σχεδιαστής Κινουμένων Σχεδίων» αναφερόμαστε στον επαγγελματία που σχεδιάζει – δημιουργεί κινούμενα σχέδια χρησιμοποιώντας το ελεύθερο και γραμμικό σχέδιο, χρώματα και βασικές τεχνικές της γραφιστικής τέχνης, ενώ ο «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα» σχεδιάζει τρισδιάστατες εικόνες μέσω της αξιοποίησης και εφαρμογής των νέων τεχνολογιών και προγραμμάτων που προσφέρει η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, δίνοντας τη δυνατότητα για απασχόληση σε περισσότερους τομείς (κινηματογράφο, τηλεόραση, διαφημιστικές εταιρείες, εταιρείες πολυμέσων, κ.ά) -computer animator.

Ο «**Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**», σχεδιάζει με αποτέλεσμα να δημιουργεί τρισδιάστατες εικόνες, για εμπορικούς, διαφημιστικούς και καλλιτεχνικούς λόγους. Το λεγόμενο computer animation (τρειςδιάστατες κινούμενες εικόνες μέσω υπολογιστή), είναι μια τεχνική που γνώρισε αλματώδη πρόοδο την τελευταία δεκαετία, αξιοποιώντας ίσως περισσότερο από κάθε άλλο τομέα της πληροφορικής την αύξηση της υπολογιστικής ικανότητας των επεξεργαστών. Έτσι, ο συγκεκριμένος ειδικός δημιουργεί τρισδιάστατες (3D) κινούμενες εικόνες με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο δημιουργός τρισδιάστατων εικόνων δεν χρησιμοποιεί πραγματικές εικόνες αλλά εικονικές προσομοιώσεις, τα λεγόμενα μοντέλα wireframe. Πρόκειται για μαθηματικές αναπαραστάσεις των ψηφιακών ηρώων – μοντέλων οι οποίες καθορίζουν το σχήμα τους με τη βοήθεια γραμμών ή βελών. Στη συνέχεια γίνεται επεξεργασία του μοντέλου με βάση μια τράπεζα δεδομένων. Η προσθήκη χρωμάτων και προοπτικής γίνεται σε δεύτερο στάδιο, με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων σκιοφωτισμού.

---

The profession which is described is "(3D) - Animator" while is commonly referred to as the "Animated Designer". It should be noted that the term "Animated Designer" refers to the professional who designs - creates animations using free and linear design, colors and basic techniques of graphic art, while the "(3D) - Animator" designs three-dimensional images through the use and application of new

technologies and programs that offers the use of computers, allowing the increase of employment in most sectors (cinema, television, advertising agencies, media companies, etc.).

The "3D-Animator" designs so as to create in three-dimensional images for commercial, promotional and artistic purposes. The so-called computer animation (three-dimensional computer animations) is a technique that has seen enormous progress in the last decade, by utilizing perhaps more than any other field of information technology- the increase of the computing capacity of personal computers. Thus, experts of this kind create three-dimensional(3D) animations, by utilizing special computer software. The author does not use three-dimensional images, but actual pictures of virtual simulation, called wireframe models. These are mathematical representations of digital heroes - models which determine their shape using lines or arrows. The following step is to process the model based on a database. Adding color and perspective takes place on a second stage, aided by special software of shadow-light.

**Συγκεντρωτική Παρουσίαση Κύριων και Επιμέρους Επαγγελματικών Λειτουργιών και Εργασιών του Περιγράμματος****ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ**

ΚΕΛ 1: Προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου

ΕΕΛ 1.1: Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις

ΕΕ 1.1.1: Υποδέχεται τον πελάτη με ευγένεια διαμορφώνοντας το κατάλληλο κλίμα και περιβάλλον

ΕΕ 1.1.2: Ενημερώνεται για το θέμα, τις απαιτήσεις του προϊόντος και την ημερομηνία παράδοσης της εργασίας (project)

ΕΕ 1.1.3: Προμηθεύεται υλικό (εάν υπάρχει) και ενημερώνεται από τους πελάτες για θέματα που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα

ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις

ΕΕ 1.2.1: Ενημερώνεται για νέες τάσεις εξοπλισμού

ΕΕ 1.2.2: Ενημερώνεται και αναβαθμίζει τα λογισμικά προγράμματα που χρησιμοποιεί

ΕΕ 1.2.3: Ενημερώνεται για νέες τεχνικές παραγωγής

ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας

ΕΕ 1.3.1: Αποφασίζει τη χρήση εξοπλισμού και των αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων με βάση τις απαιτήσεις της παραγωγής

ΕΕ 1.3.2: Αξιολογεί και προτείνει τις συνθήκες εργασίας

ΕΕ 1.3.3: Ορίζει τον χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση του έργου (χρονοδιαγράμματα) και το κόστος του

ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές

ΕΕ 1.4.1: Συμφωνεί για την ανάληψη του έργου

ΕΕ 1.4.2: Παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις στον πελάτη, ο οποίος επιλέγει την πρόταση της αρεσκείας του

ΕΕ 1.4.3: Υπογράφει την σύμβαση

ΕΕ 1.4.4: Επικυρώνει την σύμβαση στις αρμόδιες δημόσιες αρχές

ΚΕΛ 2: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και οργανώνει την παραγωγή πριν το animation

ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου

ΕΕ 2.1.1: Δημιουργεί τα τελικά σχέδια αποτύπωσης των ηρώων και σκηνικών

ΕΕ 2.1.2: Δημιουργεί το τελικό story board

ΕΕ 2.1.3: Δημιουργεί το τελικό animatic

ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)

ΕΕ 2.2.1: Δημιουργεί τα μοντέλα των ηρώων βάσει των τελικών σχεδίων

ΕΕ 2.2.2: Δημιουργεί τα σκηνικά βάσει των τελικών σχεδίων

ΕΕ 2.2.3: «Ντύνει» τα μοντέλα που έχει δημιουργήσει

ΕΕΛ 2.3: Οργανώνει την σκηνή

ΕΕ 2.3.1: Μεταφέρει τα σκηνικά και τους ήρωες στον ψηφιακό χώρο

ΕΕ 2.3.2: Τοποθετεί και προσαρμόζει ψηφιακά την κάμερα και τα φωτιστικά σώματα ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου

ΕΕ 2.3.3: Πραγματοποιεί τελικό έλεγχο του συστήματος

ΚΕΛ 3: Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering

ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης

ΕΕ 3.1.1: Ορίζει τα στοιχεία που κινούνται στο σενάριο

ΕΕ 3.1.2: Καθορίζει τις θέσεις-κλειδιά στο timeline

ΕΕ 3.1.3: Ορίζει τις δυνατότητες κίνησης κάθε στοιχείου και τα περιθώρια κίνησής τους στο χώρο

ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)

ΕΕ 3.2.1: Καθορίζει τις σημαντικές κινήσεις του στοιχείου στο χώρο

ΕΕ 3.2.2: Πραγματοποιεί τη σύνθεση όλων των κινούμενων μερών του σεναρίου

ΕΕ 3.2.3: Τελειοποιεί τις κινήσεις των αλληλεπιδρόντων στοιχείων και συγχρονίζει τον ήχο όπου υπάρχει

ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει

ΕΕ 3.3.1: Δημιουργεί δείγμα χαμηλής ανάλυσης και το παρουσιάζει στο πελάτη

ΕΕ 3.3.2: Πραγματοποιεί διορθώσεις βάσει υποδείξεων πελάτη

ΕΕ 3.3.3: Δημιουργεί τελικό αρχείο υψηλής ανάλυσης (rendering) και το παραδίδει στον πελάτη

## ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ:

ΚΕΛ Ν: .....

ΕΕΛ Ν.1: .....

ΕΕ Ν.1.1: .....

ΕΕ Ν.1.2: .....

ΕΕ Ν.1.3: .....

## ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ:

ΚΕΛ Ν: .....

ΕΕΛ Ν.1: .....

ΕΕ Ν.1.1: .....

ΕΕ Ν.1.2: .....

ΕΕ Ν.1.3: .....

**Συγκεντρωτική Παρουσίαση των Γνώσεων, Δεξιοτήτων και Ικανοτήτων του Περιγράμματος****ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ**

(Ανά επίπεδο επαγγελματικής ιεραρχίας)

**ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου

Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή)

Ζωγραφική

Ιστορία

Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας

Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου

**ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου

Άριστη γνώση αρχών κινουμένου σχεδίου και ανάλυσης κίνησης

Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation

Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού λογισμικού εικόνας , επεξεργασίας ήχου και 3D animation

Άριστη Γνώση επεξεργασία ήχου, εικόνας και 3D animation

Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation

Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου

Άριστη γνώση της Ελληνικής

Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας

Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου

Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς

Βασικές αρχές Marketing

Βασικές αρχές διαμόρφωσης διαμέσου του χρόνου

Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων

Βασικές αρχές λογιστικής

Βασικές αρχές συνδυασμού μουσικού μέτρου, χρόνου και κινηματογραφικού καρέ.

Βασικές αρχές σύνθεσης κάδρου (ζωγραφικό – φωτογραφικό)

Βασικές αρχές της μουσικής

Βασικές αρχές φορολογικής νομοθεσίας

Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής

Βασικές γνώσεις δημιουργίας τρισδιάστατης κίνησης με ηλεκτρονικό υπολογιστή

Βασικές γνώσεις διάγνωσης αναγκών του πελάτη

Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσης τους

Βασικές γνώσεις διεύθυνσης φωτισμού

Βασικές γνώσεις ελεύθερου και γραμμικού σχεδίου



Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας

Βασικές γνώσεις ζωγραφικής

Βασικές γνώσεις ΚΒΣ

Βασικές γνώσεις ντεκουπάζ

Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας

Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας

Βασικές γνώσεις σύνταξης οικονομικών προσφορών

Βασικές γνώσεις σύνταξης προσχεδίου σύμβασης

Βασικές γνώσεις φωτογραφίας

Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και τη χρήσης αυτών

Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς

Γνώσεις καλής επικοινωνίας

Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης

Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου

Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)

Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη

### **ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάδρου

Γενικές γνώσεις ενδυματολογίας ανάλογα με την εποχή αναφοράς

Είδη φωτογραφικών φακών

Ειδικές γνώσεις προγραμμάτων μοντάζ (editing)

Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου

Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου ,εικόνας και animation

### **ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

Αίσθηση Καλαισθησίας

Ανάγνωση

Ανάμειξη χρωμάτων

Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης

Αντοχή στη πίεση

Βασικές αρχές λογιστικής

Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία

Γραφή

Διαπραγμάτευση

Διαχείριση υλικών πόρων

Διαχείριση χρόνου

Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο

Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων

Έλεγχος – Παρακολούθηση

Έμφαση στη λεπτομέρεια

Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα

Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής

Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών

Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής

Εφαρμογή τεχνικών προώθησης προϊόντων

Κρίση και λήψη απόφασης

Ομαδική εργασία

Προγραμματισμός ενεργειών

Προφορική Επικοινωνία

Πρωτοβουλία

Υπευθυνότητα

Υπολογιστική δεξιότητα

Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου (Η/Υ, φαξ, κλπ)

Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)

### **ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ**

Ακοή

Ακρίβεια Αντίληψης

Αριθμητική ικανότητα

Δημιουργική ικανότητα

Εξελικτική ικανότητα

Εργασία με ακρίβεια

Ικανότητα Επικοινωνίας

Λεκτική ικανότητα

Μνήμη

Όραση

Οργάνωση πληροφοριών

Οργάνωση Σκέψης

Παρατηρητικότητα

Πρωτοτυπία

Συμπερασματική σκέψη

Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης

Φαντασία

Χρόνο-αντιληπτική ικανότητα

Χωρο-αντιληπτική ικανότητα

### **ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ**

(Ανά επίπεδο επαγγελματικής ιεραρχίας)

### **ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

**ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

**ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

**ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ**

**ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ**

(Ανά επίπεδο επαγγελματικής ιεραρχίας)

**ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

**ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

**ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

**ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

**ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ**

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ**

Στο πλαίσιο αυτό στο κεφάλαιο Δ παραθέτουμε τις προτεινόμενες διαδρομές για την απόκτηση των απαιτούμενων προσόντων.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ/ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ	ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ	
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ Α</b>		
« <b>Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα</b> »	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	Διπλωματούχος ΙΕΚ (Μεταλυκειακού). Σπουδές σε μία απ τις ειδικότητες: Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος ή Τεχνικός Εφαρμογών Πληροφορικής με Πολυμέσα. Επιτυχής συμμετοχή στις εξετάσεις.
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	Απόφοιτος Γενικού Λυκείου και διετής (2) συναφής επαγγελματική εμπειρία που να τεκμηριώνεται με βεβαίωση εργοδότη και επίδειξη φακέλου εργασιών (portfolio) και 3 μήνες Συνεχιζόμενης Επαγγελματικής Κατάρτισης σε συναφές γνωστικό αντικείμενο.
	3 <sup>η</sup> Διαδρομή	Απόφοιτος Επαγγελματικού - Τεχνικού Λυκείου συναφούς ειδικότητας και μονοετής (1) συναφής επαγγελματική εμπειρία που να τεκμηριώνεται με βεβαίωση εργοδότη και επίδειξη φακέλου εργασιών (portfolio).

## **ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ**

Στο πλαίσιο αυτό, στο κεφάλαιο Ε παραθέτουμε ενδεικτικούς τρόπους αξιολόγησης των απαιτούμενων γνώσεων και δεξιοτήτων.

Προτείνεται ιδιαίτερη έμφαση στο να πραγματοποιηθούν γραπτές και προφορικές εξετάσεις, αλλά και ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων. Ωστόσο, αναλόγως της κάθε φορά αξιολογούμενης γνώσης, ικανότητας ή δεξιότητας, μπορούν να χρησιμοποιούνται η αξιολόγηση των τεχνικών δεξιοτήτων και η παρατήρηση εργασίας.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι συνδικαλιστικές οργανώσεις εκπροσώπησης εργαζομένων και εργοδοτών που υπογράφουν την ΕΓΣΣΕ ΓΣΕΒΕΕ, ΓΣΕΕ, ΕΣΕΕ και ΣΕΒ, σε σύμπραξη με τα ερευνητικά ή εκπαιδευτικά τους κέντρα ΚΕΚ ΓΣΕΒΕΕ, ΚΕΚ ΙΝΕ/ΓΣΕΕ, ΚΑΕΛΕ και ΙΟΒΕ, ανέλαβαν από το Υπουργείο Απασχόλησης – ΕΚΕΠΙΣ, στο πλαίσιο συγχρηματοδοτούμενης από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο δράσης, να αναπτύξουν 145 επαγγελματικά περιγράμματα μεταξύ των οποίων και το επαγγελματικό περίγραμμα του «Σχεδιαστή Κινουμένων Εικόνων», στο οποίο αναφέρεται η παρούσα μελέτη αυτή.

Η συνεργασία των αναδόχων φορέων αποβλέπει στην ανάπτυξη και πιστοποίηση «Επαγγελματικών Περιγραμμάτων», στο πλαίσιο της διά βίου εκπαίδευσης και κατάρτισης και αποτελεί απαραίτητο βήμα για τη λειτουργία του Εθνικού Συστήματος Σύνδεσης της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης με την Απασχόληση (ΕΣΣΕΕΚΑ).

Με αυτή τη συνεργασία των Κοινωνικών Φορέων επιδιώκεται η ουσιαστική σύνδεση της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης με τις ανάγκες των εργαζόμενων και των επιχειρήσεων και γενικότερα της ελληνικής οικονομίας και κοινωνίας.

Η ανάπτυξη του επαγγελματικού περιγράμματος του «Σχεδιαστή Κινουμένων Εικόνων» έγινε υπό το συντονισμό του ΙΟΒΕ. Υπεύθυνος έργου εκ μέρους του ΙΟΒΕ ήταν ο Γενικός Διευθυντής Π. Πολίτης.

Καταρχήν συγκροτήθηκε ομάδα εργασίας στην οποία συμμετείχαν εμπειρογνώμονες γνώστες του επαγγέλματος, ειδικοί επιστήμονες γνώστες του περιεχομένου και των μεθόδων ανάπτυξης επαγγελματικού περιγράμματος και επαγγελματίες εκπρόσωποι του επαγγελματικού κλάδου. Ως εμπειρογνώμονας στην ομάδα ανάπτυξης του επαγγελματικού περιγράμματος συμμετείχε η Γκίζα Ειρήνη, ως εκπρόσωπος του φορέα εργαζομένων ο Τράγγαλος Δημήτρης και ως εκπρόσωπος του φορέα εργοδοτών ο Γραμμέλης Βασίλης. Συντονιστής της ομάδας ανάπτυξης του επαγγελματικού περιγράμματος ήταν ο Άσπρος Δημήτρης.

Το μεθοδολογικό πλαίσιο στο οποίο βασίστηκε η παρούσα μελέτη έχει αναπτυχθεί στον σχετικό «ΟΔΗΓΟ<sup>1</sup> που εξέδωσαν το 2007 οι συνδικαλιστικές οργανώσεις εκπροσώπησης εργαζομένων και εργοδοτών που υπογράφουν την ΕΓΣΣΕ. Η ανάπτυξη των περιγραμμάτων γίνεται βάσει συγκεκριμένων προδιαγραφών, όπως αυτές προσδιορίζονται στην ΚΥΑ [110998/ 08.05.06 (ΦΕΚ 566Β')] και το Αναλυτικό Τεύχος της Προκήρυξης για τη διεξαγωγή Ανοικτού Διεθνούς Διαγωνισμού Αριθ.32/2009 με τίτλο «Ανάπτυξη 145 Επαγγελματικών Περιγραμμάτων».

Βάσει των ανωτέρω, η περιγραφή των επαγγελματικών περιγραμμάτων ακολουθεί τους εξής πέντε άξονες:

Ενότητα Α: Τίτλος και ορισμός του επαγγέλματος / ειδικότητας.

Ενότητα Β: Ανάλυση του επαγγέλματος / ειδικότητας - «προδιαγραφές».

Ενότητα Γ: Απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες, ικανότητες για την άσκηση του επαγγέλματος/ ειδικότητα.

Ενότητα Δ: Προτεινόμενες διαδρομές για την απόκτηση των απαιτούμενων προσόντων.

Ενότητα Ε: Ενδεικτικοί τρόποι αξιολόγησης των απαιτούμενων Γνώσεων, Δεξιοτήτων και Ικανοτήτων.

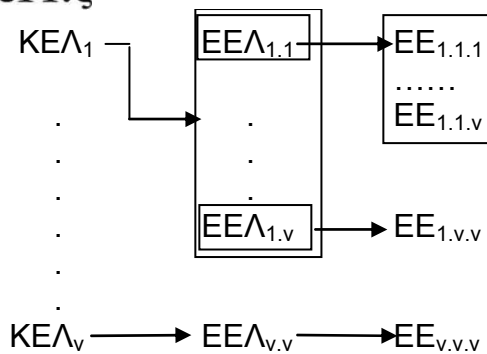
Στην ενότητα Α αναλύονται οι γενικότερες συνθήκες του επαγγέλματος, οι τεχνολογικές αλλαγές που το επηρεάζουν, οι γενικότερες αλλαγές που παρατηρούνται, οι προοπτικές του επαγγέλματος στην αγορά εργασίας και των κλάδων δραστηριότητας στους οποίους ασκείται, καθώς και οι ρυθμίσεις που ισχύουν σχετικά με την άσκηση του επαγγέλματος.

Στην ενότητα Β το επάγγελμα αναλύεται σε κύριες επαγγελματικές λειτουργίες (ΚΕΛ<sub>1</sub> έως ΚΕΛ<sub>ν</sub>), κάθε ΚΕΛ αναλύεται σε επιμέρους επαγγελματικές λειτουργίες (ΕΕΛ) και κάθε ΕΕΛ σε επαγγελματικές εργασίες (ΕΕ) (επόμενο διάγραμμα).

### **Διάγραμμα: Ανάλυση επαγγέλματος σε ΚΕΛ-ΕΕΛ-ΕΕ**

---

1 Ο Οδηγός για την ανάπτυξη και τις προδιαγραφές των επαγγελματικών περιγραμμάτων συντάχθηκε το 2007 από την παρακάτω ομάδα εργασίας των ΓΣΕΕ-ΣΕΒ-ΓΣΕΒΕΕ-ΕΣΣΕ: Δημουλάς Κώστας (Επιμέλεια), Βαρβιτσιώτη Ρένα, Σπηλιώτη Χριστίνα (Συγγραφείς), Τολίδης Γιάννης (Ανάπτυξη και Συγγραφή Ερωτηματολογίου Περιγραφής Επαγγέλματος), Άσπρος Δημήτρης (Παράδειγμα Επαγγελματικού Περιγράμματος).



Για κάθε δε ΕΕ προσδιορίζονται τα κριτήρια επαγγελματικής ανταπόκρισης και το εύρος εφαρμογής της.

Με βάση αυτή την ανάλυση, στην ενότητα Γ αναλύονται οι απαιτούμενες γνώσεις, ικανότητες και δεξιότητες που είναι απαραίτητες για αποτελεσματική εκτέλεση κάθε επαγγελματικής εργασίας.

Στις ενότητες Δ και Ε προτείνονται διαδρομές για την απόκτηση των απαιτούμενων προσόντων και ενδεικτικοί τρόποι αξιολόγησης των απαιτούμενων γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων.

Αξιοποιήθηκαν οι ακόλουθες μέθοδοι συλλογής πληροφοριών για το επάγγελμα:

- **Η βιβλιογραφική έρευνα γραφείου**, για την επισκόπηση της σχετικής με το επάγγελμα βιβλιογραφίας σε εθνικό και διεθνές επίπεδο (κλαδικές μελέτες και επαγγελματικές μονογραφίες), τη συγκέντρωση και ανάλυση στατιστικών δεδομένων της Εθνικής Στατιστικής Υπηρεσίας και των στοιχείων που διαθέτουν οι επαγγελματικές και επιστημονικές ενώσεις του επαγγέλματος.
- Μια παραλλαγή της **μεθόδου Delphi** με βάση ερωτηματολόγιο που συνέταξε η επιστημονική επιτροπή της ένωσης των φορέων.
- **Οι συνεντεύξεις με κατόχους θέσεων εργασίας** στο επάγγελμα βάσει οδηγού συνέντευξης με προεπιλεγμένους άξονες που συνέταξε η επιστημονική επιτροπή της ένωσης των φορέων.
- Εναλλακτικά της μεθόδου της συνέντευξης χρησιμοποιήθηκε και μέθοδος συμπλήρωσης **εξειδικευμένου ερωτηματολογίου με κατόχους θέσεων εργασίας** στο επάγγελμα.

- **Διαδικασίες ανασκόπησης και ανάδρασης** με τις επαγγελματικές οργανώσεις των εργαζομένων και των εργοδοτών κατά τη διάρκεια εκπόνησης της μελέτης.

Η τελική σύνθεση του Επαγγελματικού Περιγράμματος πραγματοποιήθηκε από το συντονιστή της ομάδας ανάπτυξης του επαγγελματικού περιγράμματος κ. Άσπρο Δημήτρη υπό την εποπτεία της Ομάδας Ποιότητας του ΙΟΒΕ (Καλλιγιοσφύρη Αγγελική, οικονομολόγος, Τορτοπίδη Πολύμνια, αρχιτέκτων-μηχανικός, Τορτοπίδης Αντώνης, οικονομολόγος, Τσακανίκας Άγγελος, χημικός μηχανικός).

Τη συνολική ευθύνη του έργου των 145 επαγγελματικών περιγραμμάτων είχε η **Ομάδα Πλοήγησης** που συγκροτήθηκε από τους Αναδόχους φορείς και αποτελείται από τους εξής:

<b>Φορέας</b>	<b>Ονοματεπώνυμο</b>
ΚΕΚ-ΙΝΕ/ΓΣΕΕ	Βαρβιτσιώτη Ρένα
ΓΣΕΕ	Καρατράσογλου Ιάκωβος
ΙΟΒΕ	Τορτοπίδης Αντώνης
ΓΣΕΒΕΕ	Λιντζέρης Παρασκευάς
ΚΕΚ ΓΣΕΒΕΕ	Αυλωνίτου Αναστασία
ΣΕΒ	Τορτοπίδης Αντώνης
ΕΣΕΕ, ΚΑΕΛΕ	Κόνσολας Αντώνης

Τον έλεγχο ανταπόκρισης του περιγράμματος στις προδιαγραφές του έργου της ανάπτυξης των 145 επαγγελματικών περιγραμμάτων είχε η **Επιτροπή Ποιότητας** στην οποία συμμετείχαν οι εξής:

<b>Φορέας</b>	<b>Ονοματεπώνυμο</b>
ΚΕΚ-ΙΝΕ/ΓΣΕΕ	Σπηλιώτη Χριστίνα
ΚΕΚ-ΙΝΕ/ΓΣΕΕ	Βαρβιτσιώτη Ειρήνη
ΕΣΕΕ, ΚΑΕΛΕ	Αρανίτου Βάλλια
ΚΕΚ ΓΣΕΒΕΕ	Βαρδαρός Σταμάτης
ΣΕΒ, ΙΟΒΕ	Τσακανίκας Άγγελος



**ΕΝΟΤΗΤΑ Α: «ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ Η/ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ»****A.1 Προτεινόμενος Γενικός Τίτλος του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας/των**

Ο προτεινόμενος γενικός τίτλος του επαγγέλματος είναι: «**Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**», ενώ συνήθης είναι και ο όρος «Δημιουργός Κινουμένων Σχεδίων». Θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι με τον όρο «Σχεδιαστής Κινουμένων Σχεδίων» αναφερόμαστε στον επαγγελματία που σχεδιάζει – δημιουργεί κινούμενα σχέδια χρησιμοποιώντας το ελεύθερο και γραμμικό σχέδιο, χρώματα και βασικές τεχνικές της γραφιστικής τέχνης, ενώ ο «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα» σχεδιάζει τρισδιάστατες εικόνες μέσω της αξιοποίησης και εφαρμογής των νέων τεχνολογιών και προγραμμάτων που προσφέρει η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, δίνοντας τη δυνατότητα για απασχόληση σε περισσότερους τομείς (κινηματογράφο, τηλεόραση, διαφημιστικές εταιρείες, εταιρείες πολυμέσων, κ.ά) - computer animator.

Συνώνυμοι τίτλοι που χρησιμοποιούνται για τον ορισμό του συγκεκριμένου επαγγέλματος είναι οι παρακάτω: «Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος», «Τεχνικός Εφαρμογών Πληροφορικής με Πολυμέσα» του Τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών και «3D Animator».

Περαιτέρω, θα πρέπει να αναφερθεί ότι η δημιουργία **κινούμενης εικόνας** πραγματοποιείται και με άλλες τεχνικές (2D, stop motion κλπ), αλλά στο συγκεκριμένο περίγραμμα θα επικεντρωθούμε στη δημιουργία κινούμενης εικόνας με την χρήση των Η/Υ.

**A.2 Ορισμός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας**

A.2.1. Γενική Περιγραφή του περιεχομένου και σκοπός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας

Ο «**Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**», σχεδιάζει με αποτέλεσμα να δημιουργεί τρισδιάστατες εικόνες, για εμπορικούς, διαφημιστικούς και καλλιτεχνικούς λόγους. Το λεγόμενο computer animation (τρειςδιάστατες κινούμενες εικόνες μέσω υπολογιστή), είναι μια τεχνική που γνώρισε αλματώδη πρόοδο την τελευταία δεκαετία, αξιοποιώντας ίσως περισσότερο από κάθε άλλο τομέα της πληροφορικής την αύξηση της υπολογιστικής ικανότητας των επεξεργαστών. Έτσι, ο συγκεκριμένος ειδικός δημιουργεί τρισδιάστατες (3D) κινούμενες εικόνες με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο δημιουργός τρισδιάστατων εικόνων δεν χρησιμοποιεί πραγματικές εικόνες αλλά εικονικές προσομοιώσεις, τα λεγόμενα μοντέλα wireframe. Πρόκειται για μαθηματικές αναπαραστάσεις των ψηφιακών ηρώων – μοντέλων οι οποίες καθορίζουν το σχήμα τους με τη βοήθεια γραμμών ή βελών. Στη συνέχεια γίνεται επεξεργασία του μοντέλου με βάση μια τράπεζα δεδομένων. Η προσθήκη χρωμάτων και προοπτικής γίνεται σε δεύτερο στάδιο, με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων σκιοφωτισμού.

### **A.3 Αντιστοίχιση με το ισχύον Σύστημα Ταξινόμησης Επαγγελματών, σε τετραψήφια ανάλυση και με το ισχύον Σύστημα Ταξινόμησης Κλάδων Οικονομίας, σε τουλάχιστον διψήφια ανάλυση**

#### A.3.1 Αντιστοίχιση με ΣΤΕΠ 92

Στα πλαίσια του Συστήματος Ταξινόμησης Επαγγελματών (ΣΤΕΠ 92), το επάγγελμα του/της «**Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**» δύναται να ανήκει σε δύο κατηγορίες ΣΤΕΠ:

A) στη μεγάλη ομάδα 2 «ΠΡΟΣΩΠΑ ΠΟΥ ΑΣΚΟΥΝ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ, ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΝΑΦΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ» και στην υποκατηγορία

27 «Πρόσωπα που ασκούν επιστημονικά, καλλιτεχνικά και συναφή επαγγέλματα μ.α.κ.».

Σε τριψήφια ανάλυση κατατάσσεται στην ομάδα, ΣΤΕΠ 274: Γλύπτες, ζωγράφοι και ασκούντες συναφή επαγγέλματα, ενώ σε τετραψήφια ανάλυση στο ΣΤΕΠ 2740: Γλύπτες, ζωγράφοι και ασκούντες συναφή επαγγέλματα.

Στη συγκεκριμένη κατηγορία (2740) περιλαμβάνονται, επίσης, οι εικονογράφοι περιοδικών και διαφημίσεων, οι **σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων (καρτουνίστες)**, οι γελοιογράφοι, οι χαρακτές καλλιτέχνες, οι συντηρητές πινάκων ζωγραφικής κλπ.

B) στη τριψήφια ταξινόμηση (347) *Διακοσμητές, εμπορικοί σχεδιαστές (μοντελίστες) κ.π.α.ε.* και στην αντίστοιχη τετραψήφια (3470) *Διακοσμητές, εμπορικοί σχεδιαστές (μοντελίστες) κ.π.α.ε.* Στη συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνονται οι: σχεδιαστές προτύπων εμπορικών και βιομηχανικών προϊόντων, συμπεριλαμβανομένων των ενδυμάτων και των εξαρτημάτων ένδυσης, οι διακοσμητές εσωτερικών χώρων κατοικιών, κτιρίων, πλοίων, χώρων θεάματος και άλλων χώρων, οι διακοσμητές βιτρινών και άλλων εκθεσιακών χώρων, οι σχεδιαστές δημοσιεύσεων (βιβλίων, περιοδικών, διαφημίσεων, δελταρίων, ειδών συσκευασίας κλπ.), οι σκηνογράφοι θεάτρου και κινηματογράφου, οι σχεδιαστές δερματοστιξίας (τατουάζ), καθώς και λοιποί καλλιτέχνες που εκτελούν εργασίες διακόσμησης και σχεδιασμού μ.α.κ. Εξαιρούνται οι αρχιτέκτονες εσωτερικού χώρου (2210), οι καλλιτέχνες- δημιουργοί υψηλής ραπτικής και οι καλλιτέχνες στο χώρο της διαφήμισης (2740) και οι σχεδιαστές αρχιτεκτονικού σχεδίου (3120).

#### A.3.2 Αντιστοίχιση με ΣΤΑΚΟΔ

Σύμφωνα με την αντιστοίχιση κατά **ΣΤΑΚΟΔ -2003**, ο «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα» ανήκει στην κατηγορία **921.1: Παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών και βιντεοταινιών**

Οι κωδικοί αντιστοίχισης του επαγγέλματος «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα» σύμφωνα με το **ΣΤΑΚΟΔ - 2008** είναι οι ακόλουθοι:

59 Παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων, ηχογραφήσεις και μουσικές εκδόσεις

59.11 Δραστηριότητες παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων

#### **A.4 Ιστορική εξέλιξη του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας**

##### **A.4.1 Ιστορική αναδρομή και εξέλιξη του επαγγέλματος ή και της ειδικότητας**

Οι πρώτες προσπάθειες σύλληψης του φαινομένου του κινουμένου σχεδίου σύμφωνα με την επικρατούσα αντίληψη, ανήκουν στα παλαιολιθικά χαραγμένα σχέδια που βρέθηκαν σε σπηλιές, όπου τα ζώα απεικονίζονται με πολλά πόδια σε υπερτεθειμένες θέσεις, προφανώς για να δοθεί η αίσθηση της κίνησης (αυτό το εύρημα χρησιμοποιείται κατά κόρον στις μέρες μας από τους σχεδιαστές των κόμικς).

Ενδεικτικά, πηλίνο αγγείο 5.200 χρόνων, το οποίο βρέθηκε στη Σαχρ-ι Σόκτα (Shahr-i Sokhta) στο Ιράν, έφερε πέντε σχέδια μιας κατσίκας ζωγραφισμένα κατά μήκος του. Αυτό έχει θεωρηθεί δείγμα του πρώτου animation. Ωστόσο, μιας και δεν υπήρχε εξοπλισμός για να παρουσιαστεί η κίνηση του σχεδίου, μια σειρά από εικόνες δεν μπορεί να λέγεται «κινούμενη εικόνα» με τη σωστή έννοια της φράσης. Τα «κινούμενα σχέδια», με την έννοια του όρου όπως χρησιμοποιείται σήμερα, έχουν τις ρίζες τους στα «κινούμενα σχέδια» του παρελθόντος, δηλ. τα σκίτσα – εικονογραφήσεις.

Το φενακιστοσκόπιο, το πραξινοσκόπιο και το γνωστό ξεφύλλισμα ενός βιβλίου ήταν οι πιο δημοφιλείς μηχανισμοί που εφευρέθηκαν γύρω στο 1800, ενώ το 180 μ.Χ. είχε ήδη εφευρεθεί μια άλλη κινέζικη συσκευή. Αυτά τα μηχανήματα παρήγαγαν κίνηση από διαδοχικά σχέδια μέσω τεχνολογικών μέσων, όμως το animation δεν είχε αναπτυχθεί ουσιαστικά μέχρι την έλευση της Κινηματογραφίας, η οποία συνέβη πολύ αργότερα.

Η πρώτη περίοδος εξέλιξης εντοπίζεται μεταξύ των ετών 1000 και 1799<sup>2</sup> και χαρακτηρίζεται από προχειροφτιαγμένες εικονογραφήσεις με αφαιρετικό και κωμικό ύφος.

---

2 <http://bibliography.animationstudies.org/>

<http://el.wikipedia.org/wiki/Animation>

<http://quazen.com/arts/graphic-design/short-history-of-3d-aniamtion/>

<http://design.osu.edu/carlson/history/timeline.html#1960>

<http://www.myholler.com/155online/lectures/history.pdf>

Την περίοδο 1800-1899<sup>2</sup> τα Κινούμενα Σχέδια ξεκινούν σαν γελοιογραφίες στις ευρωπαϊκές εφημερίδες. Πέρα από την εύθυμη διάθεση που είχαν, αποτέλεσαν μέσο άσκησης κριτικής για την πολιτική, καθώς και για άλλα θέματα της τότε κοινωνικής πραγματικότητας. Επιπλέον, το φενακιστοσκόπιο, το πραξινοσκόπιο και το γνωστό ξεφύλλισμα ενός βιβλίου ήταν οι πιο δημοφιλείς μηχανισμοί που εφευρέθηκαν εκείνη την περίοδο με σκοπό να δοθεί κίνηση στα σχέδια. Αποτελούν τις πρώτες προσπάθειες που έγιναν με σκοπό να «ζωντανέψουν» τα σκίτσα.

Τα έτη 1900-1939<sup>2</sup> πραγματοποιείται το «πάντρεμα» του κινηματογράφου με την σκιτσογραφία. Η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων γυρίστηκε από τον Αμερικάνο Σ. Μπλάκτον το 1907. Εκείνη την περίοδο (1923) ο γνωστός σκιτσογράφος Walt Disney έκανε τη διαφορά δίνοντας χρώμα, κίνηση, φωνή και ποιότητα στα κινούμενα σχέδια δημιουργώντας παιδικές ταινίες οι οποίες έχουν μείνει στην ιστορία και έκαναν το όνομά του να είναι συνώνυμο με τα κινούμενα σχέδια. Το 1937 γύρισε την ταινία «Η χιονάτη και οι 7 νάνοι», η οποία ήταν η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους. Χρειάζονταν 24 σκίτσα για να αποδοθεί στη σκηνή κίνηση ενός δευτερολέπτου. Μέχρι και σήμερα η εταιρεία Walt Disney Pictures είναι πρωτοπόρα στην παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων. Μεταξύ 1940 και 1959 ο Ιάπωνας σκιτσογράφος Osamu Tezuka δίνει τα βασικά χαρακτηριστικά στην σχεδίαση των λεγόμενων Manga – Ιαπωνικά Κινούμενα Σχέδια (μεγάλα μάτια, μεγάλο, ανέμελο μαλλί, δραματικές ιστορίες) βασισμένος στους χαρακτήρες του Walt Disney. Χρησιμοποιεί τεχνικές κίνησης και κινηματογραφικές λήψεις που κάνουν τις ιστορίες του πολύ ενδιαφέρουσες.

Το 1963, σε έναν τελείως διαφορετικό κλάδο, αυτόν της πληροφορικής, ο Ivan Sutherland ενίσχυσε την απίστευτη ικανότητα των υπολογιστών να μετατρέπουν την αφηρημένη φύση των μαθηματικών δομών σε φιλόξενους εκφραστικούς κόσμους. Στηριζόμενος στην πεποίθησή του αυτή, έγραψε το πρόγραμμα 'Sketchpad'. Με την δημιουργία αυτού του προγράμματος ξεκίνησε η οπτικοποιημένη επικοινωνία μέσω των Η/Υ. Αυτή η ανακάλυψη αποτέλεσε την αφετηρία για τα προγράμματα υπολογιστών μέσω των οποίων δημιουργούνται σήμερα τα κινούμενα σχέδια – εικόνες. Στη δεκαετία του 1980, η εξέλιξη των υπολογιστών και η εισαγωγή της κίνησης (animation), της τρίτης διάστασης και του σκιοφωτισμένου όγκου και χρώματος έδωσαν μια νέα διάσταση στη δημιουργία των κινουμένων σχεδίων. Το 1982, η ταινία της Disney «Tron» (ΗΠΑ) αποτέλεσε την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων, που χρησιμοποίησε πλήρως κινούμενα σχέδια δημιουργημένα από υπολογιστή(CG)<sup>3</sup>. Εκείνη την περίοδο ο όρος πολυμέσα, συνδυασμός ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών όπως κειμένου και κινούμενης εικόνας, άρχισε να ακούγεται στους χώρους της πληροφορικής.

<sup>3</sup> <http://www.entercity.gr/content/view/6336/121/>

Οι τεχνικές 3D εφαρμόστηκαν για πρώτη φορά το 1995 για την παραγωγή της ταινίας μεγάλου μήκους «Toy Story<sup>4</sup>», για τις ανάγκες της οποίας χρησιμοποιήθηκαν μέθοδοι γνωστές ως CGI (Computer Generated Imagery). Το λεγόμενο "computer animation" (τρισδιάστατα κινούμενα σχέδια μέσω υπολογιστή) είναι μια τεχνική που γνώρισε αλματώδη πρόοδο την τελευταία δεκαετία, αξιοποιώντας ίσως περισσότερο από κάθε άλλο τομέα της πληροφορικής την αύξηση της υπολογιστικής ικανότητας των επεξεργαστών. Εκτός από τις ταινίες, τα κινούμενα σχέδια έχουν εφαρμογή σε δικτυακούς τόπους, σε ντοκιμαντέρ, ακόμα και σε αναπαραστάσεις μουσείων κ.τ.λ.

Στην Ελλάδα, το κινούμενο σχέδιο έχει επίσης μια ιστορία, η οποία, όμως, δεν έχει καταγραφεί με κίνδυνο, καθώς περνάμε σε άλλες εποχές και άλλες τεχνικές, να μη γραφτεί ποτέ. Με την εκπαίδευση στην τέχνη και τεχνική κινουμένων σχεδίων να γίνεται αποσπασματικά (ένα μάθημα στα ΤΕΙ Γραφικών Τεχνών, ελάχιστα Κέντρα Ελευθέρων Σπουδών και αρκετά σεμινάρια μέσα στα στούντιο παραγωγής), η βιομηχανία κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα παραμένει σε εμβρυακό επίπεδο. Παρ' όλα αυτά ο Σχεδιαστής Κινουμένων Εικόνων, αποτελεί ένα σύγχρονο επάγγελμα, με προοπτικές εξέλιξης, καθώς η χρήση των κινούμενων σχεδίων – εικόνων έχει εφαρμογή σε ολοένα και περισσότερους τομείς.

#### A.4.2 Ισχύον νομοθετικό πλαίσιο

Δεν υπάρχουν ειδικοί κανονισμοί για το συγκεκριμένο επάγγελμα.

### **A.5 Αναπτυξιακή δυναμική της οικονομίας /δυναμική του επαγγέλματος ή/ και ειδικότητας**

A.5.1 Γενική περιγραφή των τάσεων μεγέθυνσης που διαγράφουν στην ελληνική αγορά οι κλάδοι στους οποίους εντάσσονται οι απασχολούμενοι στο συγκεκριμένο επάγγελμα ή/ και ειδικότητα

Οι απασχολούμενοι στο επάγγελμα του **«Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»** εργάζονται ως μισθωτοί ή ως ελεύθεροι επαγγελματίες παρέχοντας τις υπηρεσίες τους στον ιδιωτικό ή τον ευρύτερο δημόσιο τομέα. Οι προοπτικές για τους απασχολούμενους στο επάγγελμα είναι σε γενικές γραμμές θετικές, λόγω του ότι η αγορά στον συγκεκριμένο κλάδο δεν εμφανίζει στοιχεία κορεσμού.

A.5.2 Είδος επιχειρήσεων όπου εμφανίζεται κατά κύριο το επάγγελμα και αναπτυξιακή δυναμική του επαγγέλματος/ή και της ειδικότητας.

Ο τεχνικός κινούμενης εικόνας/ηλεκτρονικής σχεδίασης γραφήματος μπορεί να απασχοληθεί ως μόνιμος (μισθωτός) ή ελεύθερος επαγγελματίας σε:

1. Εταιρείες παραγωγής διαφημιστικών ταινιών. Η διαφημιστική δαπάνη κατά τα τελευταία χρόνια (1987-1996) έχει αυξηθεί παρουσιάζοντας μέση ετήσια αύξηση της τάξης του 31%. Η χρήση της κινούμενης τρισδιάστατης εικόνας έχει γενικευθεί με διαφημιστικά spot για την τηλεόραση.

4 <http://www.focusmag.gr/articles/view-article.rx?oid=59324>

2. Εταιρείες παραγωγής τίτλων πολυμέσων (cd-rom). Σήμερα στην ελληνική αγορά κυκλοφορούν πάνω από 2000 τίτλοι, ενώ καθημερινά η δραστηριότητα αυτή αναπτύσσεται. Οι σχεδιαστές κινούμενης εικόνας απασχολούνται σε τομείς που καλύπτουν: το σχεδιασμό και τη δημιουργία των βασικών οθονών σε επίπεδο εικόνας, γραφιστικής, κινουμένου σχεδίου κλπ. Πρόκειται για τίτλους εκπαιδευτικούς, παιχνίδια κλπ.
3. Τηλεοπτικούς σταθμούς. Για τη δημιουργία τρισδιάστατων γραφημάτων και εφέ στα τρέιλερ, στα δελτία ειδήσεων και σε διάφορες εκπομπές δημοσιογραφικού χαρακτήρα, καθώς και στην κατασκευή τίτλων. Η ζήτηση σε εξειδικευμένους τεχνικούς στο χώρο αυτό είναι μεγάλη, ενώ οι ειδικοί λίγοι.
4. Εταιρείες παραγωγής τηλεοπτικών και κινηματογραφικών ταινιών. Για τη δημιουργία κινούμενης εικόνας σε τηλεοπτικές εκπομπές και κινηματογραφικές ταινίες.
5. Επιστημονικά ιδρύματα, ιδρύματα μελετών, μουσεία κλπ, όπου μπορούν να κατασκευάζουν μοντέλα αναπαράστασης διαφόρων δεδομένων. Οι ειδικοί ισχυροί ηλεκτρονικοί υπολογιστές μπορούν να υποστηρίξουν την επεξεργασία και τη δημιουργία των τρισδιάστατων γραφικών σε πραγματικό χρόνο. Με αυτόν τον τρόπο οι παραστάσεις ζωντανεύουν και κεντρίζουν κυριολεκτικά τις αισθήσεις των θεατών. Οι εικονικές τρισδιάστατες αναπαραστάσεις κινούμενης εικόνας (3D animation), μας βοηθούν να αποδώσουμε έγκυρα και θεαματικά την απεικόνιση διαφόρων φαινομένων και διαδικασιών. Με τις δυνατότητες που μας παρέχει η σύγχρονη ψηφιακή επεξεργασία της εικόνας μπορούμε επίσης να παρουσιάσουμε την επιστήμη και την τεχνολογία και από τη σκοπιά της τέχνης. Γιατί, απλούστατα, η σύγχρονη επιστήμη και τεχνολογία δεν είναι μονοδιάστατα μεγέθη, αλλά αντίθετα έχουν πολυσχιδείς και πολυδιάστατες προεκτάσεις.

## A.6 Απασχόληση, τάσεις-προοπτικές

### A.6.1 Περιγραφή υπάρχουσας κατάστασης της απασχόλησης<sup>5</sup>

Σύμφωνα με την ΕΕΤΤ ο αριθμός των ευρυζωνικών συνδέσεων στο τέλος του Ιουνίου έφτασαν τις 1.753.434 (διείσδυση 15,63% στον πληθυσμό), έναντι 1.629.322 (διείσδυση 14,5%) τον Μάρτιο του 2009, παρουσιάζοντας αύξηση 7,6% κατά τη διάρκεια του τριμήνου. Σε απόλυτα μεγέθη, η αύξηση αυτή μεταφράζεται σε 124.112 νέες ευρυζωνικές συνδέσεις κατά τη διάρκεια του τριμήνου, έναντι 122.708 νέων συνδέσεων που σημειώθηκαν το προηγούμενο τρίμηνο. Κατά τη διάρκεια του 1ου εξαμήνου του 2009, η ευρυζωνική διείσδυση στην Ελλάδα αυξήθηκε κατά 2,19 μονάδες (από 13,44% σε 15,63%).<sup>6</sup>

5 [http://ec.europa.eu/information\\_society/newsroom/cf/document.cfm?action=display&doc\\_id=626](http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/document.cfm?action=display&doc_id=626)

6 [http://www.infosoc.gr/infosoc/el-GR/grafeiotypou/news/infosoc\\_news/news\\_greek/EETT\\_24-08-2009.htm](http://www.infosoc.gr/infosoc/el-GR/grafeiotypou/news/infosoc_news/news_greek/EETT_24-08-2009.htm)

Θετικές προοπτικές μεταξύ άλλων επισημαίνονται και από την πρόσφατη έκθεση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την ψηφιακή ανταγωνιστικότητα των κρατών μελών της Ε.Ε. Σύμφωνα με την έκθεση ο ψηφιακός τομέας της Ευρώπης σημείωσε μεγάλη πρόοδο από το 2005: το 56% των Ευρωπαίων χρησιμοποιούν σήμερα το Ίντερνετ, το 80% εξ αυτών μέσω σύνδεσης υψηλής ταχύτητας (σε σύγκριση με το ένα τρίτο το 2004), δίνοντας παγκοσμίως στην Ευρώπη την πρωτοκαθεδρία στο ευρυζωνικό Ίντερνετ<sup>7</sup>. Η χρήση του Ίντερνετ θα ανέβει στα ύψη καθώς οι πολίτες της Ευρώπης θα εισέλθουν στον επαγγελματικό στίβο, διαμορφώνοντας και καθοδηγώντας τις τάσεις της αγοράς ολόενα και περισσότερο. Βάσει των ανωτέρω και δεδομένου του γεγονότος ότι οι χρήστες τόσο του internet όσο και των υπολοίπων μέσων (τηλεόραση, κινηματογράφος, video games κλπ) αυξάνονται συνεχώς, η απασχόληση στο επάγγελμα του «**Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**» εκτιμάται ότι θα αυξάνεται συνεχώς.

#### A.6.2 Τάσεις

Σύμφωνα με τα παραπάνω στοιχεία για τον κλάδο της σχεδίασης κινουμένων εικόνων θα πρέπει να σημειώσουμε ότι οι τάσεις απασχόλησης είναι συνεχώς αυξητικές καθώς οι συνθήκες, η ροή και η δειξίωση της τεχνολογίας σε όλους τους τομείς δραστηριότητας (μουσεία, τηλεόραση κλπ.) που δημιουργούνται προϋποθέτουν την απασχόληση του «**Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**» και, κατά συνέπεια, δημιουργούν αυξημένες ανάγκες σε απασχολούμενο προσωπικό στο επάγγελμα του δημιουργού τρισδιάστατης (3D) κινούμενης εικόνας με ψηφιακά μέσα.

#### A.6.3 Προοπτικές

Οι προοπτικές του επαγγέλματος είναι ευοίωνες. Οι προοπτικές απασχόλησης του επαγγέλματος είναι ευνοϊκές, αφού, λόγω της ανόδου της χρήσης του διαδικτύου, των πολλαπλών επιλογών σε τηλεοπτικά κανάλια, της εισροής των διαφημίσεων στην καθημερινότητα του ανθρώπου, καθιστούν αναγκαία τη απασχόληση «**Δημιουργού Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα**».

### A.7 Υφιστάμενες μορφές άσκησης του επαγγέλματος ή /και της ειδικότητας, τάσεις εξέλιξης

#### A.7.1 Υφιστάμενες ειδικεύσεις/κατευθύνσεις του επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας

Στο επάγγελμα δεν παρουσιάζονται διακριτές ειδικότητες ή ειδικεύσεις.

---

7

<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/09/1221&format=HTML&aged=0&language=EL&guiLanguage=en>

Α.7.2 Τάσεις εξέλιξης των πιο δυναμικών και πολυπληθών ειδικεύσεων  
Στο επάγγελμα δεν εντοπίζονται ειδικεύσεις.

### **Α.8 Ποσοτικά και ποιοτικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου δυναμικού που δραστηριοποιείται στο επάγγελμα/ειδικότητα.**

Σπουδές παρέχονται σε δημόσια και ιδιωτικά ΙΕΚ στις ειδικότητες Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος και Τεχνικός Εφαρμογών Πληροφορικής με Πολυμέσα του Τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών που απονέμουν Δίπλωμα Επαγγελματικής Κατάρτισης, κατόπιν εξετάσεων στον ΟΕΕΚ, και σε Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών, εφόσον οι τίτλοι τους αναγνωρίζονται από το κράτος για την κατοχύρωση των ακαδημαϊκών και επαγγελματικών δικαιωμάτων. Κατά τη διάρκεια των σπουδών διδάσκονται κλασικό σχέδιο, επεξεργασία του κινουμένου σχεδίου από τον υπολογιστή, βάψιμο τον καρτέ κ.ά.

Η κατάρτιση στα δημόσια ή ιδιωτικά ΙΕΚ διαρκεί τέσσερα εξάμηνα για τους αποφοίτους των Λυκείων και δύο εξάμηνα για τους αποφοίτους των ΤΕΕ (ΕΠΑΣ), εφόσον έχουν παρακολουθήσει συναφή ειδικότητα. Επίσης, έχουν δικαίωμα για πρακτική άσκηση έξι μηνών, προτού πάρουν μέρος στις Εξετάσεις Πιστοποίησης, η οποία θεωρείται αναγνωρισμένη προϋπηρεσία για χορήγηση άδειας άσκησης επαγγέλματος.

### **Α.9 Συνδικαλιστικές ή επιστημονικές οργανώσεις σχετικές με το επάγγελμα/ειδικότητα, έντυπα ή άλλα μέσα πληροφόρησης ή άλλες πηγές**

Α.9.1 Συνδικαλιστικές-επαγγελματικές ή επιστημονικές οργανώσεις σχετικές με το επάγγελμα/ειδικότητα

Δεν καταγράφονται πρωτοβάθμια ειδικά συνδικαλιστικά σωματεία που εκπροσωπούν του εργαζόμενους στο επάγγελμα.

Α.9.2 Έντυπα και άλλα μέσα πληροφόρησης

Κλαδικά έντυπα, μέσω των οποίων να ενημερώνονται οι έλληνες σχεδιαστές κινουμένων εικόνων δεν υπάρχουν.

Α.9.3 Άλλες πηγές πληροφόρησης

Συγκεκριμένες ηλεκτρονικές διευθύνσεις που να αφορούν τη σχεδίαση της τρισδιάστατης εικόνας δεν υπάρχουν. Υπάρχει η διεύθυνση [www.vcdc.gr](http://www.vcdc.gr) όπου μπορούν να βρεθούν γενικότερες πληροφορίες για την σχεδίαση εικόνας. Υπάρχουν, βέβαια, οι διευθύνσεις [www.animationarena.com](http://www.animationarena.com) και [www.awn.com](http://www.awn.com) όπου μπορούμε να βρούμε πληροφορίες για σχολές που ειδικεύονται στο κινούμενο σχέδιο, όπως, π.χ. η



Academy of Art College στο Σαν Φρανσίσκο ([www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)) το Parson School of Design ([www.parsons.edu](http://www.parsons.edu)), το School of Visual Arts στη Νέα Υόρκη ([www.schoolofvisualarts.edu](http://www.schoolofvisualarts.edu)) το Royal college of Art στο Λονδίνο, ([www.rca.ac.uk](http://www.rca.ac.uk)) η φημισμένη τσέχικη σχολή Famu στην Πράγα (Smetanovo Nabrezi).

## **A.10 Τυπικές ή θεσμικές προϋποθέσεις για την άσκηση του επαγγέλματος/ειδικότητας**

### **A.10.1 Άδειες λειτουργίας**

Για την ίδρυση και λειτουργία επιχείρησης ισχύουν οι πάγιες νομοθετικές διατάξεις ίδρυσης και λειτουργίας επιχείρησης.

### **A.10.2 Άδειες εργασίας**

Άδεια εργασίας για το επάγγελμα δεν υπάρχει. Αυτό που παρουσιάζεται στην αγορά εργασίας είναι, κυρίως, η πολύχρονη προϋπηρεσία που κατέχει κάποιος στο σχετικό επάγγελμα.

### **A.10.3 Άλλες προϋποθέσεις άσκησης επαγγέλματος ή/και ειδικότητας**

Συχνά οι εμπειρία στο χώρο θα πρέπει να θεωρείται ως σημαντική προϋπόθεση στην άσκηση το επαγγέλματος.

## **A.11 Τίτλοι και θέσεις - διαβαθμίσεις στην επαγγελματική ιεραρχία**

### **A.11.1 Τίτλοι και θέσεις - διαβαθμίσεις επαγγελματικής ιεραρχίας**

Δεν υπάρχουν διαβαθμίσεις στο επάγγελμα, πέραν των διαβαθμίσεων που διαμορφώνονται με τα χρόνια προϋπηρεσίας και το πεδίο ευθύνης που αναλαμβάνει ο απασχολούμενος. Συχνά ο ίδιος ο ιδιοκτήτης που είναι και αυτοαπασχολούμενος επιμελείται και επιβλέπει τις εργασίες.

## **A.12 Συνθήκες εργασίας (συμπεριλαμβανομένων υγιεινής και ασφάλειας)**

Εργάζεται σε εξειδικευμένο γραφείο, σε άνετο και φωτεινό περιβάλλον. Η πολύωρη εργασία μπροστά στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι δυνατόν να προκαλέσει κόπωση των οφθαλμών, πόνους στην πλάτη και προβλήματα στα χέρια και τους καρπούς. Γι' αυτό πρέπει να κάνει τακτικά διαλείμματα, να χρησιμοποιεί ειδικά φίλτρα στην οθόνη του υπολογιστή και να τηρεί όλους τους κανόνες υγιεινής και ασφάλειας. Τέλος, συχνά απαιτείται να παρακολουθεί σεμινάρια, προκειμένου να ενημερώνεται για τις σύγχρονες εξελίξεις στο επιστημονικό του πεδίο στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό.

### **A.13 Δυνατότητες απασχόλησης για άτομα με αναπηρίες**

Το συγκεκριμένο επάγγελμα, αν και δεν προϋποθέτει σωματική κούραση ή συνθήκες ορθοστασίας και έντονης σωματικής δραστηριότητας, εντούτοις προϋποθέτει διανοητική εγρήγορση και φαντασία καθώς και αρκετές γνώσεις στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τα σχετικά προγράμματα. Εφόσον καλύπτονται οι παραπάνω συνθήκες, δίνεται η δυνατότητα απασχόλησης σε άτομα με αναπηρίες.

**Β.1 ΚΥΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ**

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ		ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ
ΤΙΤΛΟΣ: « <b>Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα</b> »		ΤΙΤΛΟΣ:	ΤΙΤΛΟΣ:
<b>ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)</b>		<b>ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)</b>	<b>ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)</b>
<b>ΒΑΣΙΚΕΣ (ΚΕΛ)</b>	ΚΕΛ 1: προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου	ΚΕΛ 1:	ΚΕΛ 1:
	ΚΕΛ 2: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και οργανώνει την παραγωγή πριν το animation	ΚΕΛ 2:	ΚΕΛ 2:
	ΚΕΛ 3: Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering	ΚΕΛ 3:	
	ΚΕΛ 4:	ΚΕΛ 4:	
<b>ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ (ΚΕΛ)</b>			

**Σχόλια για τα επίπεδα επαγγελματικής ιεραρχίας (όπου παρουσιάζονται):**

**ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ:**  
**«Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D)  
Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά  
Μέσα»**

**ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)  
[ΒΑΣΙΚΕΣ & ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ]**

**ΚΕΛ 1 (Β):** προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου

**ΚΕΛ 2 (Β):** Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και οργανώνει την παραγωγή πριν το animation

**ΚΕΛ 3(Β):** Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering

**ΚΕΛ 5:**

**ΚΕΛ 6 (Δ):**

		<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>
<b>ΚΕΛ 1</b>	<b>προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου</b>	<b>ΕΕΛ 1.1: Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις</b>	<b>ΕΕ 1.1.1:</b> Υποδέχεται τον πελάτη με ευγένεια διαμορφώνοντας το κατάλληλο κλίμα και περιβάλλον <b>ΕΕ 1.1.2:</b> Ενημερώνεται για το θέμα, τις απαιτήσεις του προϊόντος και την ημερομηνία παράδοσης της εργασίας (project) <b>ΕΕ 1.1.3:</b> Προμηθεύεται υλικό (εάν υπάρχει) και ενημερώνεται από τους πελάτες για θέματα που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα
		<b>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις</b>	<b>ΕΕ 1.2.1:</b> Ενημερώνεται για νέες τάσεις εξοπλισμού <b>ΕΕ 1.2.2:</b> Ενημερώνεται και αναβαθμίζει τα λογισμικά προγράμματα που χρησιμοποιεί <b>ΕΕ 1.2.3:</b> Ενημερώνεται για νέες τεχνικές παραγωγής
		<b>ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</b>	<b>ΕΕ 1.3.1:</b> Αποφασίζει τη χρήση εξοπλισμού και των αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων με βάση τις απαιτήσεις της παραγωγής <b>ΕΕ 1.3.2:</b> Αξιολογεί και προτείνει τις συνθήκες εργασίας <b>ΕΕ 1.3.3:</b> Ορίζει τον χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση του έργου (χρονοδιαγράμματα) και το κόστος του
		<b>ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</b>	<b>ΕΕ 1.4.1:</b> Συμφωνεί για την ανάληψη του έργου <b>ΕΕ 1.4.2:</b> Παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις στον πελάτη, ο οποίος επιλέγει την πρόταση της αρεσκείας του <b>ΕΕ 1.4.3:</b> Υπογράφει τη σύμβαση <b>ΕΕ 1.4.4:</b> Επικυρώνει τη σύμβαση στις αρμόδιες δημόσιες αρχές

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>
<b>ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου</b>	<b>ΕΕ 2.1.1:</b> Δημιουργεί τα τελικά σχέδια αποτύπωσης των ηρώων και σκηνικών <b>ΕΕ 2.1.2:</b> Δημιουργεί το τελικό story board <b>ΕΕ 2.1.3:</b> Δημιουργεί το τελικό animatic

	<b>ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)</b>	<b>ΕΕ 2.2.1:</b> Δημιουργεί τα μοντέλα των ηρώων βάση των τελικών σχεδίων <b>ΕΕ 2.2.2:</b> Δημιουργεί τα σκηνικά βάσει των τελικών σχεδίων
<b>ΚΕΛ 2</b>		<b>ΕΕ 2.2.3:</b> «Ντύνει» τα μοντέλα που έχει δημιουργήσει
<b>Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και οργανώνει την παραγωγή πριν το animation</b>	<b>ΕΕΛ 2.3: Οργανώνει την σκηνή</b>	<b>ΕΕ 2.3.1:</b> Μεταφέρει τα σκηνικά και τους ήρωες στον ψηφιακό χώρο <b>ΕΕ 2.3.2:</b> Τοποθετεί και προσαρμόζει ψηφιακά την κάμερα και τα φωτιστικά σώματα ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου

	<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>
	<b>ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης</b>	<b>ΕΕ 3.1.1:</b> Ορίζει τα στοιχεία που κινούνται στο σενάριο <b>ΕΕ 3.1.2:</b> Καθορίζει τις θέσεις κλειδιά στο timeline <b>ΕΕ 3.1.3:</b> Ορίζει τις δυνατότητες κίνησης κάθε στοιχείου και τα περιθώρια κίνησής τους στο χώρο
<b>ΚΕΛ 3</b>	<b>ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)</b>	<b>ΕΕ 3.2.1:</b> Καθορίζει τις σημαντικές κινήσεις του στοιχείου στο χώρο <b>ΕΕ 3.2.2:</b> Πραγματοποιεί τη σύνθεση όλων των κινούμενων μερών του σεναρίου <b>ΕΕ 3.2.3:</b> Τελειοποιεί τις κινήσεις των αλληλεπιδρόμενων στοιχείων και συγχρονίζει τον ήχο, όπου υπάρχει
<b>Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering</b>	<b>ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει</b>	<b>ΕΕ 3.3.1:</b> Δημιουργεί δείγμα χαμηλής ανάλυσης και το παρουσιάζει στο πελάτη <b>ΕΕ 3.3.2:</b> Πραγματοποιεί διορθώσεις βάσει υποδείξεων πελάτη <b>ΕΕ 3.3.3:</b> Δημιουργεί τελικό αρχείο υψηλής ανάλυσης (rendering) και το παραδίδει στον πελάτη

**ΤΙΤΛΟΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ:**

**ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)  
[ΒΑΣΙΚΕΣ & ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ]**

**ΚΕΛ 1 (Β):**

**ΚΕΛ 2 (Β):**

**ΚΕΛ 3:**

**ΚΕΛ 4:**

**ΚΕΛ 5:**

**ΚΕΛ 6 (Δ):**

	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)
	<b>ΚΕΛ 1</b>	ΕΕΛ 1.1:
ΕΕ 1.1.2:		
ΕΕ 1.1.3:		
ΕΕΛ 1.2:		ΕΕ 1.2.1:
		ΕΕ 1.2.2:
		ΕΕ 1.2.3:
ΕΕΛ 1.3:		ΕΕ 1.3.1:
		ΕΕ 1.3.2:
		ΕΕ 1.3.3:

	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)
	<b>ΚΕΛ 2</b>	ΕΕΛ 2.1:
ΕΕ 2.1.2:		
ΕΕ 2.1.3:		
ΕΕΛ 2.2:		ΕΕ 2.2.1:
		ΕΕ 2.2.2:
		ΕΕ 2.2.3:
ΕΕΛ 2.3:		ΕΕ 2.3.1:
		ΕΕ 2.3.2:
		ΕΕ 2.3.3:
ΕΕΛ 2.4:		ΕΕ 2.4.1:
		ΕΕ 2.4.2:
		ΕΕ 2.4.3:
ΕΕΛ 1.5:		ΕΕ 2.5.1:
		ΕΕ 2.5.2:
		ΕΕ 2.5.3:

	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)
	ΕΕΛ 3.1:	
ΕΕ 3.1.2:		



<b>ΚΕΛ 3</b>	<b>ΕΕΛ 3.2:</b>	<b>ΕΕ 3.1.3:</b>
		<b>ΕΕ 3.2.1:</b>
		<b>ΕΕ 3.2.2:</b>
	<b>ΕΕΛ 3.3:</b>	<b>ΕΕ 3.2.3:</b>
		<b>ΕΕ 3.3.1:</b>
		<b>ΕΕ 3.3.2:</b>
	<b>ΕΕΛ 3.4:</b>	<b>ΕΕ 3.3.3:</b>
		<b>ΕΕ 3.4.1:</b>
		<b>ΕΕ 3.4.2:</b>
	<b>ΕΕΛ 3.5:</b>	<b>ΕΕ 3.4.3:</b>
		<b>ΕΕ 3.5.1:</b>
		<b>ΕΕ 3.5.2:</b>
		<b>ΕΕ 3.5.3:</b>

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>
<b>ΕΕΛ 4.1:</b>	<b>ΕΕ 4.1.1:</b>
	<b>ΕΕ 4.1.2:</b>
	<b>ΕΕ 4.1.3:</b>
<b>ΕΕΛ 4.2:</b>	<b>ΕΕ 4.2.1:</b>
	<b>ΕΕ 4.2.2:</b>
	<b>ΕΕ 4.2.3:</b>
<b>ΕΕΛ 4.3:</b>	<b>ΕΕ 4.3.1:</b>
	<b>ΕΕ 4.3.2:</b>
	<b>ΕΕ 4.3.3:</b>
<b>ΕΕΛ 4.4:</b>	<b>ΕΕ 4.4.1:</b>
	<b>ΕΕ 4.4.2:</b>
	<b>ΕΕ 4.4.3:</b>
<b>ΕΕΛ 4.5:</b>	<b>ΕΕ 4.5.1:</b>
	<b>ΕΕ 4.5.2:</b>
	<b>ΕΕ 4.5.3:</b>

**ΤΙΤΛΟΣ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ:**

**ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)  
[ΒΑΣΙΚΕΣ & ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ]**

**ΚΕΛ 1 (Β):**

**ΚΕΛ 2 (Β):**

**ΚΕΛ 3 (Δ):**

<b>ΚΕΛ 1</b>	<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>
		<b>ΕΕΛ 1.1:</b>
<b>ΕΕ 1.1.2:</b>		
<b>ΕΕ 1.1.3:</b>		
<b>ΕΕΛ 1.2:</b>		<b>ΕΕ 1.2.1:</b>
		<b>ΕΕ 1.2.2:</b>
		<b>ΕΕ 1.2.3:</b>
<b>ΕΕΛ 1.3:</b>		<b>ΕΕ 1.3.1:</b>
		<b>ΕΕ 1.3.2:</b>
		<b>ΕΕ 1.3.3:</b>
<b>ΕΕΛ 1.4:</b>		<b>ΕΕ 1.4.1:</b>
		<b>ΕΕ 1.4.2:</b>
		<b>ΕΕ 1.4.3:</b>
<b>ΕΕΛ 1.5:</b>		<b>ΕΕ 1.5.1:</b>
		<b>ΕΕ 1.5.2:</b>
		<b>ΕΕ 1.5.3:</b>

<b>ΚΕΛ 2</b>	<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>
		<b>ΕΕΛ 2.1:</b>
<b>ΕΕ 2.1.2:</b>		
<b>ΕΕ 2.1.3:</b>		
<b>ΕΕΛ 2.2:</b>		<b>ΕΕ 2.2.1:</b>
		<b>ΕΕ 2.2.2:</b>
		<b>ΕΕ 2.2.3:</b>
<b>ΕΕΛ 2.3:</b>		<b>ΕΕ 2.3.1:</b>
		<b>ΕΕ 2.3.2:</b>
		<b>ΕΕ 2.3.3:</b>
<b>ΕΕΛ 2.4:</b>		<b>ΕΕ 2.4.1:</b>
		<b>ΕΕ 2.4.2:</b>
		<b>ΕΕ 2.4.3:</b>
<b>ΕΕΛ 1.5:</b>		<b>ΕΕ 2.5.1:</b>
		<b>ΕΕ 2.5.2:</b>
		<b>ΕΕ 2.5.3:</b>

## Β.2 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ, ΕΥΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

### ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ

ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ	ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ	ΕΥΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
<b>ΚΕΛ 1:</b> προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου	<b>ΕΕΛ 1.1:</b> Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις	<b>ΕΕ 1.1.1:</b> Υποδέχεται τον πελάτη με ευγένεια διαμορφώνοντας το κατάλληλο κλίμα και περιβάλλον	1. Καλωσορίζει ευγενικά τους πελάτες 2. Φροντίζει να δημιουργηθεί ευχάριστο και φιλικό κλίμα 3. Φροντίζει για την άνετη παραμονή του πελάτη όσο διαρκεί η επίσκεψη	Κανόνες και αρχές δημοσίων σχέσεων και επικοινωνίας  Χώρος αναμονής και αρχές φιλοξενίας
		<b>ΕΕ 1.1.2:</b> Ενημερώνεται για το θέμα, τις απαιτήσεις του προϊόντος και την ημερομηνία παράδοσης της εργασίας (project)	1. Μεριμνά για μια σταθερή επικοινωνία με τους πελάτες του 2. Συνεργάζεται με συναδέλφους και άλλους επαγγελματίες για τη εργασία, εφόσον αυτό απαιτείται	Άμεση ή έμμεση επικοινωνία, προσωπική συζήτηση, τηλεφωνική, e-mail, SMS κλπ  <b>Συνάδελφοι:</b> γραφίστες, τεχνικοί ψηφιακής επεξεργασίας ήχου, σκηνογράφοι, κλπ  <b>Πελάτες:</b> φυσικά πρόσωπα, τηλεόραση, μουσεία, εταιρείες παραγωγής, διαφημιστικές εταιρείες, ιδρύματα, παν/μία κλπ.
		<b>ΕΕ 1.1.3:</b> Προμηθεύεται υλικό (εάν υπάρχει) και ενημερώνεται από τους πελάτες για θέματα που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα	1. Ενέργειες ώστε να λαμβάνει έγκαιρα όλο το πληροφοριακό υλικό  2. Ακολουθεί κανόνες επαγγελματικής δεοντολογίας και νόμους που διέπουν τα πνευματικά δικαιώματα	<b>Υλικό:</b> έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή, σενάριο, φωτογραφίες, μουσική επένδυση κλπ.  <b>Διασφάλιση απορρήτου:</b> υλικό-έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή, τήρηση προσωπικών δεδομένων και πνευματικών δικαιωμάτων

	<b>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις</b>	<b>ΕΕ 1.2.1:</b> Ενημερώνεται για νέες τάσεις εξοπλισμού	1.Αξιοποιεί όλα τα διαθέσιμα μέσα ενημέρωσης για τα νέα προϊόντα εξοπλισμού και τις νέες τάσεις στην τεχνολογία	<b>Μέσα ενημέρωσης για νέα προϊόντα :</b> Διαδίκτυο, περιοδικά, εκθέσεις, κατάλογοι  <b>Μέσα ενημέρωσης για νέες τάσεις:</b> Διαδίκτυο, περιοδικά, σεμινάρια, εκθέσεις  <b>Προϊόντα:</b> Εξοπλισμός (hardware)
		<b>ΕΕ 1.2.2:</b> Ενημερώνεται και αναβαθμίζει τα λογισμικά προγράμματα που χρησιμοποιεί	1.Αξιοποιεί όλα τα διαθέσιμα μέσα ενημέρωσης για τα νέα προϊόντα λογισμικού 2.Πραγματοποιεί ενέργειες ώστε να αναβαθμίζει τα λογισμικά προγράμματα που χρησιμοποιεί	<b>Αναβάθμιση:</b> άδειες χρήσης, internet κλπ. <b>Μέσα ενημέρωσης :</b> Διαδίκτυο, περιοδικά, εκθέσεις, κατάλογοι
		<b>ΕΕ 1.2.3:</b> Ενημερώνεται για νέες τεχνικές παραγωγής	1.Πραγματοποιεί ενέργειες ώστε να επικοινωνεί με άλλα άτομα του χώρου για τις νέες τεχνικές παραγωγής	<b>Τρόποι επικοινωνίας:</b> email, internet, forum
	<b>ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</b>	<b>ΕΕ 1.3.1:</b> Αποφασίζει τη χρήση εξοπλισμού και των αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων με βάση τις απαιτήσεις της παραγωγής	1.Ελέγχει την πληρότητα σε τεχνικό εξοπλισμό και λογισμικά προγράμματα και αξιοποιεί τις διαθέσιμες πηγές για την αναζήτηση πληροφοριών	<b>Πηγές αναζήτησης:</b> διαδίκτυο, σχετική βιβλιογραφία κλπ.  <b>Είδος παραγωγής:</b> ντοκιμαντέρ, ταινίες animation – εικόνων, γραφικά site, διαφημιστικά κλπ  <b>Είδος εξοπλισμού και λογισμικού 3D:</b> μονάδα εργασίας H/Y, software
		<b>ΕΕ 1.3.2:</b> Αξιολογεί και προτείνει τις συνθήκες εργασίας	1.Συντάσσει οικονομικές προσφορές για τις συνθήκες συνεργασίας της εργασίας <b>και τις προτείνει</b> στον πελάτη  2.Εφαρμόζει τιμολογιακή πολιτική	<b>Συνθήκες εργασίας:</b> εντός ή εκτός έδρας, χρόνος και τρόπος πληρωμής  <b>Πελάτες:</b> φυσικά πρόσωπα, τηλεόραση, μουσεία, εταιρείες παραγωγής, διαφημιστικές εταιρείες ιδρύματα, παν/μία κλπ.

		<b>ΕΕ 1.3.3:</b> Ορίζει τον χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση του έργου (χρονοδιαγράμματα) και το κόστος του	1.Εφαρμόζει αρχές χρονοπρογραμματισμού έργου και κοστολόγησης	Τεχνικές Υλοποίησης και συνάρτηση χρόνου <b>Κοστολόγηση:</b> τιμή, προσφορά, ανάγκες πελάτη, κλπ
<b>ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</b>	<b>ΕΕ 1.4.1:</b> Συμφωνεί για την ανάληψη του έργου		1.Δημιουργεί προσχέδιο σύμβασης και το δίνει στον πελάτη	<b>Πελάτες:</b> φυσικά πρόσωπα, τηλεόραση, μουσεία, εταιρείες παραγωγής, διαφημιστικές εταιρείες ιδρύματα, παν/μία κλπ. <b>Προσχέδιο σύμβασης:</b> μερική δέσμευση πελάτη και επαγγελματία για το προκαταρκτικό στάδιο των προτάσεων
	<b>ΕΕ 1.4.2:</b> Παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις στον πελάτη, ο οποίος επιλέγει την πρόταση της αρεσκείας του		1.Ακολουθεί και εφαρμόζει προτιμήσεις πελάτη	<b>Τρόποι παρουσίασης:</b> σενάριο, story board (παρουσίαση της ιστορίας με συγκεκριμένες καλοσχεδιασμένες εικόνες), παρουσίαση ηρώων και σκηνικών, παλέτες χρωμάτων για αποτύπωση του ύφους και ατμόσφαιρας (color plates) και ό,τι άλλο είναι απαραίτητο
	<b>ΕΕ 1.4.3:</b> Υπογράφει την σύμβαση		1.Εφαρμόζει τιμολογιακή πολιτική 2.Ακολουθεί από τον νόμο τις ριζωμένες διατάξεις περί σύνταξης συμβάσεων	<b>Σύμβαση:</b> ορισμένου ή αορίστου χρόνου, ανάθεσης έργου
	<b>ΕΕ 1.4.4:</b> Επικυρώνει την σύμβαση στις αρμόδιες δημόσιες αρχές		1.Ακολουθεί και συμμορφώνεται με τις διατάξεις της ισχύουσας νομοθεσίας	<b>Δημόσιες αρχές:</b> εφορία

<b>ΚΕΛ 2:</b> Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και Οργανώνει την παραγωγή πριν το animation	<b>ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου</b>	<b>ΕΕ 2.1.1:</b> Δημιουργεί τα τελικά σχέδια αποτύπωσης των ηρώων και σκηνικών	1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές ελευθέρου σχεδίου 2.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές ζωγραφικής 3.Ακολουθεί βασικές αρχές αποτύπωσης του χαρακτήρα των	<b>Εξοπλισμός :</b> υλικά σχεδίου και ζωγραφικής, ψηφιακή γραφίδα κλπ <b>Ειδικευμένο προσωπικό:</b> ζωγράφοι, σκιτσογράφοι, γραφίστες κλπ
---	---	--	---	--

		ηρώων και του ρόλου που εξυπηρετούν καθώς και της αισθητικής των σκηνικών 4.Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό εφόσον απαιτείται	
	<b>ΕΕ 2.1.2:</b> Δημιουργεί το τελικό story board	1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές σκηνοθεσίας 2.Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό εφόσον το απαιτεί η συγκεκριμένη εργασία	<b>Ειδικευμένο προσωπικό:</b> σκηνοθέτης, ζωγράφοι, σκιτσογράφοι, γραφίστες κλπ.  <b>Εξοπλισμός story board:</b> τυποποιημένο χαρτί χωρισμένο σε καρέ μέσα στα οποία σχεδιάζονται χαρακτηριστικά σχέδια από όλο το σενάριο, μαρκαδόρους,μπογιές, ειδή ζωγραφικής, μελάνια ή με χρήση Η/Υ και αντίστοιχα λογισμικά (Photoshop κλπ.)
	<b>ΕΕ 2.1.3:</b> Δημιουργεί το τελικό animatic	1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές σκηνοθεσίας  2.Βασικές αρχές συγχρονισμού της δράσης με την ηχητική επένδυση, στηριγμένος στην αίσθηση του ρυθμού	<b>Εξοπλισμός:</b> Προγράμματα Μοντάζ (editing), Η/Υ  <b>animatic :</b> προσχέδιο της δράσης σε συνάρτηση με το χρόνο και τον ήχο
<b>ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)</b>	<b>ΕΕ 2.2.1:</b> Δημιουργεί τα μοντέλα των ηρώων βάσει των τελικών σχεδίων	<b>Δημιουργία μοντέλων 3D:</b> 1. δημιουργεί wireframe μοντέλα βάση των τελικών σχεδίων. 2. Δημιουργία του σκελετού και προσαρμογή του μοντέλου πάνω στο σκελετό 3. Εφαρμόζει βασικές αρχές ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής (μοντέλα ηρώων)  4.Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό, εφόσον απαιτείται	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ  <b>Ειδικευμένο Προσωπικό:</b> Κατασκευαστής μοντέλων, σκελετών (rigger, modeler)
	<b>ΕΕ 2.2.2:</b> Δημιουργεί τα σκηνικά βάσει των τελικών σχεδίων	1.Δημιουργεί με τη χρήση Η/Υ τα σκηνικά που απαιτούνται για την αποτύπωση του σεναρίου	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, Photoshop, κλπ), Η/Υ

			<p>2.Εφαρμόζει βασικές αρχές σκηνογραφίας και μηχανικής (μοντέλα σκηνικών)</p> <p>3.Εφαρμόζει βασικές αρχές ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής</p> <p>4.Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό, εφόσον απαιτείται</p>	<p><b>Ειδικευμένο Προσωπικό:</b> σκηνογράφος, διεθ/ντής φωτογραφίας</p>
		<p><b>ΕΕ 2.2.3:</b> «Ντύνει» τα μοντέλα που έχει δημιουργήσει</p>	<p>1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές ενδυματολογίας και σκηνογραφίας</p> <p>2.Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό, εφόσον απαιτείται</p> <p>3.Δημιουργεί υφές για τα μοντέλα των ηρώων και σκηνικών και τις εφαρμόζει</p>	<p><b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, Photoshop κλπ), Η/Υ</p> <p><b>Ειδικευμένο Προσωπικό:</b> Κατασκευαστής μοντέλων</p>
<b>ΕΕΛ 2.3: Οργανώνει την σκηνή</b>	<b>ΕΕ 2.3.1:</b> Μεταφέρει τα σκηνικά και τους ήρωες στον ψηφιακό χώρο	<p>1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές φωτογραφίας και φωτισμού</p>	<p><b>Χώρος:</b> ψηφιακός χώρος stage (viewport -3D) <b>Εξοπλισμός:</b> Η/Υ, software κλπ.</p>	
	<b>ΕΕ 2.3.2:</b> Τοποθετεί και προσαρμόζει ψηφιακά την κάμερα και τα φωτιστικά σώματα ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου	<p>1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές φωτογραφίας και φωτισμού</p>	<p><b>Κάμερα:</b> προσομοιώσεις κάμερας (3D) <b>Φωτιστικά σώματα:</b> προσομοιώσεις φώτων (3D)</p>	
	<b>ΕΕ 2.3.3:</b> Πραγματοποιεί τελικό έλεγχο του συστήματος	<p>1.Ακολουθεί και εφαρμόζει βασικές αρχές φωτογραφίας και φωτισμού</p>	<p><b>Έλεγχος:</b> σωστή λειτουργία μηχανημάτων Η/Υ</p>	



<b>ΚΕΛ 3: Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering</b>	<b>ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης</b>	<b>ΕΕ 3.1.1:</b> Ορίζει τα στοιχεία που κινούνται στο σενάριο	1. Εφαρμόζει και ακολουθεί τις οδηγίες του σεναρίου	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ
		<b>ΕΕ 3.1.2:</b> Καθορίζει τις θέσεις κλειδιά στο timeline	1. Ελέγχει το χρόνο που διαρκεί η κίνηση 2. Εφαρμόζει και ακολουθεί τις οδηγίες του σεναρίου	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ
		<b>ΕΕ 3.1.3:</b> Ορίζει τις δυνατότητες κίνησης κάθε στοιχείου και τα περιθώρια κίνησής τους στο χώρο	1. Εφαρμόζει και ακολουθεί τις οδηγίες του σεναρίου 2. Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό εφόσον απαιτείται	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ  <b>ειδικευμένο προσωπικό:</b> ανάλογα με το περιεχόμενο της εκάστοτε σκηνής
	<b>ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)</b>	<b>ΕΕ 3.2.1:</b> Καθορίζει τις σημαντικές κινήσεις του στοιχείου στο χώρο	1. Εφαρμόζει και ακολουθεί τις οδηγίες του σεναρίου	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ
		<b>ΕΕ 3.2.2:</b> Πραγματοποιεί τη σύνθεση όλων των κινούμενων μερών του σεναρίου	1. Εφαρμόζει και ακολουθεί τις οδηγίες του σεναρίου	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ
		<b>ΕΕ 3.2.3:</b> Τελειοποιεί τις κινήσεις των αλληλεπιδρόμενων στοιχείων και συγχρονίζει τον ήχο, όπου υπάρχει	1. Εφαρμόζει και ακολουθεί τις οδηγίες του σεναρίου 2. Βασικές Αρχές συγχρονισμού της δράσης με την ηχητική επένδυση, στηριγμένος στην αίσθηση του ρυθμού 3. Συνεργάζεται με ειδικευμένο προσωπικό, εφόσον απαιτείται	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), προγράμματα επεξεργασίας ήχου, Η/Υ
	<b>ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει</b>	<b>ΕΕ 3.3.1:</b> Δημιουργεί δείγμα χαμηλής ανάλυσης και το παρουσιάζει στο πελάτη	1. Ακολουθεί και εφαρμόζει κανόνες παρουσίασης προτάσεων	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), Η/Υ  <b>Δείγμα:</b> dvd, κλπ.
		<b>ΕΕ 3.3.2:</b> Πραγματοποιεί διορθώσεις βάσει υποδείξεων πελάτη	1. Ακολουθεί και εφαρμόζει τις παρατηρήσεις του πελάτη	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), προγράμματα επεξεργασίας ήχου, Η/Υ

		<b>ΕΕ 3.3.3:</b> Δημιουργεί τελικό αρχείο υψηλής ανάλυσης (rendering) και το παραδίδει στον πελάτη	1. Από την τελική χρήση του προϊόντος εξαρτάται και η τελική μετατροπή του αρχείου	<b>Εξοπλισμός 3D:</b> 3D animation software (3D studio max, Maya, κλπ), προγράμματα επεξεργασίας ήχου, Η/Υ  <b>τελική χρήση:</b> τηλεόραση, κινηματογράφος, internet, κλπ.
--	--	--	--	--

## ΕΝΟΤΗΤΑ Γ: «ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ»

### Γ.1 ΓΝΩΣΕΙΣ

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ISCED <sup>8</sup> ΚΑΙ EQF <sup>9</sup>			
	ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΤΙΤΛΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ ΤΙΤΛΟΣ:	ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΤΙΤΛΟΣ:
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΤΟ ISCED	ΕΠΙΠΕΔΟ 3/4		
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ			
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ & ΕΠΙΠΕΔΟ EQF	ΕΠΙΠΕΔΟ 4		
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ			

8 International Standard Classification of Education

9 European Qualifications Framework- Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων

**ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΕ ΑΥΤΟΤΕΛΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΥΝΟΛΑ**

**ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»**

ΚΥΡΙΕΣ & ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

<p><b>ΚΕΛ 1: προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή)          Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας          Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου          Άριστες Γνώσεις Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation          Άριστη γνώση της Ελληνικής          Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας          Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου          Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς          Βασικές αρχές Marketing          Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων          Βασικές αρχές λογιστικής          Βασικές αρχές φορολογικής νομοθεσίας          Βασικές γνώσεις διάγνωσης αναγκών του πελάτη          Βασικές γνώσεις ελεύθερου και γραμμικού σχεδίου          Βασικές γνώσεις ΚΒΣ          Βασικές γνώσεις σύνταξης οικονομικών προσφορών          Βασικές γνώσεις σύνταξης προσχεδίου σύμβασης          Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς          Γνώσεις καλής επικοινωνίας          Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης          Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation          Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη</p>	
--	--	--	--

<p><b>ΕΕΛ 1.1: Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Βασικές Γνώσεις Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις διάγνωσης αναγκών του πελάτη Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Γνώσεις καλής επικοινωνίας Βασικές αρχές Marketing</p>	
<p><b>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Βασικές Γνώσεις Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου</p>	<p>Μέθοδος αναβάθμισης λογισμικών προγραμμάτων μέσω internet</p>

<p><b>ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Καλή Γνώση Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων Βασικές αρχές λογιστικής Βασικές αρχές φορολογικής νομοθεσίας Βασικές γνώσεις σύνταξης οικονομικών προσφορών Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς. Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο).</p>	
--	--	--	--

<p><b>ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Βασικές Γνώσεις Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Καλή γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις ελεύθερου και γραμμικού σχεδίου Βασικές γνώσεις ΚΒΣ Βασικές γνώσεις σύνταξης προσχεδίου σύμβασης Γνώσεις καλής επικοινωνίας Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης</p>	
--	---	--	--

<p><b>ΚΕΛ 2: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και Οργανώνει την παραγωγή πριν το animation</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Ζωγραφική Ιστορία Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ</p>	<p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές αρχές διαμόρφωσης διαμέσου του χρόνου Βασικές αρχές συνδυασμού μουσικού μέτρου, χρόνου και κινηματογραφικού καρέ. Βασικές αρχές σύνθεσης κάδρου (ζωγραφικό – φωτογραφικό) Βασικές αρχές της μουσικής Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής Βασικές γνώσεις διεύθυνση φωτισμού Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Βασικές γνώσεις ζωγραφικής Βασικές γνώσεις ντεκουπάζ Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις φωτογραφίας Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και χρήση αυτών Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάδρου Γενικές γνώσεις ενδυματολογίας ανάλογα με την εποχή αναφοράς Είδη φωτογραφικών φακών Ειδικές γνώσεις προγραμμάτων μοντάζ (editing) Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου</p>
---	---	---	--



<p><b>ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή)          Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας          Ζωγραφική          Ιστορία          Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου          Βασικές Γνώσεις Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Βασικές αρχές διαμόρφωσης διαμέσου του χρόνου          Βασικές αρχές συνδυασμού μουσικού μέτρου, χρόνου και κινηματογραφικού καρέ.          Βασικές αρχές σύνθεσης κάδρου (ζωγραφικό – φωτογραφικό)          Βασικές αρχές της μουσικής          Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας          Βασικές γνώσεις ζωγραφικής          Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας          Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας          Βασικές γνώσεις φωτογραφίας          Βασικές γνώσεις χειρισμού αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων          Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και χρήση αυτών          Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου</p>	<p>Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου          Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάδρου          Είδη φωτογραφικών φακών          Ειδικές γνώσεις προγραμμάτων μοντάζ (editing)          Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation</p>
--	--	---	---

<p><b>ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου Καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation Γενικές γνώσεις ενδυματολογίας ανάλογα με την εποχή αναφοράς</p>
<p><b>ΕΕΛ 2.3: οργανώνει τη σκηνή</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Βασικές Γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου Καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές γνώσεις διεύθυνσης φωτισμού Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Βασικές γνώσεις ντεκουπάζ Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις φωτογραφίας</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων, εικόνας και animation</p>

<p><b>ΚΕΛ 3: Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering</b></p>	<p>Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου</p>	<p>Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου Άριστη γνώση αρχών κινουμένου σχεδίου και ανάλυσης κίνησης Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού λογισμικού εικόνας , επεξεργασίας ήχου και 3D animation Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις δημιουργίας τρισδιάστατης κίνησης με ηλεκτρονικό υπολογιστή Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσής τους Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation</p>
<p><b>ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση). Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστες γνώσεις Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας</p>	<p>Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις δημιουργίας τρισδιάστατης κίνησης με ηλεκτρονικό υπολογιστή Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού λογισμικού εικόνας , επεξεργασίας ήχου και 3D animation</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation</p>

<p><b>ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ και διαδικτύου Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας</p>	<p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη Γνώση επεξεργασία ήχου, εικόνας και 3D animation  Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Άριστη γνώση αρχών κινουμένου σχεδίου και ανάλυσης κίνησης</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation</p>
<p><b>ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστες Γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου</p>	<p>Άριστη Γνώση επεξεργασία ήχου, εικόνας και 3D animation Άριστη γνώση λογισμικού 3D animation  Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου  Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσης τους Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς</p>	

## ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ

### ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)  ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
<b>ΕΕΛ 1.1:</b> Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ	Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις διάγνωσης αναγκών του πελάτη Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Γνώσεις καλής επικοινωνίας Βασικές αρχές Marketing	---
<b>ΕΕ 1.1.1:</b> Υποδέχεται τον πελάτη με ευγένεια διαμορφώνοντας το κατάλληλο κλίμα και περιβάλλον	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς	---
<b>ΕΕ 1.1.2:</b> Ενημερώνεται για το θέμα, τις απαιτήσεις του προϊόντος και την ημερομηνία παράδοσης της εργασίας (project)	Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση). Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου	Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις διάγνωσης αναγκών του πελάτη Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης	---

<p><b>ΕΕ 1.1.3:</b> Προμηθεύεται υλικό (εάν υπάρχει) και ενημερώνεται από τους πελάτες για θέματα που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Γνώσεις καλής επικοινωνίας Βασικές αρχές Marketing</p>	<p>---</p>
<p><b>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου</p>	<p>Μέθοδος αναβάθμισης λογισμικών προγραμμάτων μέσω internet</p>
<p><b>ΕΕ 1.2.1:</b> Ενημερώνεται για νέες τάσεις εξοπλισμού</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου</p>	<p>---</p>
<p><b>ΕΕ 1.2.2:</b> Ενημερώνεται και αναβαθμίζει τα λογισμικά προγράμματα που χρησιμοποιεί</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου</p>	<p>Μέθοδος αναβάθμισης λογισμικών προγραμμάτων μέσω internet</p>
<p><b>ΕΕ 1.2.3:</b> Ενημερώνεται για νέες τεχνικές παραγωγής</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου</p>	<p>---</p>

<p><b>ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ Καλή γνώση αγγλικών Γνώση Η/Υ</p>	<p>Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων Βασικές αρχές λογιστικής Βασικές αρχές φορολογικής νομοθεσίας Βασικές γνώσεις σύνταξης οικονομικών προσφορών Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)</p>	
<p><b>ΕΕ 1.3.1:</b> Αποφασίζει τη χρήση εξοπλισμού και των αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων με βάση τις απαιτήσεις της παραγωγής</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation  Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)  Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p>	

	<p><b>ΕΕ 1.3.2:</b> Αξιολογεί και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (προφορική, γραπτή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων Βασικές αρχές φορολογικής νομοθεσίας Βασικές γνώσεις σύνταξης οικονομικών προσφορών Βασικές αρχές λογιστικής Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου</p>	
	<p><b>ΕΕ 1.3.3:</b> Ορίζει τον χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση του έργου (χρονοδιαγράμματα) και το κόστος του</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας Γνώση Η/Υ</p>	<p>Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων</p>	
<p><b>ΚΕΛ 1</b></p>	<p><b>ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασική γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις ελεύθερου και γραμμικού σχεδίου Βασικές γνώσεις ΚΒΣ Βασικές γνώσεις σύνταξης προσχεδίου σύμβασης Γνώσεις καλής επικοινωνίας Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης</p>	



<p><b>ΕΕ 1.4.1:</b> Συμφωνεί για την ανάληψη του έργου</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου  Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις ΚΒΣ Βασικές γνώσεις σύνταξης προσχεδίου σύμβασης Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου</p>	<p>Πλαίσιο και βήματα διαπραγμάτευσης</p>
<p><b>ΕΕ 1.4.2:</b> Παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις στον πελάτη, ο οποίος επιλέγει την πρόταση της αρεσκείας του</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση)  Γνώση Η/Υ</p>	<p>Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης Γνώσεις καλής επικοινωνίας Βασική γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές γνώσεις ελεύθερου και γραμμικού σχεδίου</p>	<p>-</p>
<p><b>ΕΕ 1.4.3:</b> Υπογράφει την σύμβαση</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου  Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές γνώσεις ΚΒΣ  Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου</p>	<p>-</p>
<p><b>ΕΕ 1.4.4:</b> Επικυρώνει την σύμβαση στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου  Γνώση Η/Υ</p>	<p>Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς  Βασικές γνώσεις ΚΒΣ Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου</p>	<p>-</p>

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</b>	<b>ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</b>	<b>ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ</b>
<b>ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου</b>	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Ζωγραφική Ιστορία Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώσεις Χρήσης Η/Υ	Βασικές αρχές διαμόρφωσης διαμέσου του χρόνου Βασικές αρχές συνδυασμού μουσικού μέτρου, χρόνου και κινηματογραφικού καρτέ Βασικές αρχές σύνθεσης κάδρου (ζωγραφικό – φωτογραφικό) Βασικές αρχές της μουσικής Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Βασικές γνώσεις ζωγραφικής Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις φωτογραφίας Βασικές γνώσεις χειρισμού αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και χρήση αυτών Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου	Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάδρου Είδη φωτογραφικών φακών Ειδικές γνώσεις προγραμμάτων μοντάζ (editing) Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation
<b>ΕΕ 2.1.1:</b> Δημιουργεί τα τελικά σχέδια αποτύπωσης των ηρώων και σκηνικών	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Ζωγραφική Ιστορία Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου	Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και τη χρήση αυτών Βασικές γνώσεις ζωγραφικής Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Βασικές αρχές σύνθεσης κάδρου (ζωγραφικό – φωτογραφικό)	Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάδρου

<p><b>ΕΕ 2.1.2:</b> Δημιουργεί το τελικό story board</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Ζωγραφική Ιστορία Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου</p>	<p>Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και χρήση αυτών Βασικές γνώσεις ζωγραφικής Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Βασικές αρχές σύνθεσης κάρδου (ζωγραφικό – φωτογραφικό) Βασικές γνώσεις φωτογραφίας Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας</p>	<p>Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάρδου Είδη φωτογραφικών φακών</p>
<p><b>ΕΕ 2.1.3:</b> Δημιουργεί το τελικό animatic</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ</p>	<p>Βασικές αρχές της μουσικής Βασικές αρχές διαμόρφωσης διαμέσου του χρόνου Βασικές αρχές συνδυασμού μουσικού μέτρου, χρόνου και κινηματογραφικού καρτέ Βασικές γνώσεις χειρισμού αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων</p>	<p>Ειδικές γνώσεις προγραμμάτων μοντάζ (editing) Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation</p>
<p><b>ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Άριστη γνώση Χρήσης Η/Υ Γνώση Η/Υ</p>	<p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation Γενικές γνώσεις ενδυματολογίας ανάλογα με την εποχή αναφοράς</p>

	<p><b>ΕΕ 2.2.1:</b> Δημιουργεί τα μοντέλα των ηρώων βάσει των τελικών σχεδίων</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation</p> <p>Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο) Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής</p> <p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation</p>
<p><b>ΚΕΛ 2</b></p>	<p><b>ΕΕ 2.2.2:</b> Δημιουργεί τα σκηνικά βάσει των τελικών σχεδίων</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation</p> <p>Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο) Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής</p> <p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation</p>

	<p><b>ΕΕ 2.2.3:</b> «Ντύνει» τα μοντέλα που έχει δημιουργήσει</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (προφορική, γραπτή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation</p> <p>Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο) Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής</p> <p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p> <p>Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας</p>	<p>Γενικές γνώσεις ενδυματολογίας ανάλογα με την εποχή αναφοράς Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων, εικόνας και animation</p>
	<p><b>ΕΕΑ 2.3: Οργανώνει την σκηνή</b></p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας</p>	<p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Βασικές γνώσεις διεύθυνση φωτισμού Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας Βασικές γνώσεις ντεκουπάζ Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις φωτογραφίας</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων, εικόνας και animation</p>

	<p><b>ΕΕ 2.3.1:</b> Μεταφέρει τα σκηνικά και τους ήρωες στον ψηφιακό χώρο</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας</p>	<p>Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου Άριστη γνώση της Ελληνικής Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου</p> <p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p> <p>Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας</p> <p>Βασικές γνώσεις ντεκουπάζ</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων, εικόνας και animation</p>
	<p><b>ΕΕ 2.3.2:</b> Τοποθετεί και προσαρμόζει ψηφιακά την κάμερα και τα φωτιστικά σώματα ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις φωτογραφίας Βασικές γνώσεις διεύθυνση φωτισμού Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου</p> <p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων, εικόνας και animation</p>
	<p><b>ΕΕ 2.3.3:</b> Πραγματοποιεί τελικό έλεγχο του συστήματος</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση αγγλικής γλώσσας</p>	<p>Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου</p> <p>Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation</p>	<p>Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation</p>

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)  ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
<b>ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης</b>	Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Βασικές γνώσεις δημιουργίας Τρισδιάστατης κίνησης με ηλεκτρονικό υπολογιστή Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού λογισμικού εικόνας, επεξεργασίας ήχου και 3D animation	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation
<b>ΕΕ 3.1.1:</b> Ορίζει τα στοιχεία που κινούνται στο σενάριο	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation  Βασικές γνώσεις δημιουργίας τρισδιάστατης κίνησης με ηλεκτρονικό υπολογιστή	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation
<b>ΕΕ 3.1.2:</b> Καθορίζει τις θέσεις κλειδιά στο timeline	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού λογισμικού εικόνας, επεξεργασίας ήχου και 3D animation	
<b>ΕΕ 3.1.3:</b> Ορίζει τις δυνατότητες κίνησης κάθε στοιχείου και τα περιθώρια κίνησής τους στο χώρο	Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation  Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation
<b>ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)</b>	Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση). Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Άριστη Γνώση επεξεργασίας ήχου, εικόνας και 3D animation  Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας Άριστη γνώση αρχών κινουμένου σχεδίου και ανάλυσης κίνησης	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation

	<b>ΕΕ 3.2.1:</b> Καθορίζει τις σημαντικές κινήσεις του στοιχείου στο χώρο	Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation
<b>ΚΕΛ 3</b>	<b>ΕΕ 3.2.2:</b> Πραγματοποιεί τη σύνθεση όλων των κινούμενων μερών του σεναρίου	Ελληνική Γλώσσα (γραφή, ανάγνωση). Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	Άριστη Γνώση επεξεργασία ήχου, εικόνας και 3D animation  Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation
	<b>ΕΕ 3.2.3:</b> Τελειοποιεί τις κινήσεις των αλληλεπιδρόμενων στοιχείων και συγχρονίζει τον ήχο όπου υπάρχει	Ελληνική Γλώσσα (προφορική, γραπτή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ	Άριστη Γνώση επεξεργασία ήχου, εικόνας και 3D animation  Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας  Άριστη γνώση αρχών κινουμένου σχεδίου και ανάλυσης κίνησης	Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας και animation
	<b>ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει</b>	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ	Άριστη Γνώση επεξεργασίας ήχου, εικόνας και 3D animation Άριστη γνώση λογισμικού 3D animation  Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου  Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσης τους Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς	
	<b>ΕΕ 3.3.1:</b> Δημιουργεί δείγμα χαμηλής ανάλυσης και το παρουσιάζει στο πελάτη	Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ	Άριστη Γνώση επεξεργασία ήχου, εικόνας και 3D animation  Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου  Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσης τους	



	<p><b>ΕΕ 3.3.2:</b> Πραγματοποιεί διορθώσεις βάση υποδείξεων πελάτη</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ</p>	<p>Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς</p>	–
	<p><b>ΕΕ 3.3.3:</b> Δημιουργεί τελικό αρχείο υψηλής ανάλυσης (rendering) και το παραδίδει στον πελάτη</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα (ανάγνωση, γραφή) Γενικές γνώσεις μαθηματικών επιπέδου Λυκείου Γνώση Η/Υ</p>	<p>Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου  Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσης τους  Άριστη γνώση λογισμικού 3D animation</p>	–

## Γ.2 ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΦ			
	<b>ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ</b> <b>ΤΙΤΛΟΣ: Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»</b>	<b>ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ</b> <b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>	<b>ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ</b> <b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>
<b>ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ 8 ΕΠΙΠΕΔΑ ΕΦ</b>	Επίπεδο 4		
<b>ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ</b>			

<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΑΥΤΟΤΕΛΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΥΝΟΛΑ -ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>		
<b>ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»</b>		
<b>ΚΥΡΙΕΣ &amp; ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>

<p><b>ΚΕΛ 1: προετοιμάζεται, αξιολογεί και αποφασίζει για την ανάληψη ή μη του προτεινόμενου έργου</b></p>	<p>Ανάγνωση          Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης          Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο          Βασικές αρχές λογιστικής          Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία          Γραφή          Διαπραγμάτευση          Διαχείριση χρόνου          Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων          Έλεγχος – Παρακολούθηση          Επικοινωνία          Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα          Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών          Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής          Εφαρμογή τεχνικών προώθησης προϊόντων          Κρίση και λήψη απόφασης          Προγραμματισμός ενεργειών          Πρωτοβουλία          Υπευθυνότητα          Υπολογιστική δεξιότητα          Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου (Η/Υ, φαξ, κλπ)          Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Ακοή          Ακρίβεια Αντίληψης          Αριθμητική ικανότητα          Εξελικτική ικανότητα          Εργασία με ακρίβεια          Ικανότητα Επικοινωνίας          Λεκτική ικανότητα          Μνήμη          Όραση          Οργάνωση πληροφοριών          Οργάνωση Σκέψης          Παρατηρητικότητα          Πρωτοτυπία          Συμπερασματική σκέψη          Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης</p>
<p><b>ΕΕΛ 1.1: Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις</b></p>	<p>Γραπτή και προφορική επικοινωνία          Διαπραγμάτευση          Διαχείριση χρόνου          Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών          Εφαρμογή τεχνικών προώθησης προϊόντων          Πρωτοβουλία          Υπευθυνότητα          Υπολογιστική δεξιότητα</p>	<p>Συμπερασματική σκέψη          Μνήμη          Παρατηρητικότητα          Λεκτική ικανότητα          Οργάνωση πληροφοριών          Εργασία με ακρίβεια</p>
<p><b>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις</b></p>	<p>Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο          Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης          Κρίση και λήψη απόφασης</p>	<p>Εξελικτική ικανότητα</p>

<p><b>ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</b></p>	<p>Διαπραγμάτευση          Διαχείριση χρόνου          Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων          Ελέγχος – Παρακολούθηση          Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής          Κρίση και Λήψη απόφασης          Προγραμματισμός ενεργειών          Υπολογιστική δεξιότητα</p>	<p>Αριθμητική ικανότητα          Λεκτική ικανότητα          Συμπερασματική σκέψη          Οργάνωση πληροφοριών          Ακρίβεια Αντίληψης</p>
<p><b>ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</b></p>	<p>Ανάγνωση          Βασικές αρχές λογιστικής          Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία          Γραφή          Διαπραγμάτευση          Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα          Κρίση και λήψη απόφασης          Πρωτοβουλία          Υπευθυνότητα          Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου (Η/Υ, φαξ, κλπ)          Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Ακοή          Αριθμητική Ικανότητα          Εργασία με ακρίβεια          Ικανότητα Επικοινωνίας          Λεκτική Ικανότητα          Μνήμη          Όραση          Οργάνωση Σκέψης          Παρατηρητικότητα          Πρωτοτυπία          Συμπερασματική σκέψη          Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης</p>
<p><b>ΚΕΛ 2: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και Οργανώνει την παραγωγή πριν το animation</b></p>	<p>Αίσθηση Καλαισθησίας          Ανάμειξη χρωμάτων          Αντοχή στη πίεση          Διαχείριση υλικών πόρων          Έμφαση στη λεπτομέρεια          Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής          Κρίση και λήψη απόφασης          Ομαδική εργασία          Προγραμματισμός ενεργειών          Υπολογιστική δεξιότητα          Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα          Φαντασία          Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης          Χωρο - αντιληπτική ικανότητα</p>
<p><b>ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου</b></p>	<p>Αίσθηση Καλαισθησίας          Ανάμειξη χρωμάτων          Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα          Φαντασία          Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης</p>

<p><b>ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)</b></p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αντοχή στη πίεση Αίσθηση Καλαισθησίας Υπολογιστική δεξιότητα Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια Ομαδική εργασία</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης</p>
<p><b>ΕΕΛ 2.3: οργανώνει τη σκηνή</b></p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Χωρο - αντιληπτική ικανότητα</p>
<p><b>ΚΕΛ 3: Σχεδιάζει την ανάλυση κίνησης (animation) και δημιουργεί τελικό αρχείο μέσω rendering</b></p>	<p>Αίσθηση Καλαισθησίας Έμφαση στη λεπτομέρεια Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα Κρίση και λήψη απόφασης Προγραμματισμός ενεργειών Προφορική Επικοινωνία Υπευθυνότητα Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Ακοή Δημιουργική ικανότητα Εργασία με ακρίβεια Ικανότητα Επικοινωνίας Λεκτική ικανότητα Οργάνωση Σκέψης Πρωτοτυπία Φαντασία Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Χωρο - αντιληπτική ικανότητα</p>
<p><b>ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης</b></p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Χωρο - αντιληπτική ικανότητα Δημιουργική Ικανότητα Φαντασία</p>
<p><b>ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)</b></p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Χωρο - αντιληπτική ικανότητα Δημιουργική Ικανότητα Φαντασία</p>

<b>ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει</b>	Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα Προφορική Επικοινωνία Υπευθυνότητα Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)	Λεκτική ικανότητα Ικανότητα Επικοινωνίας Οργάνωση Σκέψης Ακοή Πρωτοτυπία Εργασία με ακρίβεια
---	--	---

### ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

#### ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)  ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ
<b>ΕΕΛ 1.1: Ενημερώνεται για την προτεινόμενη εργασία (Project) και παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις</b>	Γραπτή και προφορική επικοινωνία Διαπραγμάτευση Διαχείριση χρόνου Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών Εφαρμογή τεχνικών προώθησης προϊόντων Πρωτοβουλία Υπευθυνότητα Υπολογιστική δεξιότητα	Συμπερασματική σκέψη Μνήμη Παρατηρητικότητα Λεκτική ικανότητα Οργάνωση πληροφοριών Εργασία με ακρίβεια
<b>ΕΕ 1.1.1:</b> Υποδέχεται τον πελάτη με ευγένεια διαμορφώνοντας το κατάλληλο κλίμα και περιβάλλον	Γραπτή και προφορική επικοινωνία Εφαρμογή τεχνικών προώθησης προϊόντων Πρωτοβουλία	Συμπερασματική σκέψη Μνήμη Παρατηρητικότητα Λεκτική ικανότητα
<b>ΕΕ 1.1.2:</b> Ενημερώνεται για το θέμα, τις απαιτήσεις του προϊόντος και την ημερομηνία παράδοσης της εργασίας (project)	Γραπτή και προφορική επικοινωνία Διαπραγμάτευση Υπευθυνότητα Υπολογιστική δεξιότητα Διαχείριση χρόνου Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών	Συμπερασματική σκέψη Μνήμη Παρατηρητικότητα Οργάνωση πληροφοριών

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>
<b>ΕΕ 1.1.3:</b> Προμηθεύεται υλικό (εάν υπάρχει) και ενημερώνεται από τους πελάτες για θέματα που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα	Γραπτή και προφορική επικοινωνία Διαπραγμάτευση Διαχείριση χρόνου Πρωτοβουλία	Συμπερασματική σκέψη Λεκτική ικανότητα Οργάνωση πληροφοριών Εργασία με ακρίβεια
<b>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνεται για τυχόν τεχνολογικές αναβαθμίσεις</b>	Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης Κρίση και λήψη απόφασης	Εξελικτική ικανότητα
<b>ΕΕ 1.2.1:</b> Ενημερώνεται για νέες τάσεις εξοπλισμού	Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης Κρίση και λήψη απόφασης	Εξελικτική ικανότητα
<b>ΕΕ 1.2.2:</b> Ενημερώνεται και αναβαθμίζει τα λογισμικά προγράμματα που χρησιμοποιεί	Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης Κρίση και λήψη απόφασης	Εξελικτική ικανότητα
<b>ΕΕ 1.2.3:</b> Ενημερώνεται για νέες τεχνικές παραγωγής	Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης Κρίση και λήψη απόφασης	Εξελικτική ικανότητα

	<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>
	<b>ΕΕΛ 1.3: Αξιολογεί το υλικό της εργασίας του και προτείνει τις συνθήκες εργασίας</b>	Διαπραγμάτευση Διαχείριση χρόνου Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων Ελέγχος – Παρακολούθηση Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής Κρίση και Λήψη απόφασης Προγραμματισμός ενεργειών Υπολογιστική δεξιότητα	Αριθμητική ικανότητα Λεκτική ικανότητα Συμπερασματική σκέψη Οργάνωση πληροφοριών Ακρίβεια Αντίληψης
	<b>ΕΕ 1.3.1:</b> Αποφασίζει τη χρήση εξοπλισμού και των αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων με βάση τις απαιτήσεις της παραγωγής	Κρίση και Λήψη απόφασης Προγραμματισμός ενεργειών	Συμπερασματική σκέψη Οργάνωση πληροφοριών
<b>ΚΕΛ 1</b>	<b>ΕΕ 1.3.2:</b> Αξιολογεί και προτείνει τις συνθήκες εργασίας	Υπολογιστική δεξιότητα Διαχείριση χρόνου Κρίση και Λήψη απόφασης Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων Προγραμματισμός ενεργειών Ελέγχος – Παρακολούθηση Διαπραγμάτευση Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής	Αριθμητική ικανότητα Λεκτική ικανότητα Οργάνωση πληροφοριών Συμπερασματική σκέψη
	<b>ΕΕ 1.3.3:</b> Ορίζει τον χρόνο που απαιτείται για την ολοκλήρωση του έργου (χρονοδιαγράμματα) και το κόστος του	Προγραμματισμός ενεργειών Κρίση και Λήψη απόφασης Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων Διαχείριση χρόνου Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής	Οργάνωση πληροφοριών Συμπερασματική σκέψη Ακρίβεια Αντίληψης



<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>
<b>ΕΕΛ 1.4: Αποδέχεται την ανάληψη της εργασίας και την επικυρώνει στις αρμόδιες δημόσιες αρχές</b>	Ανάγνωση Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία Γραφή Διαπραγμάτευση Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα Κρίση και λήψη απόφασης Πρωτοβουλία Υπευθυνότητα Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου (Η/Υ, φαξ, κλπ) Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)	Ακοή Αριθμητική ικανότητα Εργασία με ακρίβεια Ικανότητα Επικοινωνίας Λεκτική ικανότητα Μνήμη Όραση Οργάνωση Σκέψης Παρατηρητικότητα Πρωτοτυπία Συμπερασματική σκέψη Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης
<b>ΕΕ 1.4.1:</b> Συμφωνεί για την ανάληψη του έργου	Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία Πρωτοβουλία Κρίση και λήψη απόφασης Διαπραγμάτευση Υπευθυνότητα Γραφή Ανάγνωση Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου	Όραση Εργασία με ακρίβεια Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Συμπερασματική σκέψη
<b>ΕΕ 1.4.2:</b> Παρουσιάζει διαφορετικές προτάσεις στον πελάτη, ο οποίος επιλέγει την πρόταση της αρεσκείας του	Προφορική Επικοινωνία Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)	Λεκτική ικανότητα Ικανότητα Επικοινωνίας Οργάνωση Σκέψης Ακοή Πρωτοτυπία

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>
<b>ΕΕ 1.4.3:</b> Υπογράφει την σύμβαση	Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία Πρωτοβουλία Κρίση και λήψη απόφασης Διαπραγμάτευση Υπευθυνότητα Γραφή Ανάγνωση Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου (Η/Υ, φαξ, κλπ)	Όραση Εργασία με ακρίβεια Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης
<b>ΕΕ 1.4.4:</b> Επικυρώνει την σύμβαση στις αρμόδιες δημόσιες αρχές	Γραπτή και προφορική επικοινωνία Χρήση υπολογιστή Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής (φόρος, ΦΠΑ) Διαπραγμάτευση Κρίση και λήψη απόφασης	Συμπερασματική σκέψη Μνήμη Αριθμητική ικανότητα Εργασία με ακρίβεια Παρατηρητικότητα

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>
<b>ΕΕΛ 2.1: Τελειοποιεί τους χαρακτήρες και ολοκληρώνει τον σχεδιασμό του έργου</b>	Αίσθηση Καλαισθησίας Ανάμειξη χρωμάτων Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής	Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης
<b>ΕΕ 2.1.1:</b> Δημιουργεί τα τελικά σχέδια αποτύπωσης των ηρώων και σκηνικών	Αίσθηση Καλαισθησίας Ανάμειξη χρωμάτων Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής	Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Αντίληψη

	<b>ΕΕ 2.1.2:</b> Δημιουργεί το τελικό story board	Αίσθηση Καλαισθησίας Ανάμειξη χρωμάτων Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής	Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Αντίληψη
	<b>ΕΕ 2.1.3:</b> Δημιουργεί το τελικό animatic	Αίσθηση Καλαισθησίας Ανάμειξη χρωμάτων Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής	Ικανότητα αντίληψης χρόνου και ρυθμού Δημιουργική Ικανότητα Αντίληψη
	<b>ΕΕΛ 2.2: Δημιουργεί μοντέλα και σκηνικά (3D)</b>	Προγραμματισμός ενεργειών Αντοχή στη πίεση Αίσθηση Καλαισθησίας Υπολογιστική δεξιότητα Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια Ομαδική εργασία	Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης
	<b>ΕΕ 2.2.1:</b> Δημιουργεί τα μοντέλα των ηρώων βάση των τελικών σχεδίων	Προγραμματισμός ενεργειών Αντοχή στη πίεση Αίσθηση Καλαισθησίας Υπολογιστική δεξιότητα Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια Ομαδική εργασία	Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Ικανότητα Επικοινωνίας
<b>ΚΕΛ 2</b>	<b>ΕΕ 2.2.2:</b> Δημιουργεί τα σκηνικά βάση των τελικών σχεδίων	Προγραμματισμός ενεργειών Αντοχή στη πίεση Αίσθηση Καλαισθησίας Υπολογιστική δεξιότητα Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια Ομαδική εργασία	Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Ικανότητα Επικοινωνίας

<p><b>ΕΕ 2.2.3:</b> «Ντύνει» τα μοντέλα που έχει δημιουργήσει</p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αντοχή στη πίεση Αίσθηση Καλαισθησίας Υπολογιστική δεξιότητα Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια Ομαδική εργασία</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Ικανότητα Επικοινωνίας</p>
<p><b>ΕΕΛ 2.3: Οργανώνει την σκηνή</b></p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Χωρο - αντιληπτική ικανότητα</p>
<p><b>ΕΕ 2.3.1:</b> Μεταφέρει τα σκηνικά και τους ήρωες στον ψηφιακό χώρο</p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Χωρο - αντιληπτική ικανότητα</p>
<p><b>ΕΕ 2.3.2:</b> Τοποθετεί και προσαρμόζει ψηφιακά την κάμερα και τα φωτιστικά σώματα ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου</p>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Διαχείριση υλικών πόρων Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Δημιουργική ικανότητα Φαντασία Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης Χωρο - αντιληπτική ικανότητα</p>
<p><b>ΕΕ 2.3.3:</b> Πραγματοποιεί τελικό έλεγχο του συστήματος</p>	<p>Κρίση και λήψη απόφασης Προγραμματισμός ενεργειών Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Ταχύτητα και ακρίβεια αντίληψης</p>

<b>ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)</b>  <b>ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)</b>	<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ</b>	<b>ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ</b>
<b>ΕΕΛ 3.1: Ορίζει τα σημεία κίνησης</b>	Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Έμφαση στη λεπτομέρεια	Χωρο - αντιληπτική ικανότητα Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Δημιουργική ικανότητα Φαντασία
<b>ΕΕ 3.1.1:</b> Ορίζει τα στοιχεία που κινούνται στο σενάριο	Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Έμφαση στη λεπτομέρεια	Χωρο - αντιληπτική ικανότητα Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Δημιουργική ικανότητα Φαντασία
<b>ΕΕ 3.1.2:</b> Καθορίζει τις θέσεις κλειδιά στο timeline	Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Έμφαση στη λεπτομέρεια	Χωρο - αντιληπτική ικανότητα Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Δημιουργική ικανότητα Φαντασία
<b>ΕΕ 3.1.3:</b> Ορίζει τις δυνατότητες κίνησης κάθε στοιχείου και τα περιθώρια κίνησής τους στο χώρο	Προγραμματισμός ενεργειών Αίσθηση Καλαισθησίας Κρίση και λήψη απόφασης Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Έμφαση στη λεπτομέρεια	Χωρο - αντιληπτική ικανότητα Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα Δημιουργική ικανότητα Φαντασία

	<b>ΕΕΛ 3.2: Δημιουργεί τα keyframes (τα σημεία ελέγχου κίνησης στο χρόνο)</b>	<p>Προγραμματισμός ενεργειών  Αίσθηση Καλαισθησίας  Κρίση και λήψη απόφασης  Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)  Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Χωρο - αντιληπτική ικανότητα  Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα  Δημιουργική ικανότητα  Φαντασία</p>
	<b>ΕΕ 3.2.1:</b> Καθορίζει τις σημαντικές κινήσεις του στοιχείου στο χώρο	<p>Προγραμματισμός ενεργειών  Αίσθηση Καλαισθησίας  Κρίση και λήψη απόφασης  Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)  Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Χωρο - αντιληπτική ικανότητα  Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα  Δημιουργική ικανότητα  Φαντασία</p>
<b>ΚΕΛ 3</b>	<b>ΕΕ 3.2.2:</b> Πραγματοποιεί τη σύνθεση όλων των κινούμενων μερών του σεναρίου	<p>Προγραμματισμός ενεργειών  Αίσθηση Καλαισθησίας  Κρίση και λήψη απόφασης  Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)  Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Χωρο - αντιληπτική ικανότητα  Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα  Δημιουργική ικανότητα  Φαντασία</p>
	<b>ΕΕ 3.2.3:</b> Τελειοποιεί τις κινήσεις των αλληλεπιδρόμενων στοιχείων και συγχρονίζει τον ήχο, όπου υπάρχει	<p>Προγραμματισμός ενεργειών  Αίσθηση Καλαισθησίας  Κρίση και λήψη απόφασης  Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)  Έμφαση στη λεπτομέρεια</p>	<p>Χωρο - αντιληπτική ικανότητα  Χρόνο - αντιληπτική ικανότητα  Δημιουργική ικανότητα  Φαντασία</p>
	<b>ΕΕΛ 3.3: Ολοκληρώνει την εργασία του και την παραδίδει</b>	<p>Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα  Προφορική Επικοινωνία  Υπευθυνότητα  Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Λεκτική ικανότητα  Ικανότητα Επικοινωνίας  Οργάνωση Σκέψης  Ακοή  Πρωτοτυπία  Εργασία με ακρίβεια</p>
	<b>ΕΕ 3.3.1:</b> Δημιουργεί δείγμα χαμηλής ανάλυσης και το παρουσιάζει στο πελάτη	<p>Προφορική Επικοινωνία  Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα  Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)</p>	<p>Λεκτική ικανότητα  Ικανότητα Επικοινωνίας  Οργάνωση Σκέψης  Ακοή  Πρωτοτυπία</p>

	<b>ΕΕ 3.3.2:</b> Πραγματοποιεί διορθώσεις βάσει υποδείξεων πελάτη	Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Υπευθυνότητα Προσαρμοστικότητα	Εργασία με ακρίβεια
	<b>ΕΕ 3.3.3:</b> Δημιουργεί τελικό αρχείο υψηλής ανάλυσης (rendering) και το παραδίδει στον πελάτη	Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό) Υπευθυνότητα Προσαρμοστικότητα Επικοινωνία	Εργασία με ακρίβεια

**ΕΝΟΤΗΤΑ Δ: «ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ»**

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζονται εναλλακτικές διαδρομές μάθησης κατά επάγγελμα και ειδικότητα.

Οι παρακάτω διαδρομές δείχνουν (με βάση τη σειρά που αναφέρονται) τις εναλλακτικές επιλογές ως προς τα βήματα που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος για να αποκτήσει τα απαιτούμενα προσόντα άσκησης του επαγγέλματος ή και της ειδικότητας.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ/ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ	ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ	
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ Α</b>		
« <b>Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα</b> »	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	Διπλωματούχος ΙΕΚ (Μεταλυκειακού). Σπουδές σε μία απ τις ειδικότητες: Τεχνικός Κινούμενης Εικόνας Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Γραφήματος ή Τεχνικός Εφαρμογών Πληροφορικής με Πολυμέσα. Επιτυχής συμμετοχή στις εξετάσεις.
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	Απόφοιτος Γενικού Λυκείου και διετής (2) συναφής επαγγελματική εμπειρία που να τεκμηριώνεται με βεβαίωση εργοδότη και επίδειξη φακέλου εργασιών (portfolio) και 3 μήνες Συνεχιζόμενης Επαγγελματικής Κατάρτισης σε συναφές γνωστικό αντικείμενο.
	3 <sup>η</sup> Διαδρομή	Απόφοιτος Επαγγελματικού - Τεχνικού Λυκείου συναφούς ειδικότητας και μονοετής (1) συναφής επαγγελματική εμπειρία που να τεκμηριώνεται με βεβαίωση εργοδότη και επίδειξη φακέλου εργασιών (portfolio).
	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	v <sup>η</sup> Διαδρομή	
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ Β</b>		
	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	v <sup>η</sup> Διαδρομή	
	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	v <sup>η</sup> Διαδρομή	
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ v</b>		
	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	v <sup>η</sup> Διαδρομή	
	1 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	2 <sup>η</sup> Διαδρομή	
	v <sup>η</sup> Διαδρομή	



## ΕΝΟΤΗΤΑ Ε: «ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ»

Στους πίνακες που ακολουθούν καταγράφονται οι ενδεικτικοί τρόποι αξιολόγησης των γνώσεων και των δεξιοτήτων σε επίπεδο επιμέρους επαγγελματικών λειτουργιών. Ειδικότερα, οι ικανότητες μπορούν να εκτιμηθούν αποκλειστικά με την εφαρμογή σταθμισμένων και αξιόπιστων εργαλείων. Διεθνώς για το σκοπό αυτό έχουν αναπτυχθεί διάφορα ψυχομετρικά εργαλεία (τεστ ικανοτήτων). Ενδεικτικά τεστ ικανοτήτων είναι τα εξής: Differential Aptitude Test (DAT) και του General Aptitude Test Battery (GATB), Comprehensive Ability Battery (CAB), SRA Mechanical Aptitude, Minnesota Paper Form Board.

### Ε.1 ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»										
ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΑΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
ΚΕΛ 1	ΕΕΛ 1.1	Υποδοχή και φιλοξενία του πελάτη		X	X			X		
		Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς	X	X			X			
		Βασικές γνώσεις διάγνωσης αναγκών του πελάτη		X			X			
		Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης		X						
		Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου						X		
		Γνώσεις καλής επικοινωνίας	X				X			
	ΕΕΛ 1.2	Βασικές αρχές Marketing	X				X			
		Βασικές γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου			X			X		
	ΕΕΛ 1.3	Μέθοδος αναβάθμισης λογισμικών προγραμμάτων μέσω internet						X		
		Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation						X		
		Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	X	X			X			
		Άριστη γνώση της Ελληνικής	X							
		Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου						X		
		Βασικές αρχές κοστολόγησης έργων	X	X	X					
	Βασικές αρχές λογιστικής			X						

**ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»**

ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΝΕΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΑΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
ΚΕΛ 2	ΕΕΛ 1.4	Βασικές αρχές φορολογικής νομοθεσίας	X	X			X			
		Βασικές γνώσεις σύνταξης οικονομικών προσφορών	X				X			
		Βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου						X		
		Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς,	X	X	X					
		Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation	X		X					
		Καλή γνώση Αγγλικής Γλώσσας	X	X			X			
		Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)	X		X					
	ΕΕΛ 1.4	Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου						X		
		Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς		X	X		X			
		Βασικές γνώσεις ελεύθερου και γραμμικού σχεδίου	X							
		Βασικές γνώσεις ΚΒΣ	X	X						
		Βασικές γνώσεις σύνταξης προσχεδίου σύμβασης	X	X						
		Γνώσεις καλής επικοινωνίας	X	X						
	ΕΕΛ 2.1	Γνώσεις καλής προφορικής απόδοσης		X						
Βασικές αρχές διαμόρφωσης διαμέσου του χρόνου							X			
Βασικές αρχές συνδυασμού μουσικού μέτρου, χρόνου και κινηματογραφικού καρτέ			X	X		X				
Βασικές αρχές σύνθεσης κάδρου (ζωγραφικό – φωτογραφικό)			X	X		X				
Βασικές αρχές της μουσικής		X	X							
Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας		X	X							
Βασικές γνώσεις ζωγραφικής		X	X							
Βασικές γνώσεις σκηνογραφίας		X	X							
Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας		X	X							
Βασικές γνώσεις φωτογραφίας		X	X							
Βασικές γνώσεις χειρισμού αντίστοιχων λογισμικών προγραμμάτων							X			
Βασικές κατηγορίες χρωμάτων και χρήση αυτών		X	X							
Ικανοποιητική γνώση γραμμικού και ελεύθερου σχεδίου		X	X				X			
Ιστορία της εξέλιξης του ζωικού βασιλείου	X	X				X				
Βασικές αρχές ισορροπίας στη σύνθεση του κάδρου	X	X								

**ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»**

ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΝΕΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΑΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
		Είδη φωτογραφικών φακών	X	X						
		Ειδικές γνώσεις προγραμμάτων μοντάζ (editing)						X		
		Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation						X		
	ΕΕΛ 2.2	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation						X		
		Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων 3D animation						X		
		Άριστη γνώση της Ελληνικής	X	X						
		Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	X	X			X			
		Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου						X		
		Βασικές γνώσεις ανατομίας και ψηφιακής γλυπτικής	X	X		X				
		Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας	X	X		X				
		Τεχνικές 3D animation (σύμφωνα με το είδος της παραγωγής και το σενάριο)	X	X		X				
		Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων εικόνας και animation	X	X		X				
		Γενικές γνώσεις ενδυματολογίας ανάλογα με την εποχή αναφοράς	X	X		X				
	ΕΕΛ 2.3	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation						X		
		Άριστη γνώση Λογισμικών Προγραμμάτων ψηφιακού χώρου	X	X			X	X		
		Άριστη γνώση της Ελληνικής	X	X						
		Καλή γνώση της Αγγλικής Γλώσσας	X	X			X	X		
		Άριστη γνώση χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτύου	X			X		X		
		Βασικές γνώσεις διεύθυνσης φωτισμού	X	X						
		Βασικές γνώσεις ενδυματολογίας	X	X						
		Βασικές γνώσεις ντεκουπάζ	X	X						
		Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας	X	X						
		Βασικές γνώσεις φωτογραφίας	X	X						
		Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων, εικόνας και animation	X	X		X				
Κ Ε	ΕΕΛ 3.1	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού λογισμικού εικόνας , επεξεργασίας ήχου και 3D animation						X		

**ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»**

ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΝΕΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΆΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
		Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας	X	X						
		Βασικές γνώσεις δημιουργίας τρισδιάστατης κίνησης με ηλεκτρονικό υπολογιστή						X		
		Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου ,εικόνας και animation	X	X		X				
	ΕΕΛ 3.2	Άριστη Γνώση εξοπλισμού και χειρισμού 3D animation						X		
		Άριστη Γνώση επεξεργασίας ήχου, εικόνας και 3D animation						X		
		Βασικές γνώσεις σκηνοθεσίας	X	X						
		Άριστες γνώσεις ορολογίας προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου ,εικόνας και animation	X	X		X				
		Άριστη γνώση αρχών κινουμένου σχεδίου και ανάλυσης κίνησης	X	X		X				
	ΕΕΛ 3.3	Άριστη Γνώση επεξεργασίας ήχου, εικόνας και 3D animation						X		
		Άριστη γνώση λογισμικού 3D animation						X		
		Άριστες γνώσεις χρήσης Η/Υ και διαδικτύου						X		
		Βασικές γνώσεις διαφορετικών τύπων αρχείων και τρόποι συμπίεσης τους	X	X		X				
		Αρχές και κανόνες καλής επαγγελματικής συμπεριφοράς		X	X					

## Ε.2 ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ

### ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»

ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΑΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
ΕΕΛ 1.1		Γραπτή και προφορική επικοινωνία	X	X						
		Διαπραγμάτευση						X		
		Διαχείριση χρόνου						X		
		Εφαρμογή οδηγιών και προδιαγραφών			X			X		
		Εφαρμογή τεχνικών προώθησης προϊόντων			X			X		
		Πρωτοβουλία						X		
		Υπευθυνότητα						X		
ΕΕΛ 1.2		Υπολογιστική δεξιότητα	X	X				X		
		Ευχέρεια χρήσης προγραμμάτων Η/Υ και περιήγησης στο διαδίκτυο							X	
		Άνετη χρήση διαθέσιμων πηγών ενημέρωσης						X		
ΕΕΛ 1.3		Κρίση και λήψη απόφασης						X		
		Διαπραγμάτευση						X		
		Διαχείριση χρόνου						X		
		Εκτέλεση αριθμητικών πράξεων	X		X					
		Ελέγχος – Παρακολούθηση						X		
		Εφαρμογή στοιχειωδών αρχών λογιστικής			X			X		
		Κρίση και λήψη απόφασης						X		
		Προγραμματισμός ενεργειών			X			X		
ΕΕΛ 1.4		Υπολογιστική δεξιότητα	X	X				X		
		Ανάγνωση		X						
		Βασικές αρχές λογιστικής			X			X		
		Γραπτή και Προφορική Επικοινωνία	X	X						
		Γραφή	X							
		Διαπραγμάτευση						X		
		Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα						X		
		Κρίση και λήψη απόφασης						X		
		Πρωτοβουλία						X		
		Υπευθυνότητα						X		
		Χειρισμός συσκευών αυτοματισμού γραφείου (Η/Υ,								X

**ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»**

ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΝΕΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΆΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
		φαξ, κλπ)								
		Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)							X	
ΚΕΛ 2	ΕΕΛ 2.1	Αίσθηση Καλαισθησίας							X	
		Ανάμειξη χρωμάτων							X	
		Ευελιξία στη χρήση των εργαλείων σχεδίου και ζωγραφικής							X	
	ΕΕΛ 2.2	Προγραμματισμός ενεργειών							X	
		Αντοχή στη πίεση							X	
		Αίσθηση Καλαισθησίας							X	
		Υπολογιστική δεξιότητα							X	
		Κρίση και λήψη απόφασης							X	
		Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)							X	
		Διαχείριση υλικών πόρων							X	
	ΕΕΛ 2.3	Έμφαση στη λεπτομέρεια							X	
		Ομαδική εργασία							X	
		Προγραμματισμός ενεργειών			X				X	
		Αίσθηση Καλαισθησίας							X	
ΚΕΛ 3	ΕΕΛ 3.1	Κρίση και λήψη απόφασης						X		
		Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)						X		
		Έμφαση στη λεπτομέρεια						X		
		Προγραμματισμός ενεργειών			X			X		
		Αίσθηση Καλαισθησίας						X		
	ΕΕΛ 3.2	Κρίση και λήψη απόφασης						X		
		Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε							X	

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: «Δημιουργός Τρισδιάστατης (3D) Κινούμενης Εικόνας με Ψηφιακά Μέσα»										
ΚΕΛ	ΕΕΛ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ							
			ΓΡΑΠΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΠΡΟΦΟΡΙΚΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ	ΤΕΣΤ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ	ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	ΣΥΝΝΕΤΕΥΞΗ	ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ	ΆΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
		αντίστοιχο λογισμικό)								
		Έμφαση στη λεπτομέρεια							X	
	ΕΕΛ 3.3	Προφορική Επικοινωνία		X						
		Ευελιξία και Προσαρμοστικότητα							X	
		Υπευθυνότητα							X	
		Ευχέρεια στη χρήση Η/Υ (και συγκεκριμένα σε αντίστοιχο λογισμικό)								X

**Γ.Σ.Ε.Ε. – Σ.Ε.Β. – Γ.Σ.Ε.Β.Ε.Ε. – Ε.Σ.Ε.Ε. (2008)**, «Οδηγός Ανάπτυξης Επαγγελματικών Περιγραμμάτων». Αθήνα.

<http://epagelmata.oaed.gr/show.php>

### **ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ - ΟΔΗΓΙΕΣ**

**ΟΔΗΓΙΑ 2005/36/ΕΚ** ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ της 7ης Σεπτεμβρίου 2005 σχετικά με την αναγνώριση των επαγγελματικών προσόντων

**Πιστοποίηση Επαγγελματικών Περιγραμμάτων** (ΦΕΚ 556/8-5-2006)

**Σύστημα Πιστοποίησης Προγραμμάτων, Γνώσεων, Δεξιοτήτων και Ικανοτήτων** (ΦΕΚ 1914/30-12-2005)

Διατάξεις περί ασφάλειας και υγιεινής εργασίας στο χώρο εργασίας

1. Ο Οδηγός για την ανάπτυξη και τις προδιαγραφές των επαγγελματικών περιγραμμάτων συντάχθηκε το 2007 από την παρακάτω ομάδα εργασίας των ΓΣΕΕ-ΣΕΒ-ΓΣΕΒΕΕ-ΕΣΕΕ: Δημουλάς Κώστας (Επιμέλεια), Βαρβιτσιώτη Ρένα, Σπηλιώτη Χριστίνα (Συγγραφείς), Τολίδης Γιάννης (Ανάπτυξη και Συγγραφή Ερωτηματολογίου Περιγραφής Επαγγέλματος), Άσπρος Δημήτρης (Παράδειγμα Επαγγελματικού Περιγράμματος).
2. <http://anime.gr/forums/showthread.php?t=4100>
3. <http://www.entercity.gr/content/view/6336/121/>
4. <http://www.focusmag.gr/articles/view-article.rx?oid=59324>
5. [http://ec.europa.eu/information\\_society/newsroom/cf/document.cfm?action=display&doc\\_id=626](http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/document.cfm?action=display&doc_id=626)
6. [http://www.infosoc.gr/infosoc/el-GR/grafeiotypou/news/infosoc\\_news/news\\_greek/EETT\\_24-08-2009.htm](http://www.infosoc.gr/infosoc/el-GR/grafeiotypou/news/infosoc_news/news_greek/EETT_24-08-2009.htm)
7. <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/09/1221&format=HTML&aged=0&language=EL&guiLanguage=en>
8. International Standard Classification of Education
9. European Qualifications Framework- Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων