

ΦΟΡΜΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ
«ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ»**

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

**ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ ΦΟΡΕΑΣ:
ΚΑΕΛΕ**

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΣΥΝΟΨΗ – ABSTRACT	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	13
ΕΝΟΤΗΤΑ Α: «ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ Η/ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ»	16
A.1 Προτεινόμενος Γενικός Τίτλος του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας	16
A.2 Ορισμός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας	17
A.2.1. Γενική Περιγραφή του περιεχομένου και σκοπός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας	17
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
A.3.1 Αντιστοίχιση με ΣΤΕΠ 92	18
A.3.2 Αντιστοίχιση με ΣΤΑΚΟΔ.....	18
A.4 Ιστορική εξέλιξη του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας	18
A.4.1 Ιστορική αναδρομή και εξέλιξη του επαγγέλματος ή και της ειδικότητας.....	18
A.4.2 Ισχύον νομοθετικό πλαίσιο	19
A.5 Αναπτυξιακή δυναμική της οικονομίας /δυναμική του επαγγέλματος ή/ και ειδικότητας	19
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.....	19
A.5.2 Είδος επιχειρήσεων όπου εμφανίζεται κατά κύριο το επάγγελμα και αναπτυξιακή δυναμική του επαγγέλματος/ή και της ειδικότητας.	20
A.6 Απασχόληση, τάσεις-προοπτικές.....	22
A.6.1 Περιγραφή υπάρχουσας κατάστασης της απασχόλησης	22
A.6.2 Τάσεις.....	22
A.6.3 Προοπτικές.....	22
A.7 Υφιστάμενες μορφές άσκησης του επαγγέλματος ή /και της ειδικότητας, τάσεις εξέλιξης.....	23
A.7.1 Υφιστάμενες ειδικεύσεις/κατευθύνσεις του επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας.....	23
A.7.2 Τάσεις εξέλιξης των πιο δυναμικών και πολυπληθών ειδικεύσεων	23
A.8 Ποσοτικά και ποιοτικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου δυναμικού που δραστηριοποιείται στο επάγγελμα/ειδικότητα.	23
A.9 Συνδικαλιστικές ή επιστημονικές οργανώσεις σχετικές με το επάγγελμα/ειδικότητα, έντυπα ή άλλα μέσα πληροφόρησης ή άλλες πηγές.....	23
A.9.1 Συνδικαλιστικές-επαγγελματικές ή επιστημονικές οργανώσεις σχετικές με το επάγγελμα/ειδικότητα	23
A.9.2 Έντυπα και άλλα μέσα πληροφόρησης	24
A.9.3 Άλλες πηγές πληροφόρησης.....	24
A.10 Τυπικές ή θεσμικές προϋποθέσεις για την άσκηση του επαγγέλματος/ειδικότητας	24
A.10.1 Άδειες λειτουργίας.....	24
A.10.2 Άδειες εργασίας.....	24

A.10.3 Άλλες προϋποθέσεις άσκησης επαγγέλματος ή/και ειδικότητας	25
A.11 Τίτλοι και θέσεις-διαβαθμίσεις στην επαγγελματική ιεραρχία.....	25
A.11.1 Τίτλοι και θέσεις- διαβαθμίσεις επαγγελματικής ιεραρχίας.....	25
A.12 Συνθήκες εργασίας (συμπεριλαμβανομένων υγιεινής και ασφάλειας)	25
A.13 Δυνατότητες απασχόλησης για άτομα με αναπηρίες	25
ΕΝΟΤΗΤΑ Β: «ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ– ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ»	26
B.1 ΚΥΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ.....	26
B.2 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ, ΕΥΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	31
ΕΝΟΤΗΤΑ Γ: «ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ».....	43
Γ.1 ΓΝΩΣΕΙΣ	43
Γ.2 ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	66
ΕΝΟΤΗΤΑ Δ: «ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ»	93
ΕΝΟΤΗΤΑ Ε: «ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ»	94
E.1 ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	94
E.2 ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ	99
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	101

ΣΥΝΟΨΗ – ABSTRACT

Η παρούσα μελέτη αφορά στην ανάπτυξη του Επαγγελματικού Περιγράμματος του «**Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων**» όπως προτάθηκε και προκηρύχθηκε από το ΕΚΕΠΙΣ.

Ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων σχεδιάζει, αναπτύσσει και υλοποιεί εφαρμογές πολυμέσων σύμφωνα με τις ανάγκες και τις απαιτήσεις του πελάτη. Γνωρίζει την τεχνολογία των πολυμέσων και χρησιμοποιεί τα κατάλληλα λογισμικά εργαλεία για να επεξεργασθεί εικόνα, φωτογραφία, video, ήχο και animation. Δραστηριοποιείται σε Εταιρείες Κατασκευής Πληροφοριακών Συστημάτων, Επιχειρήσεις Κατασκευής και Υποστήριξης Εφαρμογών Πολυμέσων, Εταιρείες Μουσικών Παραγωγών και Studios Παραγωγής, Διαφημιστικές Εταιρίες, Αλυσίδες Καταστημάτων Πληροφορικής και γενικότερα σε επιχειρήσεις που το αντικείμενο της δραστηριότητάς τους σχετίζεται με την πληροφορική.

Ο κλάδος της Πληροφορικής στον οποίο εντάσσεται το συγκεκριμένο επάγγελμα είναι ιδιαίτερα αναπτυσσόμενος και το επάγγελμα του «**Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων**» εμφανίζει δυναμική ενώ οι προοπτικές απασχόλησης παρουσιάζονται ιδιαίτερα θετικές.

Η ανάπτυξη του συγκεκριμένου επαγγελματικού περιγράμματος, η μετέπειτα θεσμοθέτηση των πιθανών εκπαιδευτικών διαδρομών, καθώς και η επαρκής νομοθετική κατοχύρωση του επαγγέλματος, θεωρείται ότι θα συντελέσουν σε μεγάλο βαθμό στην ομαλή λειτουργικότητα και ανάπτυξη του επαγγέλματος του «Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων».

Στο πλαίσιο της ανάπτυξης του Επαγγελματικού Περιγράμματος επιχειρήθηκε η εξασφάλιση της όσο το δυνατόν μεγαλύτερης συναίνεσης, μέσω της συγκρότησης ομάδας εργασίας, στην οποία συμμετείχαν εκπρόσωποι των εργαζομένων και των εργοδοτών.

The present study concerns the development of the occupational profile of the “Multimedia Applications Technician”.

In Greece this specific occupation is characterized by high rates of development, as the development in the Sector of Information technology, points out the need for a human resource that is responsible for the preparation, implementation of multimedia projects, and also knows the multimedia technology and uses the suitable computational tools in order to process picture, photograph, video, sound and animation.

The development of the “Multimedia Applications Technician” occupational profile, the development and application of relevant training and the legal regulation of the occupation, are expected to contribute to the sector’s development and the quality improvement of the provided services.

The specific occupational profile development was undertaken by the following organizations: ESEE, KAELE, GSEE,

KEK-INE/GSEE, GSEVEE, KEK-GSEVEE, SEV and IOVE. In this framework a group of experts was formed where representatives from the employees' and employers' organisations participated as experts, together with the scientific staff of the organizations.

In particular, Mr. Dimitris Priftis, participated as expert, completed the occupational description questionnaire developed by the scientific experts and conducted interviews with employees and employers.

The present study was developed in the framework structured by the European and international bibliography regarding occupational profile development and security services' international occupational descriptions, based on certain rules defined in the Common Ministry Decision [110998/ 08.05.06 (ΦΕΚ 566Β')] regarding occupational profiles' accreditation.

For the occupational profile development we used a variation of Delphi method based on the occupational description questionnaire developed by the scientific experts, Kostas Dimoulas, Eirini Varvitsioti and Christina Spilioti. The final synthesis of the occupational profile was conducted by Mr. George Pachoulas in three phases and the result is this final output. It is important to point out that in two phases the representatives of employers (Mrs. Antigoni Miami) and employees (Mr. Christos Vrettos) gave feedback regarding the developed occupational profile.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ/ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ – ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

Συγκεντρωτική Παρουσίαση Κύριων και Επιμέρους Επαγγελματικών Λειτουργιών και Εργασιών του Περιγράμματος

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.

ΕΕΛ 1.1: Επικοινωνεί με πελάτες και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.

ΕΕ 1.1.1: Συζητά με τον πελάτη και διαπιστώνει τις ανάγκες του.

ΕΕ 1.1.2: Προτείνει τρόπους για την κάλυψη των αναγκών του πελάτη.

ΕΕ 1.1.3: Επικοινωνεί με ειδικούς και τους μεταφέρει τις τεχνικές απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 1.2.1: Επικοινωνεί και ενημερώνει τον προϊστάμενο για τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.

ΕΕ 1.2.2: Διαμορφώνει και προτείνει το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.

ΕΕ 1.2.3: Εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την παραγωγή της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕΛ 1.3: Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.

ΕΕ 1.3.1: Αναγνωρίζει και αντιμετωπίζει απλά προβλήματα λειτουργίας του ειδικού λογισμικού που χρησιμοποιεί.

ΕΕ 1.3.2: Επικοινωνεί με τα αρμόδια πρόσωπα και τους τεχνικούς για την αποκατάσταση δυσλειτουργιών στο λογισμικό που χρησιμοποιεί.

ΕΕ 1.3.3: Ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά στον τομέα ενδιαφέροντός του.

ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.

ΕΕΛ 2.1: Προετοιμάζει τις εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).

ΕΕ 2.1.1: Ανατρέχει σε βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες και αναζητά ανάλογες πολυμεσικές εφαρμογές.

ΕΕ 2.1.2: Δημιουργεί εναλλακτικές προσεγγίσεις για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 2.1.3: Συζητά και ενημερώνει τα αρμόδια άτομα για το σενάριο που προτείνει να ακολουθήσουν.

ΕΕΛ 2.2: Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 2.2.1: Προετοιμάζει διαγράμματα ροής (flowchart) και τις λοιπές τεχνικές προδιαγραφές.

ΕΕ 2.2.2: Διαπιστώνει τις ανάγκες των επιμέρους στοιχείων του διαγράμματος ροής της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 2.2.3: Εξασφαλίζει τη διαθεσιμότητα των πόρων που απαιτούνται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.

ΕΕ 2.3.1: Προετοιμάζει το graphic user interface (γραφική διεπαφή χρήστη)

ΕΕ 2.3.2: Προετοιμάζει τα ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 2.3.3: Συζητά με ειδικούς περιεχομένου (content experts) και επιλέγει τους κατάλληλους σύμφωνα με τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.

ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.

ΕΕ 3.1.1: Εκτελεί τις απαιτούμενες προγραμματιστικές εργασίες.

ΕΕ 3.1.2: Συγκεντρώνει και οριστικοποιεί τα επιμέρους ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 3.1.3: Ελέγχει και επιβεβαιώνει τη συμβατότητα και διαλειτουργικότητα μεταξύ των επιμέρους ψηφιακών συστατικών της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.

ΕΕ 3.2.1: Ενσωματώνει στην πολυμεσική εφαρμογή όλα τα στοιχεία που έχει συγκεντρώσει.

ΕΕ 3.2.2: Επιβεβαιώνει την αρτιότητα και τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής.

ΕΕ 3.2.3: Ελέγχει την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.

ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία της εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.

ΕΕ 3.3.1: Διορθώνει τα στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής σύμφωνα με τις επιθυμίες του πελάτη.

ΕΕ 3.3.2: Χειρίζεται προβλήματα και παράπονα.

ΕΕ 3.3.3: Παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Συγκεντρωτική Παρουσίαση των Γνώσεων, Δεξιοτήτων και Ικανοτήτων του Περιγράμματος

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

(Ανά επίπεδο επαγγελματικής ιεραρχίας)

ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ελληνική Γλώσσα.

Γνώσεις Αγγλικών.

Εισαγωγή στην Πληροφορική.

Δομές δεδομένων – Οργάνωση Αρχείων.

Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.

Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.

Χρήση Τοπικών Δικτύων

Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows Toolbook

Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director).

Απαιτήσεις σε υλικά και πόρους για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.

Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για πολυμεσικές εφαρμογές.

Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.

Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic.

Διαδικασίες και κριτήρια επιλογής ειδικών συνεργατών για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.

Δημιουργία διαγραμμάτων ροής και τεχνικές προδιαγραφές ψηφιακών αρχείων.

Διαδικασίες παράδοσης και αρχειοθέτησης υλικού πολυμεσικής εφαρμογής.

Είδη λογισμικού και τεχνικές επίλυσης προβλημάτων λειτουργίας.

Είδη, πηγές και μέσα αναζήτησης νέων προϊόντων για την δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.

Επικοινωνίες Δεδομένων – Δίκτυα.

Έλεγχος συμβατότητας, διαλειτουργικότητας των επιμέρους στοιχείων και αρτιότητας της πολυμεσικής εφαρμογής .

Είδη, περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής.

Είδη λογισμικού για την παραγωγή πολυμεσικής εφαρμογής, π.χ. Επεξεργασία Ήχου, Επεξεργασία Μακέτας & Εικόνας (Coreldraw), Animation (3D Studio), Video (Adobe Premiere), Ηλεκτρονική Επεξεργασία Φωτογραφίας (Adobe Photoshop) κ.α.

Είδη και τεχνικές διαμόρφωσης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.

Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.

Θεσμικό πλαίσιο διαφύλαξης προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων.

Λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.

Πολυμέσα & Windows (API, GUI)

Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και προσαρμογή ψηφιακών συστατικών πολυμεσικής εφαρμογής και ελέγχου γραφικής διεπαφής χρήστη.

Προετοιμασία, προγραμματισμός της δομής και τεχνικές ενσωμάτωσης επιμέρους στοιχείων στην πολυμεσική εφαρμογή.

Πηγές και μέσα αναζήτησης πολυμεσικών εφαρμογών.

Περιγραφή, τρόπος καταγραφής σεναρίων και παρουσίασης εναλλακτικών σεναρίων για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.

Τεχνικές προδιαγραφές πολυμεσικών εφαρμογών ανάλογα με το είδος (π.χ εικόνα, επεξεργασία μακέτας, Animation, Video).

Τεχνολογία Πολυμέσων.

Τεχνικές συλλογής και οριστικοποίησης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.

Τυπογραφικός Σχεδιασμός Εντύπων & Εφαρμογών Πολυμέσων

Χρώμα Γραφικών Τεχνών & Πολυμέσων

Τεχνολογία Εκτυπώσεων & Αναπαραγωγής Ψηφιακών Μέσων

Τεχνικές επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.

Τεχνικές χειρισμού προβλημάτων και παραπόνων με πελάτες.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Άνετη χρήση διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.
Άνετη χρήση δικτύων, βάσεων δεδομένων και ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών.
Άνετη χρήση διαγραμμάτων ροής.
Άνετη χρήση τεχνικών διαμόρφωσης ψηφιακών στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.
Άνετη χρήση γλώσσας προγραμματισμού και ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών.
Άνετη χρήση τεχνικών ενσωμάτωσης ψηφιακών στοιχείων.
Άνετη χρήση τεχνικών επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων.
Ενεργός ακρόαση.
Επικοινωνία.
Πρωτοβουλία.
Επίλυση προβλημάτων.
Κρίση και λήψη απόφασης.
Ψηφιακή δεξιότητα.
Οργανωτικότητα.
Διαχείριση χρόνου.
Εξελικτική ικανότητα.
Κοινωνική αντίληψη.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Καλή μνήμη.
Δημιουργική ικανότητα.
Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.
Τακτοποίηση Πληροφοριών.
Συμπερασματική ικανότητα.
Παρατηρητικότητα.
Ευελιξία κατηγοριοποίησης.
Φαντασία.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ	ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ	
ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ Α		
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	1 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι ΕΠΑΛ, ΕΠΑΣ - Αρχική Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση (ΙΕΚ) για το σύνολο των γνώσεων που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).
	2 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι ΕΠΑΛ, ΕΠΑΣ σε ειδικότητες οι οποίες αντιστοιχούν με τον «Τεχνικό Εφαρμογών Πληροφορικής με Πολυμέσα», όπως αυτές ορίζονται από την αντιστοίχιση ειδικοτήτων που προβλέπει ο ΟΕΕΚ - Αρχική Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση (ΙΕΚ) για γνώσεις που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3) από 3 ^ο εξάμηνο.
	3 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι Γενικού Λυκείου - Αρχική Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση (ΙΕΚ) για το σύνολο των γνώσεων που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).
	4 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι ΕΠΑΛ, ΕΠΑΣ - Τουλάχιστον 3 χρόνια Επαγγελματική εμπειρία – Συνεχιζόμενη Επαγγελματική Κατάρτιση για τις γνώσεις που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).
	5 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι Γενικού Λυκείου – Τουλάχιστον 3 χρόνια Επαγγελματική εμπειρία – Συνεχιζόμενη Επαγγελματική Κατάρτιση για τις γνώσεις που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ

Γραπτές και προφορικές εξετάσεις.

Τεστ πολλαπλών απαντήσεων.

Εκπόνηση εργασιών.

Παρατήρηση εκτέλεσης εργασίας.

Αξιολόγηση τεχνικών δεξιοτήτων.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Συνέντευξη.

Παρατήρηση εκτέλεσης εργασίας.

Αξιολόγηση τεχνικών δεξιοτήτων.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Ειδικά για τις ικανότητες διευκρινίζεται ότι η αξιολόγησή τους είναι ευαίσθητη διαδικασία και ότι μπορούν να εκτιμηθούν αποκλειστικά με την εφαρμογή σταθμισμένων και αξιόπιστων εργαλείων. Διεθνώς για το σκοπό αυτό έχουν αναπτυχθεί διάφορα ψυχομετρικά εργαλεία (τεστ ικανοτήτων). Ένα «τεστ ικανότητας» μετρά μία σχετικά ομοιογενή και σαφώς προσδιορισμένη ικανότητα. Τα «τεστ ειδικών ικανοτήτων» μετρούν μία μόνο συγκεκριμένη ικανότητα, ενώ οι «συστοιχίες πολλαπλών ικανοτήτων» καταλήγουν σε ένα ατομικό προφίλ, με ξεχωριστή βαθμολογία για έναν αριθμό 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.

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 «**Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων**» στο οποίο αναφέρεται η παρούσα μελέτη.

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 «Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων» έγινε υπό το συντονισμό του ΚΑΕΛΕ. Υπεύθυνος έργου εκ μέρους του ΚΑΕΛΕ ήταν ο κ. Αντώνης Κόνσολας.

Συντονιστής και επιμελητής του περιγράμματος ήταν ο κ. Παχούλας Γιώργος. Συντάκτες και συγγραφείς ήταν ο κ. Πρίφτης Δημήτρης και ο κ. Παχούλας Γιώργος. Την προσέγγιση των εργαζομένων για το περίγραμμα και το αναλυτικό του περιεχόμενο την διατύπωσε γνωμοδοτώντας ο κ. Βρεττός Χρήστος. Την προσέγγιση των εργοδοτών για το περίγραμμα και το αναλυτικό του περιεχόμενο την διατύπωσε γνωμοδοτώντας η κα Μιάμη Αντιγόνη.

Το μεθοδολογικό πλαίσιο στο οποίο βασίστηκε η παρούσα μελέτη έχει αναπτυχθεί στον σχετικό «ΟΔΗΓΟ¹» 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».

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), Ασπρος Δημήτρης (Παράδειγμα Επαγγελματικού Περιγράμματος).

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

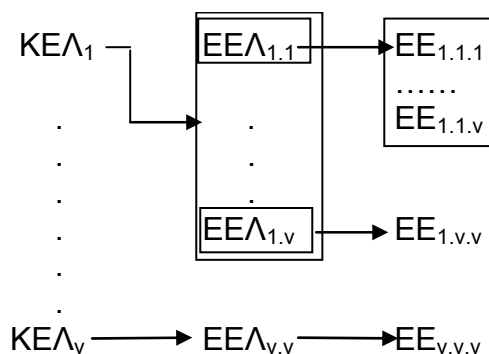
Ενότητα Δ: Προτεινόμενες διαδρομές για την απόκτηση των απαιτούμενων προσόντων.

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 (ΚΕΛ₁ έως ΚΕΛ_v), κάθε ΚΕΛ αναλύεται σε επιμέρους επαγγελματικές λειτουργίες (ΕΕΛ) και κάθε ΕΕΛ σε επαγγελματικές εργασίες (ΕΕ) (επόμενο διάγραμμα).

Διάγραμμα: Ανάλυση επαγγέλματος σε ΚΕΛ-ΕΕΛ-ΕΕ



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 συντάξε η επιστημονική επιτροπή της ένωσης των φορέων.
- **Οι συνεντεύξεις με κατόχους θέσεων εργασίας** στο επάγγελμα βάσει οδηγού συνέντευξης με προεπιλεγμένους άξονες που συντάξε 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. Παχούλα Γιώργο, υπό την εποπτεία της Ομάδας Ποιότητας του ΚΑΕΛΕ (Αρανίτου Βάλια –Λέκτορας στο Πανεπιστήμιο Κρήτης-, Γούναρη Δήμητρα, Χριστοπούλου Δήμητρα).

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

Φορέας	Όνοματεπώνυμο
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:

Φορέας	Όνοματεπώνυμο
ΚΕΚ-ΙΝΕ/ΓΣΕΕ	Σπηλιώτη Χριστίνα
ΚΕΚ-ΙΝΕ/ΓΣΕΕ	Βαρβιτσιώτη Ειρήνη
ΕΣΕΕ, ΚΑΕΛΕ	Αρανίτου Βάλια
ΚΕΚ ΓΣΕΒΕΕ	Βαρδαρός Σταμάτης
ΣΕΒ, ΙΟΒΕ	Τσακανίκας Άγγελος

ΕΝΟΤΗΤΑ Α: «ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ Η/ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ»

Α.1 Προτεινόμενος Γενικός Τίτλος του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Ο προτεινόμενος τίτλος του επαγγέλματος αφορά τον «Τεχνικό Εφαρμογών Πολυμέσων». Κατόπιν μίας σειράς συναντήσεων με σχετικούς με το επάγγελμα απασχολούμενους, η ομάδα εκπόνησης της μελέτης του

επαγγελματικού περιγράμματος επιβεβαίωσε ότι ο τίτλος αυτός ανταποκρίνεται πλήρως στα καθήκοντα και τις αρμοδιότητες του επαγγέλματος, όπως αυτό συγκροτείται και ασκείται στην ελληνική αγορά εργασίας από τους επαγγελματίες εκπαιδευτικού επιπέδου μέχρι και μεταδευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, στις επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στον κλάδο της πληροφορικής.

A.2 Ορισμός του Επαγγέλματος ή/και της ειδικότητας

Ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων έχει ως πρωταρχικό του επαγγελματικό αντικείμενο τη δημιουργία ολοκληρωμένων ενημερωτικών, εκπαιδευτικών, διαφημιστικών και άλλων multimedia projects σε διάφορες μορφές (π.χ. CD ROM). Με την αλματώδη ανάπτυξη του Internet, οι πολυμεσικές εφαρμογές μπορούν εύκολα να μεταπηδήσουν στο διαδίκτυο με τη βοήθεια διαφόρων εφαρμογών λογισμικού (π.χ. Adobe Flash).

Οι εφαρμογές που εκπονούνται από τον Τεχνικό Εφαρμογών Πολυμέσων είναι ανεξάντλητες τόσο σε επίπεδο περιεχομένου όσο και σε επίπεδο τεχνολογίας. Το φάσμα των εφαρμογών αρχίζει από απλές εταιρικές παρουσιάσεις μέχρι εκπαιδευτικές εφαρμογές και από απλά animations μέχρι ηλεκτρονικά παιχνίδια.

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

Ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων σχεδιάζει, αναπτύσσει και υλοποιεί εφαρμογές πολυμέσων σύμφωνα με τις ανάγκες και τις απαιτήσεις του κάθε πελάτη. Πιο συγκεκριμένα, εκτελεί τις εξής εργασίες:

- Επικοινωνία με πελάτες (τηλεφωνικά, γραπτά, με e-mail, με fax, δια ζώσης) τόσο στην αρχή ενός έργου, έτσι ώστε να διαγνώσει τις απαιτήσεις τους, όσο και κατά τη διάρκεια, προκειμένου να διασφαλίσει την κάλυψή τους
- Διερευνά, αναλύει και προτείνει συνιστώμενο υλισμικό και λογισμικό, προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι του πελάτη
- Προετοιμάζει διαγράμματα ροής και storyboards (περιγραφές σεναρίων) για να περιγράψει τη βασική έννοια του τελικού αποτελέσματος
- Εκτελεί προγραμματιστικές εργασίες για να παραγάγει το πολυμεσικό περιεχόμενο
- Προετοιμάζει τα ψηφιακά γραφικά (digital graphics), τα κινούμενα γραφικά (animations), τον ήχο, το video, τις φωτογραφίες και τις εικόνες για επεξεργασία.

- Προετοιμάζει το Graphic User Interface και σχεδιάζει τις δυνατότητες διάδρασης του πολυμεσικού περιεχομένου
- Προετοιμάζει τις βασικές έννοιες των σχεδίων (design concepts)
- Επικοινωνεί με ειδικούς γραφικών, της παραγωγής και λοιπούς εμπλεκόμενους στο έργο
- Διαχειρίζεται την ανάπτυξη και εφαρμογή των έργων πολυμέσων.

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

Στο ΣΤΕΠ – 92 δεν υπάρχει σαφής οριζόμενη ομάδα που να περιλαμβάνει το επάγγελμα του «Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων». Σύμφωνα με την ισχύουσα ταξινόμηση, το επάγγελμα του «Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων», εντάσσεται στον **κωδικό 314** «Χειριστές οπτικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού». Σε επίπεδο τετραψήφιας ανάλυσης εντάσσεται στον **κωδικό 3149**.

A.3.2 Αντιστοίχιση με ΣΤΑΚΟΔ

Ο «Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων», απασχολείται κυρίως σε επιχειρήσεις οι οποίες δραστηριοποιούνται στον τομέα της πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών και συγκεκριμένα, σε επιχειρήσεις που ανήκουν στην κατηγορία ΣΤΑΚΟΔ **72**: Πληροφορική και συναφείς δραστηριότητες και σε τριψήφια ανάλυση, κατηγορία ΣΤΑΚΟΔ **722**: Παροχή συμβουλών σε θέματα λογισμικού (software) και προμήθεια λογισμικού.

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

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

Τα Πολυμέσα (Multimedia) είναι ο κλάδος της πληροφορικής τεχνολογίας που ασχολείται με τον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών, δηλ. κειμένου, γραφικών, εικόνας, κινούμενης εικόνας (animation), ήχου και βίντεο, για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών.

Τα πολυμέσα είναι μία από τις πιο πολυσυζητημένες τεχνολογίες των αρχών της δεκαετίας του 90. Το ενδιαφέρον αυτό είναι απόλυτα δικαιολογημένο, αφού τα πολυμέσα αποτελούν το σημείο συνάντησης πέντε μεγάλων βιομηχανιών: της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, ηλεκτρονικών εκδόσεων, της βιομηχανίας audio και video καθώς και της βιομηχανίας της τηλεόρασης και του κινηματογράφου. Κάτι αντίστοιχο συνέβη τη δεκαετία του 70, όταν η εμφάνιση της επιστήμης των δικτύων υπολογιστών έφερε πιο κοντά την πληροφορική με τις τηλεπικοινωνίες. Αυτή η προσέγγιση οδήγησε σε προϊόντα που στόχευαν κυρίως στην αγορά των επιχειρήσεων. Τα πολυμέσα έκαναν κάτι περισσότερο, διεύρυναν την αγορά των προϊόντων των παραπάνω βιομηχανιών που πλέον

στοχεύουν και στους καταναλωτές.

Κατά την διάρκεια αυτού του αιώνα οι τεχνολογικές πρόοδοι επέφεραν μια σημαντική μείωση στο κόστος παραγωγής και διανομής της πληροφορίας. Το γεγονός αυτό είχε ως συνέπεια τον πολλαπλασιασμό των τύπων και της ποσότητας της πληροφορίας στην οποία βρισκόμαστε εκτεθειμένοι. Τα πολυμέσα εισάγουν νέες μορφές απεικόνισης της πληροφορίας και ανοίγουν νέους ορίζοντες για την διαχείριση της πληροφορίας.

Τα πολυμέσα ενοποιούν όλους του τύπους της πληροφορίας μέσω της ψηφιακής αναπαράστασης και τους θέτουν υπό τον έλεγχο του υπολογιστή. Έτσι είναι δυνατή η δημιουργία εφαρμογών που μπορούν να χειριστούν κάθε είδους πληροφορία με τρόπο αυτόματο και βελτιστοποιημένο όσον αφορά στο κόστος και στην ταχύτητα. Αυτές οι εφαρμογές υπάρχουν και δεν απευθύνονται μόνο στη νέα πληροφορία που δημιουργείται εξ' αρχής σε ψηφιακή μορφή, αλλά και στην ήδη υπάρχουσα που βρίσκεται σε χαρτί.

Αυτού του είδους οι εφαρμογές αναφέρονται ως πολυμεσικές εφαρμογές, τίτλοι πολυμέσων ή πολυμέσα και αποτελούν σήμερα μια από τις πιο δυναμικά εξελισσόμενες τεχνολογίες στον χώρο της πληροφορικής, με πρακτικές εφαρμογές σε πολλούς διαφορετικούς τομείς δραστηριότητας, όπως εκπαίδευση, επαγγελματική κατάρτιση, αγορά-διαφήμιση, παρουσιάσεις, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικά παιχνίδια, περίπτερα παροχής πληροφοριών (kiosks), τηλεδιάσκεψη, Internet κ.ά.

Σήμερα η τεχνολογία πολυμέσων έχει επιφέρει δραματικές αλλαγές σε τομείς όπως οι τέχνες, η έρευνα και η διασκέδαση. Οι δυνατότητες που παρέχουν τα νέα μέσα ενισχύουν όχι μόνο τη ρεαλιστική παρουσίαση διαφόρων τύπων δεδομένων, αλλά προχωρούν σε τομείς όπως η αλληλεπίδραση με το χρήστη και η διαδραστική δημιουργία νέων εικονικών κόσμων. Ειδικότερα στο διαδίκτυο χρησιμοποιούνται εκτεταμένα τεχνολογίες που επιτρέπουν την διάδοση υλικού που μεταφέρει ήχο και εικόνα χρησιμοποιώντας διανυσματικά γραφικά και ισχυρούς αλγόριθμους συμπίεσης. Νέοι όροι εμφανίζονται όπως computer-art, internet-art, multimedia-art, animation και virtual-reality.

Υπάρχουν βέβαια και πολλές εντελώς νέες εφαρμογές που στηρίζονται στα πολυμέσα σε συνδυασμό και με άλλες τεχνολογίες όπως η τηλεδιάσκεψη, η τηλεϊατρική, η εργασία από το σπίτι και οι τηλεαγορές.

A.4.2 Ισχύον νομοθετικό πλαίσιο

Δεν υπάρχει συγκεκριμένο νομοθετικό πλαίσιο που να διέπει το επάγγελμα του Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων.

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

Το επάγγελμα του Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων εντάσσεται στον τομέα των υπηρεσιών της ελληνικής οικονομίας (τριτογενή) και συγκεκριμένα στον κλάδο της πληροφορικής. Ο κλάδος της πληροφορικής αποτέλεσε

τη τελευταία δεκαετία έναν από τους κλάδους με την ταχύτερη ανάπτυξη τόσο μέσω της αύξησης των επιχειρήσεων που ασχολούνται με την πληροφορική όσο και μέσω την ανάπτυξης ενός ανθρώπινου δυναμικού προσανατολισμένο σε επαγγέλματα και ειδικότητες του κλάδου της πληροφορικής. Σύμφωνα με το Πίνακα 1, ο αριθμός των εργαζομένων ο οποίος εργάζεται σε επιχειρήσεις του κλάδου της πληροφορικής σχεδόν τετραπλασιάστηκε την τελευταία δεκαετία, γεγονός που μπορεί να ερμηνευθεί είτε ως αύξηση του μέσου μεγέθους των επιχειρήσεων πληροφορικής, είτε ως αύξηση των επιχειρήσεων πληροφορικής. Και στις δύο περιπτώσεις, αποδεικνύεται η ανάπτυξη του κλάδου.

Πίνακας 1: Η εξέλιξη του αριθμού των εργαζομένων σε επιχειρήσεις ΣΤΑΚΟΔ 72 (1998 - 2008)

ΣΤΑΚΟΔ	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
72*	6.120	9.017	9.876	12.540	20.769	18.595	20.117	20.535	19.800	27.546	23.016

* 72: Πληροφορική και συναφείς δραστηριότητες

Πηγή: ΕΣΥΕ, Έρευνα Εργατικού Δυναμικού α' τριμήνου κάθε έτους, 1998 – 2008

Πίνακας 2: Η εξέλιξη του αριθμού των εργαζομένων σε επιχειρήσεις με ΣΤΑΚΟΔ 722 (2006 – 2008)

ΣΤΑΚΟΔ	Περιγραφή	2006	2007	2008	Μέση Ετήσια Μεταβολή 2006 - 2008
722	Παροχή συμβουλών σε θέματα λογισμικού (software) και προμήθεια λογισμικού	4.859	7.377	9.599	41%

Πηγή: ΕΣΥΕ, Έρευνα Εργατικού Δυναμικού α' τριμήνου κάθε έτους, 1998 – 2008

Όπως προαναφέρθηκε, το επάγγελμα του Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων εμφανίζεται σε επιχειρήσεις οι οποίες ανήκουν στην τριψήφια κατηγορία ΣΤΑΚΟΔ 722 «Παροχή συμβουλών σε θέματα λογισμικού (software) και προμήθεια λογισμικού» και γενικότερα στον κλάδο της πληροφορικής (ΣΤΑΚΟΔ 72). Πρόκειται για έναν ταχέως αναπτυσσόμενο κλάδο της ελληνικής οικονομίας ο οποίος εμφανίζει ιδιαίτερη δυναμική την τελευταία δεκαετία.

Σύμφωνα με την Ετήσια Έκθεση του ΙΝΕ/ ΓΣΕΕ – ΑΔΕΔΥ, «Η ελληνική οικονομία και η απασχόληση», ο κλάδος της πληροφορικής βρίσκεται ανάμεσα στους κλάδους που εμφανίζουν το μεγαλύτερο ρυθμό αύξησης της ακαθάριστης προστιθέμενης αξίας τους την περίοδο 2000 - 2007(+ 855,2%). Για την ίδια περίοδο, ο ρυθμός μεταβολής της παραγωγικότητας του κλάδου ανήλθε σε 259,3%, ενώ ο ρυθμός μεταβολής της απασχόλησης του κλάδου ανήλθε την περίοδο 2000 – 2008 στο 138,0%.

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

Ο ελληνικός τομέας τηλεπικοινωνιών και πληροφορικής, σύμφωνα με μελέτη του IOBE, το 2007, αποτελείται από 1801 επιχειρήσεις ΑΕ-ΕΠΕ, η πλειονότητα των οποίων (89,8%) εντάσσεται στον τομέα σύμφωνα με τον αντίστοιχο διεθνή ορισμό (ΟΟΣΑ). Το 40,3% αυτών δηλώνουν βασική δραστηριότητα στον κλάδο NACE 72: Πληροφορική και

συναφείς δραστηριότητες, ενώ το 33,5% δραστηριοποιείται στο σχετικό χονδρικό εμπόριο (κωδικοί 514 & 518).

Γενικά, ο κλάδος της πληροφορικής (72) είναι ο σημαντικότερος αφού συγκεντρώνει περίπου το 87% του συνόλου των επιχειρήσεων ΤΠΕ.

Σύμφωνα με τελευταία μελέτη της Hellastat, η αύξηση των κρατικών δαπανών για την υλοποίηση της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης σε συνδυασμό με τη μεγαλύτερη διείσδυση των ψηφιακών τεχνολογιών στο Δημόσιο Τομέα, τα νέα επιχειρησιακά προγράμματα ενίσχυσης και τη συνεχή τεχνολογική σύγκλιση τηλεπικοινωνιών και πληροφορικής αναμένεται να δώσουν σημαντική ώθηση στον κλάδο της Πληροφορικής.

Ο Τεχνικός Πολυμέσων, μπορεί να εργασθεί τόσο στον ιδιωτικό όσο και στο δημόσιο τομέα. Οι πιο σημαντικοί τομείς εργασίας είναι οι παρακάτω:

- Εταιρείες Κατασκευής Πληροφοριακών Συστημάτων
- Επιχειρήσεις Κατασκευής και Υποστήριξης Εφαρμογών Πολυμέσων
- Εταιρείες Ανάπτυξης Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών (Gaming)
- Δημιουργικά Γραφεία Ανάπτυξης Εφαρμογών
- Εκδόσεις Ημερησίου και Περιοδικού Τύπου
- Εκδοτικοί Οίκοι
- Εταιρείες Παραγωγής Τηλεοπτικών Ταινιών και DVD
- Εκπαιδευτικοί Οργανισμοί
- Οργανισμοί Δημοσίου Τομέα
- Διαφημιστικές Εταιρείες
- Εταιρίες Μουσικών Παραγωγών και Studios Παραγωγής
- Εταιρείες Παραγωγής Ηλεκτρονικών Εκδόσεων
- Αλυσίδες Καταστημάτων Πληροφορικής
- Εταιρείες Παροχής Υπηρεσιών Internet

Σε ότι αφορά στη δυναμική του επαγγέλματος σήμερα τα πολυμέσα αποτελούν το σημείο συνάντησης πέντε μεγάλων βιομηχανιών: της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, ηλεκτρονικών εκδόσεων, της βιομηχανίας audio και video καθώς και της βιομηχανίας της τηλεόρασης και του κινηματογράφου. Αυτό σημαίνει ότι οι δυνατότητες δημιουργίας και εξέλιξης είναι πάρα πολλές αφού δεν περιορίζονται μόνο σε ένα τομέα.

Ένας Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων έχει ως πρωταρχικό του επαγγελματικό αντικείμενο τη δημιουργία ολοκληρωμένων ενημερωτικών, εκπαιδευτικών, διαφημιστικών και άλλων multimedia projects σε διάφορες μορφές (π.χ. CD ROM). Με την αλματώδη ανάπτυξη του Internet, οι πολυμεσικές εφαρμογές μπορούν εύκολα να μεταπηδήσουν στο διαδίκτυο με τη βοήθεια διαφόρων εφαρμογών λογισμικού (π.χ. Adobe Flash). Οι εφαρμογές που εκπονούνται από έναν Τεχνικό Εφαρμογών Πολυμέσων είναι ανεξάντλητες τόσο σε επίπεδο περιεχομένου όσο και σε επίπεδο τεχνολογίας. Το φάσμα των εφαρμογών δεν περιορίζεται και εξαρτάται μονάχα

από τη φαντασία και το μεράκι του ειδικού πολυμέσων. Από απλές εταιρικές παρουσιάσεις μέχρι εκπαιδευτικές εφαρμογές και από απλά animations μέχρι ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μονάχα μια ένδειξη για το τι μπορεί να δημιουργήσει ο επαγγελματίας.

Η ξέφρενη κούρσα αύξησης της δύναμης των επεξεργαστών και της χωρητικότητας των αποθηκευτικών μέσων, της ταχύτητας των δικτύων, και της αποτελεσματικότητας των αλγορίθμων συμπίεσης και αναγνώρισης προτύπων, συμβάλουν στη γρήγορη εξέλιξη και διάδοση της χρήσης εφαρμογών πολυμέσων.

Σε πολλές περιπτώσεις υπάρχει σαφής ανάγκη της αγοράς που ωθεί την εξέλιξη, για παράδειγμα η ανάγκη για καλύτερη συνεργασία ομάδων εργασίας στις επιχειρήσεις. Παράλληλα, κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει το ρόλο των τεχνολογικών εξελίξεων και της αναζήτησης νέων αγορών για αυτές.

A.6 Απασχόληση, τάσεις-προοπτικές

A.6.1 Περιγραφή υπάρχουσας κατάστασης της απασχόλησης

Η ζήτηση για το επάγγελμα είναι τέτοια ώστε η πλειονότητα των επαγγελματιών να βρίσκει ικανοποιητική απασχόληση. Ιδιαίτερα οι τεχνικοί που έχουν ήδη κάποια εμπειρία, μπορούν να επιλέξουν μεταξύ όλων των ειδών των επιχειρήσεων που δραστηριοποιούνται στον κλάδο της πληροφορικής και το αντικείμενο προσιδιάζει στα ενδιαφέροντά τους.

A.6.2 Τάσεις

Οι τάσεις στο επάγγελμα είναι αυξητικές και αναμένεται να υπάρξει στο μέλλον πολύ μεγαλύτερη ζήτηση του επαγγέλματος, όπως περιγράφεται και στην ενότητα A.5.1.

A.6.3 Προοπτικές

Σύμφωνα με έρευνα της International Data Corporation (εταιρεία παγκόσμιων ερευνών στον κλάδο της Πληροφορικής) και της Microsoft, η οποία διεξήχθη σε 52 χώρες συμπεριλαμβανομένης της Ελλάδας, προβλέπεται η δημιουργία 5,8 εκατ. νέων θέσεων εργασίας παγκοσμίως και η δημιουργία 75.000 νέων επιχειρήσεων στην επόμενη τετραετία. Για την Ελλάδα, εκτιμάται ότι η αγορά της πληροφορικής θα συμβάλει στη δημιουργία σχεδόν 350 νέων επιχειρήσεων και 10.000 νέων θέσεων εργασίας ανάμεσα στα τέλη του 2009 και στα τέλη του 2013.

Γενικότερα, η περαιτέρω εξοικείωση με τις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών εκτιμάται ότι θα συμβάλει στην αύξηση της χρήσης πολυμέσων, γεγονός που συμβάλλει ταυτόχρονα και στην ανάπτυξη του επαγγέλματος του Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων.

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

Αν και ουσιαστικά δεν υπάρχουν ειδικεύσεις ή επιμέρους κατευθύνσεις στο συγκεκριμένο επάγγελμα, θα μπορούσε να γίνει κάποιος διαχωρισμός βάσει του είδους των εφαρμογών των πολυμέσων. Για παράδειγμα πολλοί τεχνικοί ειδικεύονται σε εφαρμογές αυτόνομων πολυμέσων ενώ άλλοι σε εφαρμογές δικτυωμένων πολυμέσων κτλ.

A.7.2 Τάσεις εξέλιξης των πιο δυναμικών και πολυπληθών ειδικεύσεων

A.8 Ποσοτικά και ποιοτικά χαρακτηριστικά του ανθρώπινου δυναμικού που δραστηριοποιείται στο επάγγελμα/ειδικότητα.

Ο «Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων», είναι σε θέση να προσαρμόζεται στις αλλαγές που επιφέρουν οι ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις στην περιοχή της δραστηριότητάς του, μέσα σε ένα πλαίσιο συνεχούς επιμόρφωσης σχετικά με τα νέα δεδομένα και τις εξελίξεις που αφορούν στον τομέα του.

Τα ποσοτικά χαρακτηριστικά του ανθρωπίνου δυναμικού στην κατηγορία ΣΤΕΠ 314, παρουσιάζονται διαχρονικά στον Πίνακα 3.

Πίνακας 3: Η εξέλιξη των απασχολούμενων στο ΣΤΕΠ 314 (1998 - 2008)											
	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
314 *	13.638	11.168	9.587	7.826	10.545	10.597	12.178	8.920	10.728	9.172	12.062
* 314: Χειριστές οπτικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού											

Πηγή: ΕΣΥΕ, Έρευνα Εργατικού Δυναμικού α' τριμήνου κάθε έτους, 1998 – 2008

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

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

Δεν υπάρχουν κάθετες κλαδικές συνδικαλιστικές ή επαγγελματικές οργανώσεις για το συγκεκριμένο επάγγελμα. Ορισμένες που λειτουργούν, όπως η Ένωση Πληροφορικών Ελλάδας καλύπτουν τα επαγγέλματα πληροφορικής υψηλότερης εκπαιδευτικής στάθμης.

Ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων μπορεί να συμμετέχει στις οργανώσεις αντίστοιχων τεχνικών της επιχείρησης στην οποία εργάζεται.

A.9.2 Έντυπα και άλλα μέσα πληροφόρησης

Έντυπα σχετικά με την πληροφορική και τα πολυμέσα. Ενδεικτικά:

- Ελληνικά και ξενόγλωσσα τεχνικά περιοδικά για τα πολυμέσα και την πληροφορική
- Εκδόσεις βιβλίων με περιεχόμενο την πληροφορική, τα πολυμέσα και συναφείς τεχνολογίες

A.9.3 Άλλες πηγές πληροφόρησης

Πέραν των ανωτέρω, ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων στηρίζεται για την πληροφόρησή του και σε διάφορα άλλα μέσα όπως:

- Το διαδίκτυο (ιστοσελίδες /forums κλπ.)
- Εκθέσεις, ημερίδες, συνέδρια

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

A.10.1 Άδειες λειτουργίας

A.10.2 Άδειες εργασίας

Τα επαγγελματικά δικαιώματα των κατόχων τίτλων επαγγελματικής κατάρτισης καθορίζονται με Προεδρικά

Διατάγματα που εκδίδονται με πρόταση του Υπουργού Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, ύστερα από γνώμη του Δ.Σ. του Οργανισμού Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (Ο.Ε.Ε.Κ.). Συγκεκριμένα:

1. Ο Οργανισμός Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (Ο.Ε.Ε.Κ.) καθορίζει τα επαγγελματικά δικαιώματα όλων των επιπέδων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, σε συνεργασία με τα κατά περίπτωση αρμόδια υπουργεία και τους κοινωνικούς εταίρους. Για την υλοποίηση του έργου αυτού συστάθηκε και λειτουργεί η Εθνική Επιτροπή Καθορισμού Επαγγελματικών Δικαιωμάτων (Ε.Ε.Κ.Ε.Δ.).
2. Ο Ο.Ε.Ε.Κ. προωθεί κατά προτεραιότητα τα επαγγελματικά δικαιώματα των ειδικοτήτων που αφορούν επαγγέλματα για τα οποία απαιτείται άδεια άσκησης επαγγέλματος, ώστε να καταστεί δυνατή η πρόσβαση των αποφοίτων Ι.Ε.Κ. στην αγορά εργασίας, τόσο στο δημόσιο όσο και στον ιδιωτικό τομέα.

3. Το Δίπλωμα Επαγγελματικής Κατάρτισης του Ο.Ε.Ε.Κ. αναγνωρίζεται ως τυπικό προσόν διορισμού στο Δημόσιο Τομέα (Π.Δ. 50/2001, ΦΕΚ 39/Α'/5-3-2001 «Καθορισμός των προσόντων διορισμού σε θέσεις φορέων του δημοσίου τομέα»)

A.10.3 Άλλες προϋποθέσεις άσκησης επαγγέλματος ή/και ειδικότητας

A.11 Τίτλοι και θέσεις-διαβαθμίσεις στην επαγγελματική ιεραρχία

A.11.1 Τίτλοι και θέσεις- διαβαθμίσεις επαγγελματικής ιεραρχίας

Δεν υφίστανται τίτλοι αναγνώρισης της θέσης στην επαγγελματική ιεραρχία. Παρ' όλα αυτά, σε μία μεσαία ή/και μεγάλη επιχείρηση ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων υπάγεται σε συναφούς ειδικότητας απόφοιτο ΑΕΙ.

Η επαγγελματική εξέλιξη του εργαζομένου εξαρτάται από την εργασιακή πείρα και την προσωπική του βούληση και προσπάθεια.

A.12 Συνθήκες εργασίας (συμπεριλαμβανομένων υγιεινής και ασφάλειας)

Έχοντας ως δεδομένο ότι το επάγγελμα του Τεχνικού Εφαρμογών Πολυμέσων περιλαμβάνει πολύωρη εργασία μπροστά σε οθόνη υπολογιστή, θα πρέπει να λαμβάνονται όλα τα μέτρα εργονομίας που προβλέπονται για αυτό το είδος εργασίας.

Σε κάθε περίπτωση, ο νόμος Ν.1568/1985 (ΦΕΚ 177/18.10.85) περί υγιεινής και ασφάλειας των εργαζομένων, καθιστά σαφή την υποχρέωση του εργοδότη *«Να λαμβάνει κάθε μέτρο που απαιτείται, ώστε να εξασφαλίζονται οι εργαζόμενοι και οι τρίτοι που παραβρίσκονται στους τόπους εργασίας από κάθε κίνδυνο που μπορεί να απειλήσει την υγεία ή τη σωματική τους ακεραιότητα».*

A.13 Δυνατότητες απασχόλησης για άτομα με αναπηρίες

Οι εργασίες που εκτελεί ο Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων, απαιτούν κατά κύριο λόγο πνευματική εργασία. Στις περιπτώσεις ατόμων με σωματικές αναπηρίες, η απασχόληση στο εν λόγω επάγγελμα μπορεί να επιτευχθεί με εργονομικές διευθετήσεις, οι οποίες τις περισσότερες φορές εφαρμόζονται με τη βοήθεια της τεχνολογίας.

ΕΝΟΤΗΤΑ Β: «ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ– ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ»
Β.1 ΚΥΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ		ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ
ΤΙΤΛΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ		ΤΙΤΛΟΣ:	ΤΙΤΛΟΣ:
ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)		ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)	ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΚΕΛ)
ΒΑΣΙΚΕΣ (ΚΕΛ)	ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.	ΚΕΛ 1:	ΚΕΛ 1:
	ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.	ΚΕΛ 2:	ΚΕΛ 2:
	ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.	ΚΕΛ 3:	
ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣ ΕΣ (ΚΕΛ)			

Σχόλια για τα επίπεδα επαγγελματικής ιεραρχίας (όπου παρουσιάζονται):

Ο «Τεχνικός Εφαρμογών Πολυμέσων» λειτουργεί πάντα κάτω από τις οδηγίες και την εποπτεία του Προισταμένου / Επικεφαλή Ομάδας Έργου (π.χ. Μηχανικός Πληροφορικής), ο οποίος έχει και την ευθύνη υλοποίησης των έργων (projects).

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ:

**«ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ»**

**ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ
(ΚΕΛ)**

[ΒΑΣΙΚΕΣ & ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ]

ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.

ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.

ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.

ΤΙΤΛΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)
ΚΕΛ 1	ΕΕΛ 1.1: Επικοινωνεί με πελάτες και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.	ΕΕ 1.1.1: Συζητά με τον πελάτη και διαπιστώνει τις ανάγκες του.
		ΕΕ 1.1.2: Προτείνει τρόπους για την κάλυψη των αναγκών του πελάτη.
		ΕΕ 1.1.3: Επικοινωνεί με ειδικούς και τους μεταφέρει τις τεχνικές απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής.
	ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.	ΕΕ 1.2.1: Επικοινωνεί και ενημερώνει τον προϊστάμενο για τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.
		ΕΕ 1.2.2: Διαμορφώνει και προτείνει το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.
		ΕΕ 1.2.3: Εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την παραγωγή της πολυμεσικής εφαρμογής
ΕΕΛ 1.3: Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.	ΕΕ 1.3.1: Αναγνωρίζει και αντιμετωπίζει απλά προβλήματα λειτουργίας του ειδικού λογισμικού που χρησιμοποιεί.	
	ΕΕ 1.3.2: Επικοινωνεί με τα αρμόδια πρόσωπα και τους τεχνικούς για την αποκατάσταση δυσλειτουργιών στο λογισμικό που χρησιμοποιεί.	
	ΕΕ 1.3.3: Ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά στον τομέα ενδιαφέροντός του.	
Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.		

ΚΕΛ 2	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)
<p>Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>ΕΕΛ 2.1: Προετοιμάζει τις εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).</p>	<p>ΕΕ 2.1.1: Ανατρέχει σε βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες και αναζητά ανάλογες πολυμεσικές εφαρμογές.</p> <p>ΕΕ 2.1.2: Δημιουργεί εναλλακτικές προσεγγίσεις για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>ΕΕ 2.1.3: Συζητά και ενημερώνει τα αρμόδια άτομα για το σενάριο που προτείνει να ακολουθήσουν.</p>
	<p>ΕΕΛ 2.2: Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>ΕΕ 2.2.1: Προετοιμάζει διαγράμματα ροής (flowchart) και τις λοιπές τεχνικές προδιαγραφές.</p> <p>ΕΕ 2.2.2: Διαπιστώνει τις ανάγκες των επιμέρους στοιχείων του διαγράμματος ροής της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>ΕΕ 2.2.3: Εξασφαλίζει τη διαθεσιμότητα των πόρων που απαιτούνται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>
	<p>ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>ΕΕ 2.3.1: Προετοιμάζει το graphic user interface (γραφική διεπαφή χρήστη).</p> <p>ΕΕ 2.3.2: Προετοιμάζει τα ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>ΕΕ 2.3.3: Συζητά με ειδικούς περιεχομένου (content experts) και επιλέγει τους κατάλληλους σύμφωνα με τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>

ΚΕΛ 3	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)
<p>Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p>ΕΕ 3.1.1: Εκτελεί τις απαιτούμενες προγραμματιστικές εργασίες.</p>
		<p>ΕΕ 3.1.2: Συγκεντρώνει και οριστικοποιεί τα επιμέρους ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>
	<p>ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>ΕΕ 3.1.3: Ελέγχει και επιβεβαιώνει τη συμβατότητα και διαλειτουργικότητα μεταξύ των επιμέρους ψηφιακών συστατικών της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>
		<p>ΕΕ 3.2.1: Ενσωματώνει στην πολυμεσική εφαρμογή όλα τα στοιχεία που έχει συγκεντρώσει.</p>
	<p>ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία της εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.</p>	<p>ΕΕ 3.2.2: Επιβεβαιώνει την αρτιότητα και τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>
		<p>ΕΕ 3.2.3: Ελέγχει την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.</p>
		<p>ΕΕ 3.3.1: Διορθώνει τα στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής σύμφωνα με τις επιθυμίες του πελάτη.</p>
		<p>ΕΕ 3.3.2: Χειρίζεται προβλήματα και παράπονα.</p>
		<p>ΕΕ 3.3.3: Παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.</p>

Β.2 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ, ΕΥΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

ΚΥΡΙΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ	ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ	ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗΣ	ΕΥΡΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
<p>ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.</p>	<p>ΕΕΛ 1.1: Επικοινωνεί με πελάτες και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.</p>	<p>ΕΕ 1.1.1: Συζητά με τον πελάτη και διαπιστώνει τις ανάγκες του.</p>	<p>1. Τηρεί τους κώδικες συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας στη διάρκεια της συνεργασίας και διευκρινίζει συζητώντας με τον πελάτη τους στόχους και τις ανάγκες που θέλει να καλύψει με την πολυμεσική εφαρμογή.</p> <p>2. Χρησιμοποιεί συγκεκριμένα κριτήρια για να διαπιστώσει τις προτιμήσεις του πελάτη.</p>	<p>Χώρος εργασίας: Εταιρείες πληροφορικής, διαφημιστικές κλπ.</p> <p>Κριτήρια: Στόχος, κοινό στο οποίο θα απευθυνθεί η πολυμεσική εφαρμογή, τρόπος που θα χρησιμοποιηθεί κτλ.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p> <p>Είδος αναγκών: Προβολή, δημοσιότητα, εκπαίδευση κλπ.</p>
		<p>ΕΕ 1.1.2: Προτείνει τρόπους για την κάλυψη των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>1. Τηρεί τους ενδεδειγμένους κανόνες παροχής επαρκούς και αναλυτικής πληροφόρησης κατά τη διάρκεια της συνεργασίας με τον πελάτη.</p> <p>2. Ενημερώνει και διευκρινίζει στον πελάτη το είδος της πολυμεσικής εφαρμογής που είναι το πλέον κατάλληλο για τις απαιτήσεις και τους στόχους που έχει ως προς τη χρήση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Είδος πολυμεσικής εφαρμογής: video, animation, μουσική, παρουσίαση, εφαρμογή λογισμικού (application) κλπ.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p>

		<p>ΕΕ 1.1.3: Επικοινωνεί με ειδικούς και τους μεταφέρει τις τεχνικές απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p><i>1. Επικοινωνεί με ειδικούς και τους διευκρινίζει τα στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής που θέλει να επεξεργασθούν ανάλογα με τις τεχνικές προδιαγραφές του είδους της εφαρμογής.</i></p> <p><i>2. Τηρεί τους κώδικες συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας στη διάρκεια της συνεργασίας.</i></p>	<p>Ειδικοί: Γραφικών, ήχου, εικόνας κτλ.</p> <p>Είδος πολυμεσικής εφαρμογής: Video, κινούμενα γραφικά (animation), εικόνες, φωτογραφίες.</p> <p>Τρόπος επικοινωνίας: Μέσω διαδικτύου, τηλεφωνικά, δια ζώσης.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p>
	<p>ΕΕΑ 1.2: Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>ΕΕ 1.2.1: Επικοινωνεί και ενημερώνει τον προϊστάμενο για τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p><i>1. Συνεργάζεται με τον προϊστάμενο και τον ενημερώνει για το περιεχόμενο και τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει ακολουθώντας τους κανόνες επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</i></p> <p><i>2. Τηρεί τους ενδεδειγμένους κανόνες επαρκούς και αναλυτικής πληροφόρησης στη διάρκεια της συνεργασίας.</i></p>	<p>Είδος απαιτήσεων: Χρόνος απασχόλησης, λογισμικό, συνεργάτες (π.χ. ειδικοί συνεργάτες, διοικητικοί υπάλληλοι της εταιρείας κτλ)</p> <p>Τρόπος ενημέρωσης: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p>

		<p>ΕΕ 1.2.2: Διαμορφώνει και προτείνει το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p><i>1. Λαμβάνει υπόψη του τις απαιτήσεις σε λογισμικό και συνεργάτες και διαμορφώνει το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της εφαρμογής.</i></p> <p><i>2. Συνεργάζεται και προτείνει στα αρμόδια άτομα τον απαιτούμενο χρόνο υλοποίησης της εφαρμογής εφαρμόζοντας τους βασικούς κανόνες επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</i></p>	<p>Αρμόδια άτομα: Πελάτης, προϊστάμενος, ειδικοί συνεργάτες.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p> <p>Εξοπλισμός/Μέσα: Η/Υ, ειδικό λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.</p>
		<p>ΕΕ 1.2.3: Εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την παραγωγή της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p><i>1. Συζητά με τα αρμόδια άτομα, μελετά τις απαιτήσεις της εφαρμογής και αξιοποιεί όλα τα διαθέσιμα μέσα για να εντοπίσει το είδος του λογισμικού που θα χρησιμοποιήσει ώστε να κατασκευάσει το τελικό προϊόν.</i></p> <p><i>2. Ακολουθεί συγκεκριμένα κριτήρια για να επιλέξει το λογισμικό που θα χρησιμοποιήσει για την υλοποίηση της εφαρμογής.</i></p>	<p>Αρμόδια άτομα: Προϊστάμενος, συνεργάτες.</p> <p>Μέσα αναζήτησης: Διαδίκτυο, προμηθευτές, εξειδικευμένος περιοδικός τύπος.</p> <p>Είδος λογισμικού: Video (π.χ. adobe premiere), animation (π.χ. macromedia flash), μουσική, εικόνες (π.χ. corel draw), φωτογραφίες (π.χ. adobe Photoshop), παρουσίαση (π.χ. Microsoft PowerPoint), εφαρμογή λογισμικού (π.χ. macromedia flash).</p> <p>Κριτήρια επιλογής λογισμικού: Αποτελεσματικότητα, κόστος, διαλειτουργικότητα και διαθεσιμότητα συνεργατών.</p>

	<p>ΕΕΛ 1.3: Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.</p>	<p>ΕΕ 1.3.1: Αναγνωρίζει και αντιμετωπίζει απλά προβλήματα λειτουργίας του ειδικού λογισμικού που χρησιμοποιεί.</p>	<p><i>1. Ακολουθεί τα εγχειρίδια και τις οδηγίες για την αντιμετώπιση προβλημάτων λειτουργίας του λογισμικού.</i></p>	<p>Εγχειρίδια/οδηγίες: Εγχειρίδια και οδηγίες του κατασκευαστή του λογισμικού.</p> <p>Προβλήματα: Bugs λογισμικού, μη ενδεδειγμένη εγκατάσταση και παραμετροποίηση λογισμικού, ασυμβατότητα με το υπόλοιπο υπολογιστικό σύστημα.</p>
	<p>ΕΕ 1.3.2: Επικοινωνεί με τα αρμόδια πρόσωπα και τους τεχνικούς για την αποκατάσταση δυσλειτουργιών στο λογισμικό που χρησιμοποιεί.</p>	<p><i>1. Τηρεί τις διαδικασίες έγκαιρης και επαρκούς ενημέρωσης των τεχνικών για την αποκατάσταση των δυσλειτουργιών.</i></p>	<p>Τεχνικοί: Προμηθευτές, κατασκευαστές λογισμικού, τεχνικοί υποστήριξης.</p> <p>Δυσλειτουργίες: Μη ανταπόκριση του λογισμικού ή/και του συστήματος.</p>	
	<p>ΕΕ 1.3.3: Ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά στον τομέα ενδιαφέροντός του.</p>	<p><i>1. Διερευνά συστηματικά πηγές ενημέρωσης για νέα προϊόντα στην αγορά και αναζητά διαρκώς νέες.</i></p>	<p>Πηγές ενημέρωσης: Εκθέσεις, κατάλογοι, διαδίκτυο, ειδικά περιοδικά.</p> <p>Είδη νέων προϊόντων: Λογισμικό επεξεργασίας video, animation, εικόνες και φωτογραφίας κλπ.</p>	

<p>ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>ΕΕΛ 2.1: Προετοιμάζει τις εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).</p>	<p>ΕΕ 2.1.1: Ανατρέχει σε βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες και αναζητά ανάλογες πολυμεσικές εφαρμογές.</p>	<p>1. Μελετά τις απαιτήσεις της εφαρμογής που έχει αναλάβει και αξιοποιεί τις διαθέσιμες πηγές και τα μέσα για την αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με έτοιμες εφαρμογές ή δομικά επιμέρους στοιχεία εφαρμογών (π.χ. Clip arts κ.α.).</p>	<p>Μέσα/πηγές αναζήτησης: Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες στο διαδίκτυο.</p>
		<p>ΕΕ 2.1.2: Δημιουργεί εναλλακτικές προσεγγίσεις για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>1. Αναλύει και επεξεργάζεται το περιεχόμενο της εφαρμογής και αξιοποιεί τις διαθέσιμες πηγές και τα μέσα ώστε να διατυπώσει εναλλακτικούς τρόπους παρουσίασης της πολυμεσικής εφαρμογής με διαφοροποιημένα δομικά στοιχεία.</p> <p>2. Χρησιμοποιεί συγκεκριμένα κριτήρια για να διαμορφώσει εναλλακτικά σενάρια για την πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Μέσα αναζήτησης: Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες στο διαδίκτυο.</p> <p>Κριτήρια: Ανάλογα με το σενάριο που επεξεργάζεται, το είδος της εφαρμογής και τις ανάγκες του πελάτη.</p> <p>Σενάριο (storyboard): Περιγραφή οπτικών, ηχητικών, αφηγηματικών και άλλων στοιχείων που εξειδικεύουν τις βασικές έννοιες (concepts) της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>

		<p>ΕΕ 2.1.3: Συζητά και ενημερώνει τα αρμόδια άτομα για το σενάριο που προτείνει να ακολουθήσουν.</p>	<p><i>1. Συνεργάζεται με τα αρμόδια άτομα και τους παρουσιάζει την πρότασή του σχετικά με τα επιμέρους χαρακτηριστικά και το τελικό αποτέλεσμα της πολυμεσικής εφαρμογής</i></p> <p><i>2. Τηρεί τις διαδικασίες έγκαιρης και επαρκούς ενημέρωσης και ακολουθεί στη διάρκεια της συνεργασίας τους κανόνες επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</i></p>	<p>Αρμόδια άτομα: Προϊστάμενος, πελάτης.</p> <p>Τρόπος επικοινωνίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p> <p>Τρόπος παρουσίασης: Μέσω διαδικτύου και διαζώσης.</p> <p>Σενάριο (storyboard): Περιγραφή οπτικών, ηχητικών, αφηγηματικών και άλλων στοιχείων που εξειδικεύουν τις βασικές έννοιες (concepts) της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>
	<p>ΕΕΛ 2.2: Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>ΕΕ 2.2.1: Προετοιμάζει διαγράμματα ροής (flowchart) και τις λοιπές τεχνικές προδιαγραφές.</p>	<p><i>1. Αναλύει τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής, τεκμηριώνει τα βήματα και τις σχετικές ενέργειες και τα αποτυπώνει σε διάγραμμα ροής του έργου ή σε αλγόριθμο.</i></p> <p><i>2. Τεκμηριώνει τη σχέση και τη διασύνδεση μεταξύ των βημάτων και των ενεργειών που αποτυπώνονται στο διάγραμμα ροής.</i></p> <p><i>3. Οριστικοποιεί τις επιμέρους τεχνικές προδιαγραφές που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή.</i></p>	<p>Διάγραμμα ροής: Σχηματική απεικόνιση αλληλουχίας βημάτων/ενεργειών για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Τεχνικές προδιαγραφές: Διάρκεια, τύπος ψηφιακού αρχείου, μέγεθος ψηφιακού αρχείου κλπ.</p> <p>Μέσα: Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου</p>

		<p>ΕΕ 2.2.2: Διαπιστώνει τις ανάγκες των επιμέρους στοιχείων του διαγράμματος ροής της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p><i>1. Εξετάζει τα επιμέρους στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής και εντοπίζει και συμπληρώνει στο διάγραμμα ροής τις επιπλέον ανάγκες σε ανθρώπινους πόρους και λογισμικό που απαιτούνται για την υλοποίηση των βημάτων και των ενεργειών που έχουν αποτυπωθεί σε αυτό.</i></p> <p><i>2. Εντοπίζει τα τμήματα της πολυμεσικής εφαρμογής που θα υλοποιηθούν με αποκλειστική ευθύνη του.</i></p>	<p>Επιμέρους στοιχεία: Επεξεργασία video, animation, συγχρονισμός κειμένου με φωνή κλπ.</p> <p>Μέσα: Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.</p>
		<p>ΕΕ 2.2.3: Εξασφαλίζει τη διαθεσιμότητα των πόρων που απαιτούνται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p><i>1. Συνεργάζεται με τα αρμόδια άτομα προτείνει και εξασφαλίζει τους συνεργάτες και το λογισμικό που θα χρησιμοποιήσει για να ολοκληρώσει το έργο που έχει αναλάβει.</i></p> <p><i>2. Τηρεί στη διάρκεια της συνεργασίας τους κανόνες συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</i></p>	<p>Αρμόδια άτομα: Προιστάμενος, εξωτερικοί συνεργάτες.</p> <p>Πόροι: Λογισμικό, συνεργάτες.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p>

	<p>ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>ΕΕ 2.3.1: Προετοιμάζει το graphic user interface (γραφική διεπαφή χρήστη)</p>	<p>1. Ακολουθεί τις τεχνικές προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής και καθορίζει τα στοιχεία ελέγχου που θα έχει ο χρήστης.</p> <p>2. Ακολουθεί τα εγχειρίδια και τις οδηγίες για να προετοιμάσει τα επιμέρους στοιχεία της εφαρμογής.</p>	<p>Γραφική διεπαφή χρήστη: Τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει ο χρήστης για να λειτουργήσει την πολυμεσική εφαρμογή.</p> <p>Επιμέρους στοιχεία: Στοιχεία ρύθμισης της εμφάνισης της πολυμεσικής εφαρμογής, Στοιχεία βοήθειας προς τον χρήστη, στοιχεία εγκατάστασης (σε περίπτωση που απαιτείται).</p> <p>Εγχειρίδια/οδηγίες: Εγχειρίδια και οδηγίες του κατασκευαστή του λογισμικού.</p> <p>Τεχνικές προδιαγραφές: Σύμφωνα με τα εγχειρίδια του κατασκευαστή του λογισμικού.</p>
		<p>ΕΕ 2.3.2: Προετοιμάζει τα ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>1. Συγκεντρώνει σε φακέλους στον Η/Υ του ή σε τοπικό δίκτυο, τα ήδη υπάρχοντα ψηφιακά συστατικά που απαιτούνται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>2. Επεξεργάζεται και προσαρμόζει τα συστατικά αυτά σύμφωνα με τις τεχνικές προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Διαδικασία επεξεργασίας: Αλλαγή μεγέθους επιμέρους ηλεκτρονικών αρχείων, μετασχηματισμός διαφόρων τύπων αρχείων.</p> <p>Ψηφιακά συστατικά: Επιμέρους ηλεκτρονικά αρχεία πολυμέσων (video, animation κλπ.) τα οποία θα συνδυαστούν για να δημιουργηθεί η πολυμεσική εφαρμογή.</p> <p>Τεχνικές προδιαγραφές: Διάρκεια, τύπος ψηφιακού αρχείου, μέγεθος ψηφιακού αρχείου κλπ.</p>

		<p>ΕΕ 2.3.3: Συζητά με ειδικούς περιεχομένου (content experts) και επιλέγει τους κατάλληλους σύμφωνα με τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής</p>	<p><i>1. Συνεργάζεται με τα αρμόδια άτομα, προτείνει και εφαρμόζει συγκεκριμένα κριτήρια για την επιλογή συνεργατών.</i></p> <p><i>2. Τηρεί τους κώδικες συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας, κατά συνεργασία και την διαδικασία επιλογής των συνεργατών.</i></p> <p><i>3. Ακολουθεί τους κανόνες εχεμύθειας και εμπιστευτικότητας.</i></p> <p><i>4. Παρέχει επαρκή και σαφή πληροφόρηση για τις διαδικασίες συνεργασίας.</i></p>	<p>Αρμόδια άτομα: Προιστάμενος</p> <p>Είδος συνεργατών: Ειδικοί video, animation, ήχου κλπ.</p> <p>Κριτήρια επιλογής συνεργατών: Προηγούμενη συνεργασία, εμπειρία, οικονομικές απαιτήσεις.</p> <p>Κανόνες εχεμύθειας και εμπιστευτικότητας: Αρχές προστασίας προσωπικών δεδομένων σύμφωνα με το θεσμικό/νομικό πλαίσιο και τους κανόνες της υπηρεσίας.</p>
--	--	---	--	--

ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.	ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.	ΕΕ 3.1.1: Εκτελεί τις απαιτούμενες προγραμματιστικές εργασίες.	<i>1. Επιμελείται τις απαραίτητες προγραμματιστικές εργασίες ώστε να προετοιμάσει τη δομή στην οποία θα στηριχθεί η πολυμεσική εφαρμογή.</i>	Προγραμματιστικές εργασίες: Σύνταξη κώδικα ή/και χρήση εργαλείων τύπου WYSIWYG (What You See Is What You Get) Μέσα: Λογισμικό κατασκευής ιστοσελίδας (π.χ. ms frontpage), λογισμικό διεπαφής περιεχομένου οπτικών δίσκων κλπ.
		ΕΕ 3.1.2: Συγκεντρώνει και οριστικοποιεί τα επιμέρους ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.	<i>1. Συλλέγει από τους ειδικούς τα επιμέρους στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής που τους έχει αναθέσει και τα τοποθετεί σε φακέλους στον Η/Υ του ή σε τοπικό δίκτυο.</i>	Ψηφιακά συστατικά: Επιμέρους ηλεκτρονικά αρχεία πολυμέσων (video, animation κλπ.) τα οποία θα συνδυαστούν για να δημιουργηθεί η πολυμεσική εφαρμογή.
		ΕΕ 3.1.3: Ελέγχει και επιβεβαιώνει τη συμβατότητα και διαλειτουργικότητα μεταξύ των επιμέρους ψηφιακών συστατικών της πολυμεσικής εφαρμογής.	<i>1. Μελετά και ενημερώνεται από τα εγχειρίδια του κατασκευαστή για την συμβατότητα των επιμέρους λογισμικών. 2. Ελέγχει τη δυνατότητα συνύπαρξης και συγχρονισμένης λειτουργίας των επιμέρους στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής και επιβεβαιώνει ότι λειτουργεί.</i>	Συμβατότητα: Δυνατότητα συνύπαρξης μεταξύ επιμέρους συστατικών. Διαλειτουργικότητα: Ιδιότητα διαφορετικών στοιχείων να λειτουργούν μαζί. Ψηφιακά συστατικά: Επιμέρους ηλεκτρονικά αρχεία πολυμέσων (video, animation κλπ.) και η γραφική διεπαφή χρήστη.

	<p>ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>ΕΕ 3.2.1: Ενσωματώνει στην πολυμεσική εφαρμογή όλα τα στοιχεία που έχει συγκεντρώσει.</p>	<p>1. Ακολουθεί τις τυπικές διαδικασίες και σύμφωνα με τις τεχνικές προδιαγραφές των επιμέρους στοιχείων διαμορφώνει τη συνολική δομή της εφαρμογής.</p> <p>2. Ακολουθεί τα εγχειρίδια και τις οδηγίες για να ενσωματώσει τα επιμέρους στοιχεία στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Τεχνικές προδιαγραφές: Διάρκεια, τύπος ψηφιακού αρχείου, μέγεθος ψηφιακού αρχείου κλπ.</p> <p>Εγχειρίδια/οδηγίες: Εγχειρίδια και οδηγίες του κατασκευαστή του λογισμικού.</p>
	<p>ΕΕ 3.2.2: Επιβεβαιώνει την αρτιότητα και τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>1. Προβάλλει το υλικό που επεξεργάστηκε και επιβεβαιώνει ότι σε πρώτο στάδιο το αποτέλεσμα είναι σύμφωνο με τις ανάγκες του πελάτη.</p>	<p>Αρτιότητα: Σύμφωνα με τις τεχνικές και αισθητικές προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	
	<p>ΕΕ 3.2.3: Ελέγχει την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>1. Συνεργάζεται με τον πελάτη και του παρουσιάζει το υλικό ακολουθώντας τις τυπικές διαδικασίες παρουσίασης.</p> <p>2. Ακολουθεί τους κανόνες συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας στη διάρκεια της συνεργασίας με τον πελάτη και της παρουσίασης της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Τρόπος παρουσίασης: Μέσω διαδικτύου και διαζώσης.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p>	

	<p>ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία της εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.</p>	<p>ΕΕ 3.3.1: Διορθώνει τα στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής σύμφωνα με τις επιθυμίες του πελάτη.</p>	<p>1. Συνεργάζεται με τον πελάτη και επεξεργάζεται εκ νέου τα στοιχεία τα οποία μπορεί να τροποποιήσει ακολουθώντας τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>2. Ακολουθεί τα εγχειρίδια και τις οδηγίες για να διορθώσει τα στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής που επιθυμεί ο πελάτης.</p>	<p>Στοιχεία: Ήχος, κίνηση, χρώματα, συγχρονισμός.</p> <p>Τρόπος συνεργασίας: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p> <p>Εγχειρίδια/οδηγίες: Εγχειρίδια και οδηγίες του κατασκευαστή του λογισμικού.</p>
		<p>ΕΕ 3.3.2: Χειρίζεται προβλήματα και παράπονα.</p>	<p>1. Τηρεί τους κανόνες επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας στην διαχείριση προβλημάτων και παραπόνων από τους πελάτες .</p> <p>2. Ακολουθεί τους κανόνες εχεμύθειας και εμπιστευτικότητας.</p>	<p>Προβλήματα/ παράπονα: Σχετικά με τους χρόνους παράδοσης, το τελικό προϊόν κλπ.</p> <p>Τρόπος χειρισμού παραπόνων: Κώδικας συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p> <p>Κανόνες εχεμύθειας και εμπιστευτικότητας: Αρχές προστασίας προσωπικών δεδομένων σύμφωνα με το θεσμικό/νομικό πλαίσιο και τους κανόνες της εταιρείας.</p>
		<p>ΕΕ 3.3.3: Παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.</p>	<p>1. Παραδίδει το υλικό στα αρμόδια άτομα.</p> <p>2. Ακολουθεί τα πρότυπα και τις οδηγίες της εταιρείας για την αρχειοθέτηση του παραδοτέου.</p>	<p>Αρμόδια άτομα: Προιστάμενος</p>

ΕΝΟΤΗΤΑ Γ: «ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ, ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ»

Γ.1 ΓΝΩΣΕΙΣ

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ISCED² ΚΑΙ EQF³

	ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΤΙΤΛΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ ΤΙΤΛΟΣ:	ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΤΙΤΛΟΣ:
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΤΟ ISCED	ΕΠΙΠΕΔΟ 4 (Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση)		
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ			
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ 8 ΕΠΙΠΕΔΑ EQF	ΕΠΙΠΕΔΟ 4		
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ			

² International Standard Classification of Education

³ European Qualifications Framework- Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Προσόντων

ΓΝΩΣΕΙΣ ΣΕ ΑΥΤΟΤΕΛΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΥΝΟΛΑ

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ			
ΚΥΡΙΕΣ & ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
<p>ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Εισαγωγή Πληροφορική.</p> <p align="center">στην</p>	<p>Τεχνολογία Πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Τεχνικές προδιαγραφές πολυμεσικών εφαρμογών ανάλογα με το είδος (π.χ εικόνα, επεξεργασία μακέτας, Animation, Video). Είδη, περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής. Λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος. Πηγές και μέσα αναζήτησης πολυμεσικών εφαρμογών. Είδη λογισμικού για την παραγωγή πολυμεσικής εφαρμογής (π.χ μουσική, video, animation, εικόνες, φωτογραφίες). Είδη λογισμικού και τεχνικές επίλυσης προβλημάτων λειτουργίας. Είδη, πηγές και μέσα αναζήτησης νέων προϊόντων για την δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	

<p>ΕΕΛ Επικοινωνεί με και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.</p>	<p>1.1:</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.</p>	<p>Τεχνολογία Πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Είδη πολυμεσικών εφαρμογών. Τεχνικές προδιαγραφές πολυμεσικών εφαρμογών ανάλογα με το είδος (π.χ εικόνα, επεξεργασία μακέτας, Animation, Video). Περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
<p>ΕΕΛ Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>1.2:</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.</p>	<p>Είδη, περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής. Λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος. Τεχνολογία Πολυμέσων Πηγές και μέσα αναζήτησης πολυμεσικών εφαρμογών. Είδη λογισμικού για την παραγωγή πολυμεσικής εφαρμογής (π.χ μουσική, video, animation, εικόνες, φωτογραφίες). Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
<p>ΕΕΛ Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.</p>	<p>1.3:</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Εισαγωγή στην Πληροφορική</p>	<p>Είδη λογισμικού και τεχνικές επίλυσης προβλημάτων λειτουργίας. Είδη, πηγές και μέσα αναζήτησης νέων προϊόντων για την δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	

<p>ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Δομές δεδομένων – Οργάνωση Αρχείων. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.</p>	<p>Τεχνολογία Πολυμέσων. Επικοινωνίες Δεδομένων – Δίκτυα. Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για πολυμεσικές εφαρμογές. Περιγραφή, τρόπος καταγραφής σεναρίων και παρουσίασης εναλλακτικών σεναρίων για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών. Δημιουργία διαγραμμάτων ροής και τεχνικές προδιαγραφές ψηφιακών αρχείων. Είδη και τεχνικές διαμόρφωσης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Απαιτήσεις σε υλικά και πόρους για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Διαδικασίες και κριτήρια επιλογής ειδικών συνεργατών για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και προσαρμογή ψηφιακών συστατικών πολυμεσικής εφαρμογής και ελέγχου γραφικής διεπαφής χρήστη. Πολυμέσα & Windows (API, GUI) Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Θεσμικό πλαίσιο διαφύλαξης προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
--	--	---	--

<p>ΕΕΛ</p> <p>Προετοιμάζει τις εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).</p>	<p>2.1:</p> <p>Ελληνική Γλώσσα.</p> <p>Γνώσεις Αγγλικών.</p> <p>Δομές δεδομένων – Οργάνωση Αρχείων.</p> <p>Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p> <p>Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.</p>	<p>Τεχνολογία Πολυμέσων.</p> <p>Επικοινωνίες Δεδομένων – Δίκτυα</p> <p>Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για πολυμεσικές εφαρμογές.</p> <p>Περιγραφή και τρόπος καταγραφής σεναρίων για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.</p> <p>Χαρακτηριστικά εναλλακτικών σεναρίων στη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Τρόπος καταγραφής και παρουσίασης εναλλακτικών σεναρίων πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	
<p>ΕΕΛ</p> <p>Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>2.2:</p> <p>Ελληνική Γλώσσα.</p> <p>Γνώσεις Αγγλικών.</p> <p>Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Δημιουργία διαγραμμάτων ροής και τεχνικές προδιαγραφές ψηφιακών αρχείων.</p> <p>Τεχνολογία Πολυμέσων.</p> <p>Είδη και τεχνικές διαμόρφωσης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Απαιτήσεις σε υλικά και πόρους για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	

<p>ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και διαδικασία ελέγχου γραφικής διεπαφής χρήστη. Πολυμέσα & Windows (API, GUI) Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και προσαρμογή ψηφιακών συστατικών πολυμεσικής εφαρμογής. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Διαδικασίες και κριτήρια επιλογής ειδικών συνεργατών για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Θεσμικό πλαίσιο διαφύλαξης προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
---	--	--	--

<p>ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Προετοιμασία, προγραμματισμός της δομής και τεχνικές ενσωμάτωσης επιμέρους στοιχείων στην πολυμεσική εφαρμογή. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director), σε Windows Toolbook Τεχνικές συλλογής και οριστικοποίησης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας (Adobe Photoshop) Τυπογραφικός Σχεδιασμός Εντύπων & Εφαρμογών Πολυμέσων Χρώμα Γραφικών Τεχνών & Πολυμέσων Τεχνολογία Εκτυπώσεων & Αναπαραγωγής Ψηφιακών Μέσων Τεχνολογία Πολυμέσων Επεξεργασία Μακέτας (CorelDraw), Animation - 3D Studio, Video – Adobe Premiere Πολυμέσα & Windows (API, GUI) Έλεγχος συμβατότητας, διαλειτουργικότητας των επιμέρους στοιχείων και αρτιότητας της πολυμεσικής εφαρμογής . Τεχνικές επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής. Τεχνικές χειρισμού προβλημάτων και παραπόνων με πελάτες. Διαδικασίες παράδοσης και αρχειοθέτησης υλικού πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο συμπεριφοράς και επαγγελματικής επικοινωνίας.</p>	
--	--	--	--

<p>ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Προετοιμασία και προγραμματισμός της δομής της πολυμεσικής εφαρμογής. Τεχνικές συλλογής και οριστικοποίησης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director), Ανάπτυξη Multimedia Εφαρμογών Σε Windows Toolbook Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας (Adobe Photoshop) Τυπογραφικός Σχεδιασμός Εντύπων & Εφαρμογών Πολυμέσων Χρώμα Γραφικών Τεχνών & Πολυμέσων Τεχνολογία Εκτυπώσεων & Αναπαραγωγής Ψηφιακών Μέσων Τεχνολογία Πολυμέσων Επεξεργασία Μακέτας (Coreldraw) Πολυμέσα & Windows (API, GUI) Επεξεργασία Animation - 3D Studio Επεξεργασία Video – Adobe Premiere Έλεγχος συμβατότητας και διαλειτουργικότητας των επιμέρους στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	
---	--	---	--

ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.	<p>Ελληνική Γλώσσα.</p> <p>Γνώσεις Αγγλικών.</p> <p>Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Τεχνικές ενσωμάτωσης επιμέρους στοιχείων στην πολυμεσική εφαρμογή.</p> <p>Τεχνικές ελέγχου αρτιότητας και λειτουργικότητας της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.	<p>Ελληνική Γλώσσα.</p> <p>Γνώσεις Αγγλικών.</p> <p>Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p> <p>Χρήση Τοπικών Δικτύων</p> <p>Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Τεχνικές επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Τεχνικές χειρισμού προβλημάτων και παραπόνων με πελάτες.</p> <p>Διαδικασίες παράδοσης και αρχειοθέτησης υλικού πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	

ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ) ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
ΕΕΛ 1.1: Επικοινωνεί με πελάτες και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.	Τεχνολογία Πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Είδη πολυμεσικών εφαρμογών. Τεχνικές προδιαγραφές πολυμεσικών εφαρμογών ανάλογα με το είδος (π.χ εικόνα, επεξεργασία μακέτας, Animation, Video). Περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	

ΕΕ 1.1.1: Συζητά με τον πελάτη και διαπιστώνει τις ανάγκες του.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
ΕΕ 1.1.2: Προτείνει τρόπους για την κάλυψη των αναγκών του πελάτη.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.</p>	<p>Τεχνολογία Πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Είδη πολυμεσικών εφαρμογών.</p>	
ΕΕ 1.1.3: Επικοινωνεί με ειδικούς και τους μεταφέρει τις τεχνικές απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Τεχνικές προδιαγραφές πολυμεσικών εφαρμογών ανάλογα με το είδος (π.χ εικόνα, επεξεργασία μακέτας, Animation, Video). Περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.</p>	<p>Είδη, περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής. Λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος. Τεχνολογία Πολυμέσων Πηγές και μέσα αναζήτησης πολυμεσικών εφαρμογών. Είδη λογισμικού για την παραγωγή πολυμεσικής εφαρμογής (π.χ μουσική, video, animation, εικόνες, φωτογραφίες). Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	

	ΕΕ 1.2.1: Επικοινωνεί και ενημερώνει τον προϊστάμενο για τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.	Είδη, περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής.	
ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.	ΕΕ 1.2.2: Διαμορφώνει και προτείνει το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.	Λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	
	ΕΕ 1.2.3: Εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την παραγωγή της πολυμεσικής εφαρμογής	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.	Τεχνολογία Πολυμέσων. Πηγές και μέσα αναζήτησης πολυμεσικών εφαρμογών. Είδη λογισμικού για την παραγωγή πολυμεσικής εφαρμογής (π.χ μουσική, video, animation, εικόνες, φωτογραφίες).	
	ΕΕΛ 1.3: Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.	ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ. ΓΝΩΣΕΙΣ ΑΓΓΛΙΚΩΝ. Εισαγωγή στην Πληροφορική	Είδη λογισμικού και τεχνικές επίλυσης προβλημάτων λειτουργίας. Είδη, πηγές και μέσα αναζήτησης νέων προϊόντων για την δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	

	ΕΕ 1.3.1: Αναγνωρίζει και αντιμετωπίζει απλά προβλήματα λειτουργίας του ειδικού λογισμικού που χρησιμοποιεί.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Εισαγωγή στην Πληροφορική</p>	<p>Είδη λογισμικού και τεχνικές επίλυσης προβλημάτων λειτουργίας.</p>	
	ΕΕ 1.3.2: Επικοινωνεί με τα αρμόδια πρόσωπα και τους τεχνικούς για την αποκατάσταση δυσλειτουργιών στο λογισμικό που χρησιμοποιεί.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Εισαγωγή στην Πληροφορική</p>	<p>Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
	ΕΕ 1.3.3: Ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά στον τομέα ενδιαφέροντός του.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.</p>	<p>Είδη, πηγές και μέσα αναζήτησης νέων προϊόντων για την δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.</p>	

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ) ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
ΕΕΛ 2.1: Προετοιμάζει εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).	2.1: Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Δομές δεδομένων – Οργάνωση Αρχείων. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.	Τεχνολογία Πολυμέσων. Επικοινωνίες Δεδομένων – Δίκτυα Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για πολυμεσικές εφαρμογές. Περιγραφή και τρόπος καταγραφής σεναρίων για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών. Χαρακτηριστικά εναλλακτικών σεναρίων στη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Τρόπος καταγραφής και παρουσίασης εναλλακτικών σεναρίων πολυμεσικής εφαρμογής.	
ΕΕ 2.1.1: Ανατρέχει σε βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες και αναζητά ανάλογες πολυμεσικές εφαρμογές.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Δομές δεδομένων – Οργάνωση Αρχείων.	Τεχνολογία Πολυμέσων. Επικοινωνίες Δεδομένων – Δίκτυα. Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για πολυμεσικές εφαρμογές.	

<p>ΕΕ 2.1.2: Δημιουργεί εναλλακτικές προσεγγίσεις για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.</p>	<p>Περιγραφή και τρόπος καταγραφής σεναρίων για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών. Χαρακτηριστικά εναλλακτικών σεναρίων στη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	
<p>ΕΕ 2.1.3: Συζητά και ενημερώνει τα αρμόδια άτομα για το σενάριο που προτείνει να ακολουθήσουν.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.</p>	<p>Τρόπος καταγραφής και παρουσίασης εναλλακτικών σεναρίων πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	
<p>ΕΕΛ 2.2: Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Δημιουργία διαγραμμάτων ροής και τεχνικές προδιαγραφές ψηφιακών αρχείων. Τεχνολογία Πολυμέσων. Είδη και τεχνικές διαμόρφωσης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Απαιτήσεις σε υλικά και πόρους για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
<p>ΕΕ 2.2.1: Προετοιμάζει διαγράμματα ροής (flowchart) και τις λοιπές τεχνικές προδιαγραφές.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Δημιουργία διαγραμμάτων ροής και τεχνικές προδιαγραφές ψηφιακών αρχείων. Τεχνολογία Πολυμέσων.</p>	

ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.	ΕΕ 2.2.2: Διαπιστώνει τις ανάγκες επιμέρους στοιχείων του διαγράμματος ροής της πολυμεσικής εφαρμογής	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.	Είδη και τεχνικές διαμόρφωσης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.	
	ΕΕ 2.2.3: Εξασφαλίζει τη διαθεσιμότητα των πόρων που απαιτούνται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.	Ελληνική Γλώσσα.	Απαιτήσεις σε υλικά και πόρους για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	

	<p>ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και διαδικασία ελέγχου γραφικής διεπαφής χρήστη. Πολυμέσα & Windows (API, GUI) Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων. Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και προσαρμογή ψηφιακών συστατικών πολυμεσικής εφαρμογής. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Διαδικασίες και κριτήρια επιλογής ειδικών συνεργατών για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Θεσμικό πλαίσιο διαφύλαξης προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	
	<p>ΕΕ 2.3.1: Προετοιμάζει το graphic user interface (γραφική διεπαφή χρήστη)</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και διαδικασία ελέγχου γραφικής διεπαφής χρήστη. Πολυμέσα & Windows (API, GUI). Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.</p>	

	ΕΕ 2.3.2: Προετοιμάζει τα ψηφιακά συστατικά πολυμεσικής εφαρμογής.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και προσαρμογή ψηφιακών συστατικών πολυμεσικής εφαρμογής. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director).</p>	
	ΕΕ 2.3.3: Συζητά με ειδικούς περιεχομένου (content experts) και επιλέγει τους κατάλληλους σύμφωνα με τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.</p>	<p>Διαδικασίες και κριτήρια επιλογής ειδικών συνεργατών για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής. Θεσμικό πλαίσιο διαφύλαξης προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.</p>	

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ) ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ	ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ
<p>ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Προετοιμασία και προγραμματισμός της δομής της πολυμεσικής εφαρμογής. Τεχνικές συλλογής και οριστικοποίησης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Ανάπτυξη Multimedia Εφαρμογών Σε Windows Toolbook. Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας (Adobe Photoshop). Τυπογραφικός Σχεδιασμός Εντύπων & Εφαρμογών Πολυμέσων. Χρώμα Γραφικών Τεχνών & Πολυμέσων Τεχνολογία Εκτυπώσεων & Αναπαραγωγής Ψηφιακών Μέσων. Τεχνολογία Πολυμέσων. Επεξεργασία Μακέτας (Coreldraw). Πολυμέσα & Windows (API, GUI). Επεξεργασία Animation - 3D Studio. Επεξεργασία Video – Adobe Premiere. Έλεγχος συμβατότητας και διαλειτουργικότητας των επιμέρους στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	

<p>ΕΕ 3.1.1: Εκτελεί τις απαιτούμενες προγραμματιστικές εργασίες.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Προετοιμασία και προγραμματισμός της δομής της πολυμεσικής εφαρμογής. Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director). Ανάπτυξη Multimedia Εφαρμογών Σε Windows Toolbook.</p>	
<p>ΕΕ 3.1.2: Συγκεντρώνει και οριστικοποιεί τα επιμέρους ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Τεχνικές συλλογής και οριστικοποίησης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας (Adobe Photoshop). Τυπογραφικός Σχεδιασμός Εντύπων & Εφαρμογών Πολυμέσων. Χρώμα Γραφικών Τεχνών & Πολυμέσων. Τεχνολογία Εκτυπώσεων & Αναπαραγωγής Ψηφιακών Μέσων. Τεχνολογία Πολυμέσων. Επεξεργασία Μακέτας (Coreldraw). Ανάπτυξη Multimedia Εφαρμογών Σε Windows Toolbook. Ανάπτυξη Εφαρμογών Σε Windows (Director). Πολυμέσα & Windows (API, GUI). Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic. Επεξεργασία Animation - 3D Studio. Επεξεργασία Video – Adobe Premiere.</p>	

	ΕΕ 3.1.3: Ελέγχει και επιβεβαιώνει τη συμβατότητα και διαλειτουργικότητα μεταξύ των επιμέρους ψηφιακών συστατικών της πολυμεσικής εφαρμογής.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.	Έλεγχος συμβατότητας και διαλειτουργικότητας των επιμέρους στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.	
	ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.	Τεχνικές ενσωμάτωσης επιμέρους στοιχείων στην πολυμεσική εφαρμογή. Τεχνικές ελέγχου αρτιότητας και λειτουργικότητας της πολυμεσικής εφαρμογής. Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	
	ΕΕ 3.2.1: Ενσωματώνει στην πολυμεσική εφαρμογή όλα τα στοιχεία που έχει συγκεντρώσει.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.	Τεχνικές ενσωμάτωσης επιμέρους στοιχείων στην πολυμεσική εφαρμογή.	
ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη	ΕΕ 3.2.2: Επιβεβαιώνει την αρτιότητα και τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.	Τεχνικές ελέγχου αρτιότητας και λειτουργικότητας της πολυμεσικής εφαρμογής.	

Λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.	ΕΕ 3.2.3: Ελέγχει την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.	Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	
	ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.	Τεχνικές επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής. Τεχνικές χειρισμού προβλημάτων και παραπόνων με πελάτες. Διαδικασίες παράδοσης και αρχειοθέτησης υλικού πολυμεσικής εφαρμογής.	
	ΕΕ 3.3.1: Διορθώνει τα στοιχεία πολυμεσικής εφαρμογής σύμφωνα με τις επιθυμίες του πελάτη.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Σχεδίαση προγράμματος πολυμέσων.	Τεχνικές επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.	
	ΕΕ 3.3.2: Χειρίζεται προβλήματα και παράπονα.	Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών.	Τεχνικές χειρισμού προβλημάτων και παραπόνων με πελάτες.	

	ΕΕ 3.3.3: Παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.	<p>Ελληνική Γλώσσα. Γνώσεις Αγγλικών. Χρήση Τοπικών Δικτύων Λειτουργικά συστήματα Windows XP-Vista-7, Apple OS, Unix - Linux.</p>	<p>Διαδικασίες παράδοσης και αρχειοθέτησης υλικού πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	
--	--	---	--	--

Γ.2 ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕQF

	ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΤΙΤΛΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ ΤΙΤΛΟΣ:	ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΤΙΤΛΟΣ:
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΣΟΝΤΩΝ 8 ΕΠΙΠΕΔΑ ΕQF	ΕΠΙΠΕΔΟ 4		
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ			

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΑΥΤΟΤΕΛΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΣΥΝΟΛΑ - ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ		
ΚΥΡΙΕΣ & ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ)	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ
ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.	<ul style="list-style-type: none"> Άνετη χρήση διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος. Ενεργός ακρόαση. Επικοινωνία. Πρωτοβουλία. Επίλυση προβλημάτων. Κρίση και λήψη απόφασης. Ψηφιακή δεξιότητα. Οργανωτικότητα. Διαχείριση χρόνου. Εξελικτική ικανότητα. 	<ul style="list-style-type: none"> Καλή μνήμη. Δημιουργική ικανότητα. Τακτοποίηση Πληροφοριών. Συμπερασματική ικανότητα. Παρατηρητικότητα.

<p>ΕΕΛ 1.1: Επικοινωνεί με πελάτες και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.</p>	<p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Επίλυση προβλημάτων: Αναγνωρίζει το πρόβλημα και προτείνει λύσεις αντιμετώπισης.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Δημιουργική ικανότητα: η ικανότητα παραγωγής νέων και πρωτότυπων μορφών.</p> <p>Τακτοποίηση Πληροφοριών: Η ικανότητα ταξινόμησης στοιχείων ή δραστηριοτήτων σε μια συγκεκριμένη σειρά ή διάταξη.</p>
---	---	---

<p>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Άνετη χρήση διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Διαχείριση χρόνου: διαχείριση του δικού του χρόνου και των άλλων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>
--	--	--

<p>ΕΕΛ 1.3: Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.</p>	<p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Επίλυση προβλημάτων: Αναγνωρίζει το πρόβλημα και προτείνει λύσεις αντιμετώπισης.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Εξελικτική ικανότητα: Δυνατότητα να αναπτύσσει και να εξελίσσει, χρησιμοποιώντας τις γνώσεις, την εμπειρία και τα βιώματά του, το προσωπικό του ύφος.</p>	<p>Παρατηρητικότητα: ικανότητα λεπτομερούς και προσεκτικής παρατήρησης και καταγραφής των εντυπώσεων στη μνήμη.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>
--	---	---

<p>ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Άνετη χρήση δικτύων, βάσεων δεδομένων και ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών.</p> <p>Άνετη χρήση διαγραμμάτων ροής.</p> <p>Άνετη χρήση τεχνικών διαμόρφωσης ψηφιακών στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης.</p> <p>Οργανωτικότητα.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα.</p> <p>Πρωτοβουλία.</p> <p>Επικοινωνία.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη.</p> <p>Ενεργός ακρόαση.</p> <p>Διαχείριση χρόνου.</p>	<p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης.</p> <p>Φαντασία.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.</p> <p>Καλή μνήμη.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα.</p> <p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης.</p>
--	--	---

<p>ΕΕΛ 2.1: Προετοιμάζει τις εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).</p>	<p>Άνετη χρήση δικτύων, βάσεων δεδομένων και ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	<p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p> <p>Φαντασία: Να έχει σε όλη τη διάρκεια του σχεδιασμού την τελική μορφή του προϊόντος.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p>
---	--	---

<p>ΕΕΛ</p> <p>2.2:</p> <p>Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Άνετη χρήση διαγραμμάτων ροής.</p> <p>Άνετη χρήση τεχνικών διαμόρφωσης ψηφιακών στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Διαχείριση χρόνου: διαχείριση του δικού του χρόνου και των άλλων.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p>
---	---	---

<p>ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p> <p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p>
---	---	---

<p>ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Άνετη χρήση γλώσσας προγραμματισμού και ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών.</p> <p>Άνετη χρήση τεχνικών ενσωμάτωσης ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Άνετη χρήση τεχνικών επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα.</p> <p>Οργανωτικότητα.</p> <p>Πρωτοβουλία.</p> <p>Επικοινωνία.</p> <p>Ενεργός ακρόαση.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης.</p> <p>Επίλυση προβλημάτων.</p>	<p>Καλή μνήμη.</p> <p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης.</p> <p>Τακτοποίηση Πληροφοριών.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.</p> <p>Φαντασία.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα</p>
--	--	--

<p>ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p>Άνετη χρήση γλώσσας προγραμματισμού και ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p> <p>Τακτοποίηση Πληροφοριών: Η ικανότητα ταξινόμησης στοιχείων ή δραστηριοτήτων σε μια συγκεκριμένη σειρά ή διάταξη.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p>
---	---	--

<p>ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>Άνετη χρήση τεχνικών ενσωμάτωσης ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	<p>Φαντασία: Να έχει σε όλη τη διάρκεια του σχεδιασμού την τελική μορφή του προϊόντος.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p> <p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p>
---	--	--

<p>ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία της εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.</p>	<p>Άνετη χρήση τεχνικών επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Επίλυση προβλημάτων: Αναγνωρίζει το πρόβλημα και προτείνει λύσεις αντιμετώπισης.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>
--	--	---

ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ) ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ
ΕΕΛ 1.1: Επικοινωνεί με πελάτες και ειδικούς πολυμεσικών εφαρμογών.	Ενεργός ακρόαση. Επικοινωνία. Πρωτοβουλία. Επίλυση προβλημάτων. Κρίση και λήψη απόφασης. Ψηφιακή δεξιότητα.	Καλή μνήμη. Δημιουργική ικανότητα. Τακτοποίηση Πληροφοριών.
ΕΕ 1.1.1: Συζητά με τον πελάτη και διαπιστώνει τις ανάγκες του.	Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές. Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.	

<p>ΕΕ 1.1.2: Προτείνει τρόπους για την κάλυψη των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Επίλυση προβλημάτων: Αναγνωρίζει το πρόβλημα και προτείνει λύσεις αντιμετώπισης.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Δημιουργική ικανότητα: η ικανότητα παραγωγής νέων και πρωτότυπων μορφών.</p>
<p>ΕΕ 1.1.3: Επικοινωνεί με ειδικούς και τους μεταφέρει τις τεχνικές απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p>	<p>Τακτοποίηση Πληροφοριών: Η ικανότητα ταξινόμησης στοιχείων ή δραστηριοτήτων σε μια συγκεκριμένη σειρά ή διάταξη.</p>
<p>ΕΕΛ 1.2: Ενημερώνει τον προϊστάμενο και εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Άνετη χρήση διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.</p> <p>Ενεργός ακρόαση.</p> <p>Επικοινωνία.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης.</p> <p>Οργανωτικότητα.</p> <p>Διαχείριση χρόνου.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα.</p>	<p>Καλή μνήμη.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα.</p>

	<p>ΕΕ 1.2.1: Επικοινωνεί και ενημερώνει τον προϊστάμενο για τις απαιτήσεις της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p>	
<p>ΚΕΛ 1: Επικοινωνεί με πελάτες, εντοπίζει το λογισμικό που απαιτεί η πολυμεσική εφαρμογή και διαχειρίζεται τη λειτουργία του.</p>	<p>ΕΕ 1.2.2: Διαμορφώνει και προτείνει το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.</p>	<p>Άνετη χρήση διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Διαχείριση χρόνου: διαχείριση του δικού του χρόνου και των άλλων.</p>	
	<p>ΕΕ 1.2.3: Εντοπίζει το λογισμικό που απαιτείται για την παραγωγή της πολυμεσικής εφαρμογής</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>

	<p>ΕΕΛ 1.3: Διαχειρίζεται ζητήματα λειτουργίας του λογισμικού και ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά.</p>	<p>Κρίση και λήψη απόφασης. Πρωτοβουλία. Επίλυση προβλημάτων. Ενεργός ακρόαση. Εξελικτική ικανότητα.</p>	<p>Παρατηρητικότητα. Συμπερασματική ικανότητα.</p>
	<p>ΕΕ 1.3.1: Αναγνωρίζει και αντιμετωπίζει απλά προβλήματα λειτουργίας του ειδικού λογισμικού που χρησιμοποιεί.</p>	<p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη. Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις. Επίλυση προβλημάτων: Αναγνωρίζει το πρόβλημα και προτείνει λύσεις αντιμετώπισης.</p>	<p>Παρατηρητικότητα: ικανότητα λεπτομερούς και προσεκτικής παρατήρησης και καταγραφής των εντυπώσεων στη μνήμη. Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>
	<p>ΕΕ 1.3.2: Επικοινωνεί με τα αρμόδια πρόσωπα και τους τεχνικούς για την αποκατάσταση δυσλειτουργιών στο λογισμικό που χρησιμοποιεί.</p>	<p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p>	
	<p>ΕΕ 1.3.3: Ενημερώνεται για τα νέα προϊόντα λογισμικού στην αγορά στον τομέα ενδιαφέροντός του.</p>	<p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές. Εξελικτική ικανότητα: Δυνατότητα να αναπτύσσει και να εξελίσσει, χρησιμοποιώντας τις γνώσεις, την εμπειρία και τα βιώματά του, το προσωπικό του ύφος.</p>	

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ) ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ
ΕΕΛ 2.1: Προετοιμάζει τις εναλλακτικές περιγραφές σεναρίων (storyboards).	Άνετη χρήση δικτύων, βάσεων δεδομένων και ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών. Κρίση και λήψη απόφασης. Οργανωτικότητα. Ψηφιακή δεξιότητα. Πρωτοβουλία. Επικοινωνία. Κοινωνική αντίληψη.	Ευελιξία κατηγοριοποίησης. Φαντασία. Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.

<p>ΕΕ 2.1.1: Ανατρέχει σε βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες και αναζητά ανάλογες πολυμεσικές εφαρμογές.</p>	<p>Άνετη χρήση δικτύων, βάσεων δεδομένων και ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p>	<p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p>
<p>ΕΕ 2.1.2: Δημιουργεί εναλλακτικές προσεγγίσεις για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p>	<p>Φαντασία: Να έχει σε όλη τη διάρκεια του σχεδιασμού την τελική μορφή του προϊόντος.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p>
<p>ΕΕ 2.1.3: Συζητά και ενημερώνει τα αρμόδια άτομα για το σενάριο που προτείνει να ακολουθήσουν.</p>	<p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	

<p>ΕΕΛ 2.2: Συγκεκριμενοποιεί τη διαδικασία υλοποίησης και οριστικοποιεί τις προδιαγραφές της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Άνετη χρήση διαγραμμάτων ροής.</p> <p>Άνετη χρήση τεχνικών διαμόρφωσης ψηφιακών στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα.</p> <p>Οργανωτικότητα.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης.</p> <p>Επικοινωνία.</p> <p>Ενεργός ακρόαση.</p> <p>Διαχείριση χρόνου.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη.</p>	<p>Καλή μνήμη.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.</p>
<p>ΕΕ 2.2.1: Προετοιμάζει διαγράμματα ροής (flowchart) και τις λοιπές τεχνικές προδιαγραφές.</p>	<p>Άνετη χρήση διαγραμμάτων ροής.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>

ΚΕΛ 2: Εντοπίζει, οργανώνει και προετοιμάζει το υλικό που θα χρησιμοποιήσει για την πολυμεσική εφαρμογή.	ΕΕ 2.2.2: Διαπιστώνει τις ανάγκες των επιμέρους στοιχείων του διαγράμματος ροής της πολυμεσικής εφαρμογής	Άνετη χρήση τεχνικών διαμόρφωσης ψηφιακών στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής. Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού. Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών. Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.	Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες. Συμπερασματική ικανότητα: Η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων. Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.
	ΕΕ 2.2.3: Εξασφαλίζει τη διαθεσιμότητα των πόρων που απαιτούνται για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής.	Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο. Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές. Διαχείριση χρόνου: διαχείριση του δικού του χρόνου και των άλλων. Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.	

	<p>ΕΕΛ 2.3: Προετοιμάζει τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει στην πολυμεσική εφαρμογή.</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα. Οργανωτικότητα. Πρωτοβουλία. Επικοινωνία. Ενεργός ακρόαση. Κοινωνική αντίληψη.</p>	<p>Καλή μνήμη. Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα. Ευελιξία κατηγοριοποίησης.</p>
	<p>ΕΕ 2.3.1: Προετοιμάζει το graphic user interface (γραφική διεπαφή χρήστη)</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού. Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών. Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες. Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο. Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p>
	<p>ΕΕ 2.3.2: Προετοιμάζει τα ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού. Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών. Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες. Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p>

	<p>ΕΕ 2.3.3: Συζητά με ειδικούς περιεχομένου (content experts) και επιλέγει τους κατάλληλους σύμφωνα με τις προδιαγραφές πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	
--	--	--	--

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (ΕΕΛ) ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΕΕ)	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ
ΕΕΛ 3.1: Υλοποιεί το μέρος της πολυμεσικής εφαρμογής που έχει αναλάβει.	Άνετη χρήση γλώσσας προγραμματισμού και ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών. Ψηφιακή δεξιότητα. Οργανωτικότητα. Πρωτοβουλία.	Καλή μνήμη. Ευελιξία κατηγοριοποίησης. Τακτοποίηση Πληροφοριών. Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.
ΕΕ 3.1.1: Εκτελεί τις απαιτούμενες προγραμματιστικές εργασίες.	Άνετη χρήση γλώσσας προγραμματισμού και ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών. Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού. Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.	Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες. Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.
ΕΕ 3.1.2: Συγκεντρώνει και οριστικοποιεί τα επιμέρους ψηφιακά συστατικά της πολυμεσικής εφαρμογής.	Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού. Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.	Τακτοποίηση Πληροφοριών: Η ικανότητα ταξινόμησης στοιχείων ή δραστηριοτήτων σε μια συγκεκριμένη σειρά ή διάταξη.

<p>ΕΕ 3.1.3: Ελέγχει και επιβεβαιώνει τη συμβατότητα και διαλειτουργικότητα μεταξύ των επιμέρους ψηφιακών συστατικών της πολυμεσικής εφαρμογής.</p>	<p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p>	<p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p>
<p>ΕΕΛ 3.2: Συνθέτει και ελέγχει την αρτιότητα, τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής και την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.</p>	<p>Άνετη χρήση τεχνικών ενσωμάτωσης ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα.</p> <p>Πρωτοβουλία.</p> <p>Οργανωτικότητα.</p> <p>Επικοινωνία.</p> <p>Ενεργός ακρόαση.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη.</p>	<p>Φαντασία.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα.</p> <p>Καλή μνήμη.</p>
<p>ΕΕ 3.2.1: Ενσωματώνει στην πολυμεσική εφαρμογή όλα τα στοιχεία που έχει συγκεντρώσει.</p>	<p>Άνετη χρήση τεχνικών ενσωμάτωσης ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p>	<p>Φαντασία: Να έχει σε όλη τη διάρκεια του σχεδιασμού την τελική μορφή του προϊόντος.</p> <p>Δημιουργική – αφαιρετική ικανότητα: Δυνατότητα αφαίρεσης και δημιουργίας προκειμένου να αποδώσει το έργο του με αισθητικό άρτιο τρόπο.</p>

ΚΕΛ 3: Διαμορφώνει το υλικό, ελέγχει τη λειτουργικότητα και δίνει την τελική μορφή στην πολυμεσική εφαρμογή.	ΕΕ 3.2.2: Επιβεβαιώνει την αρτιότητα και τη λειτουργικότητα της πολυμεσικής εφαρμογής.	Άνετη χρήση τεχνικών ελέγχου της αρτιότητας της πολυμεσικής εφαρμογής. Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού. Πρωτοβουλία: Προτείνει και οργανώνει χωρίς να περιμένει εντολές ή υποδείξεις.	
	ΕΕ 3.2.3: Ελέγχει την ικανοποίηση των αναγκών του πελάτη.	Επικοινωνία: Ακούει και κατανοεί τους άλλους, διαβάζει και κατανοεί γραπτές πληροφορίες, εκφράζεται ξεκάθαρα χρησιμοποιώντας τον γραπτό ή προφορικό λόγο. Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές. Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.	Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.
	ΕΕΛ 3.3: Επεξεργάζεται στοιχεία της εφαρμογής, παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.	Άνετη χρήση τεχνικών επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων. Ψηφιακή δεξιότητα. Κρίση και λήψη απόφασης. Οργανωτικότητα. Επίλυση προβλημάτων. Ενεργός ακρόαση. Κοινωνική αντίληψη.	Καλή μνήμη. Ευελιξία κατηγοριοποίησης. Συμπερασματική ικανότητα.

	<p>ΕΕ 3.3.1: Διορθώνει τα στοιχεία της πολυμεσικής εφαρμογής σύμφωνα με τις επιθυμίες του πελάτη.</p>	<p>Άνετη χρήση τεχνικών επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων.</p> <p>Ψηφιακή δεξιότητα: Ευχέρεια στη χρήση και την επεξεργασία λογισμικού.</p> <p>Κρίση και λήψη απόφασης: λαμβάνει υπόψη τα υπέρ και τα κατά πιθανών δράσεων και επιλέγει την πιο κατάλληλη.</p> <p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p> <p>Ευελιξία κατηγοριοποίησης: Η ικανότητα δημιουργίας ή χρησιμοποίησης διαφορετικών κανόνων για να ομαδοποιηθούν πράγματα με διαφορετικούς τρόπους.</p> <p>Συμπερασματική ικανότητα: η ικανότητα εξαγωγής συμπερασμάτων μετά από την επεξεργασία δεδομένων και προτάσεων.</p>
	<p>ΕΕ 3.3.2: Χειρίζεται προβλήματα και παράπονα.</p>	<p>Επίλυση προβλημάτων: Αναγνωρίζει το πρόβλημα και προτείνει λύσεις αντιμετώπισης.</p> <p>Ενεργός ακρόαση: Δίνει πλήρη προσοχή στο τι έχουν να πουν οι άλλοι, παίρνει χρόνο για να κατανοήσει το τι έχει ειπωθεί, κάνει ερωτήσεις με τον κατάλληλο τρόπο και δεν διακόπτει σε ακατάλληλες στιγμές.</p> <p>Κοινωνική αντίληψη: Αναγνωρίζει τις αντιδράσεις των άλλων και κατανοεί γιατί αντιδρούν με αυτό τον τρόπο.</p>	
	<p>ΕΕ 3.3.3: Παραδίδει και αρχειοθετεί το υλικό.</p>	<p>Οργανωτικότητα: Οργάνωση και δόμηση της δουλειάς για αποτελεσματική επίδοση και την επίτευξη των στόχων. Τροποποίηση του σχεδίου ή προσαρμογή των προτεραιοτήτων στην περίπτωση αλλαγής των στόχων ή των συνθηκών.</p>	<p>Καλή μνήμη: Η ικανότητα να θυμάσαι πληροφορίες όπως λέξεις, αριθμούς, εικόνες/ πρόσωπα και διαδικασίες.</p>

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	ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ	
ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ Α		
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	1 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι ΕΠΑΛ, ΕΠΑΣ - Αρχική Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση (ΙΕΚ) για το σύνολο των γνώσεων που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).
	2 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι ΕΠΑΛ, ΕΠΑΣ σε ειδικότητες οι οποίες αντιστοιχούν με τον «Τεχνικό Εφαρμογών Πληροφορικής με Πολυμέσα», όπως αυτές ορίζονται από την αντιστοιχία ειδικοτήτων που προβλέπει ο ΟΕΕΚ - Αρχική Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση (ΙΕΚ) για γνώσεις που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3) από 3 ^ο εξάμηνο.
	3 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι Γενικού Λυκείου - Αρχική Μεταδευτεροβάθμια Επαγγελματική Κατάρτιση (ΙΕΚ) για το σύνολο των γνώσεων που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).
	4 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι ΕΠΑΛ, ΕΠΑΣ - Τουλάχιστον 3 χρόνια Επαγγελματική εμπειρία – Συνεχιζόμενη Επαγγελματική Κατάρτιση για τις γνώσεις που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).
	5 ^η Διαδρομή	Απόφοιτοι Γενικού Λυκείου – Τουλάχιστον 3 χρόνια Επαγγελματική εμπειρία – Συνεχιζόμενη Επαγγελματική Κατάρτιση για τις γνώσεις που αντιστοιχούν στις 3 Κύριες Επαγγελματικές Λειτουργίες του επαγγέλματος (ΚΕΛ 1, ΚΕΛ 2, ΚΕΛ 3).

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: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ										
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 1	ΕΕΛ 1.1	Τεχνολογία Πολυμέσων.	X	X	X					
		Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.	X	X	X					
		Είδη πολυμεσικών εφαρμογών.	X		X					
		Τεχνικές προδιαγραφές πολυμεσικών εφαρμογών ανάλογα με το είδος (π.χ εικόνα, επεξεργασία μακέτας, Animation, Video).	X			X				
		Περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής.	X	X	X					

		Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	X	X			X		
	ΕΕΛ 1.2	Είδη, περιεχόμενο και απαιτήσεις πολυμεσικής εφαρμογής.	X		X				
		Λογισμικό διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.	X				X		
		Τεχνολογία Πολυμέσων	X	X	X				
		Πηγές και μέσα αναζήτησης πολυμεσικών εφαρμογών.	X				X		
		Είδη λογισμικού για την παραγωγή πολυμεσικής εφαρμογής (π.χ μουσική, video, animation, εικόνες, φωτογραφίες).	X			X			
		Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	X	X			X		
	ΕΕΛ 1.3	Είδη λογισμικού και τεχνικές επίλυσης προβλημάτων λειτουργίας.	X				X	X	
		Είδη, πηγές και μέσα αναζήτησης νέων προϊόντων για την δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.	X				X	X	
		Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	X	X			X		
ΚΕΛ 2	ΕΕΛ 2.1	Τεχνολογία Πολυμέσων.	X	X	X				
		Επικοινωνίες Δεδομένων – Δίκτυα	X		X		X		

	Βάσεις δεδομένων και ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες για πολυμεσικές εφαρμογές.	X					X	X	
	Περιγραφή και τρόπος καταγραφής σεναρίων για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.	X		X	X				
	Χαρακτηριστικά εναλλακτικών σεναρίων στη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.	X		X	X				
	Τρόπος καταγραφής και παρουσίασης εναλλακτικών σεναρίων πολυμεσικής εφαρμογής.	X			X		X	X	
ΕΕΛ 2.2	Δημιουργία διαγραμμάτων ροής και τεχνικές προδιαγραφές ψηφιακών αρχείων.	X					X	X	
	Τεχνολογία Πολυμέσων.	X	X	X					
	Είδη και τεχνικές διαμόρφωσης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.						X	X	
	Απαιτήσεις σε υλικά και πόρους για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.	X	X	X					
	Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	X	X			X			
ΕΕΛ 2.3	Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και διαδικασία ελέγχου γραφικής διεπαφής χρήστη.	X		X			X	X	
	Πολυμέσα & Windows (API, GUI)	X					X	X	
	Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director).	X					X	X	
	Θεωρία Των Πολυμέσων και Υπερμέσων.	X	X	X					

		Προετοιμασία, τεχνικές προδιαγραφές και προσαρμογή ψηφιακών συστατικών πολυμεσικής εφαρμογής.	X					X	X	
		Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic.	X					X	X	
		Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director).	X					X	X	
		Διαδικασίες και κριτήρια επιλογής ειδικών συνεργατών για τη δημιουργία πολυμεσικής εφαρμογής.	X	X	X					
		Θεσμικό πλαίσιο διαφύλαξης προσωπικών και ευαίσθητων δεδομένων.	X	X			X			
		Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	X	X			X			
ΚΕΛ 3	ΕΕΛ 3.1	Προετοιμασία και προγραμματισμός της δομής της πολυμεσικής εφαρμογής.	X		X	X				
		Τεχνικές συλλογής και οριστικοποίησης επιμέρους στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.	X			X		X		
		Γλώσσα Προγραμματισμού Visual Basic.	X					X	X	
		Ανάπτυξη εφαρμογών σε Windows (Macromedia Director),	X					X	X	
		Ανάπτυξη Multimedia Εφαρμογών Σε Windows Toolbook	X					X	X	
		Ηλεκτρονική Επεξεργασία Εικόνας (Adobe Photoshop)				X		X	X	

	Τυπογραφικός Σχεδιασμός Εντύπων & Εφαρμογών Πολυμέσων				X		X	X	
	Χρώμα Γραφικών Τεχνών & Πολυμέσων				X		X	X	
	Τεχνολογία Εκτυπώσεων & Αναπαραγωγής Ψηφιακών Μέσων				X		X	X	
	Τεχνολογία Πολυμέσων	X	X	X					
	Επεξεργασία Μακέτας (Coreldraw)				X		X	X	
	Πολυμέσα & Windows (API, GUI)	X		X			X	X	
	Επεξεργασία Animation - 3D Studio				X		X	X	
	Επεξεργασία Video – Adobe Premiere				X		X	X	
	Έλεγχος συμβατότητας και διαλειτουργικότητας των επιμέρους στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.	X		X	X		X	X	
ΕΕΛ 3.2	Τεχνικές ενσωμάτωσης επιμέρους στοιχείων στην πολυμεσική εφαρμογή.				X		X		
	Τεχνικές ελέγχου αρτιότητας και λειτουργικότητας της πολυμεσικής εφαρμογής.				X		X	X	
	Βασικό πλαίσιο κανόνων επαγγελματικής συμπεριφοράς και επικοινωνίας.	X	X			X			
ΕΕΛ 3.3	Τεχνικές επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων της πολυμεσικής εφαρμογής.				X		X	X	
	Τεχνικές χειρισμού προβλημάτων και παραπόνων με πελάτες.	X	X			X			

		Διαδικασίες παράδοσης και αρχειοθέτησης υλικού πολυμεσικής εφαρμογής.						X	X	

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

ΤΙΤΛΟΣ ΒΑΣΙΚΟΥ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΣ: ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ										
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	ΆΛΛΟ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ
ΚΕΛ 1	ΕΕΛ 1.1	Ενεργός ακρόαση.						X	X	
		Επικοινωνία.						X	X	
		Πρωτοβουλία.						X	X	
		Επίλυση προβλημάτων.						X	X	
		Κρίση και λήψη απόφασης.							X	
		Ψηφιακή δεξιότητα.							X	X
	ΕΕΛ 1.2	Άνετη χρήση διαμόρφωσης χρονοδιαγράμματος.							X	X
		Οργανωτικότητα.							X	
		Διαχείριση χρόνου.							X	X
	ΕΕΛ 1.3	Εξελικτική ικανότητα.						X		

ΚΕΛ 2	ΕΕΛ 2.1	Άνετη χρήση δικτύων, βάσεων δεδομένων και ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών.						X	X	
		Κοινωνική αντίληψη.					X	X		
	ΕΕΛ 2.2	Άνετη χρήση διαγραμμάτων ροής.						X	X	
		Άνετη χρήση τεχνικών διαμόρφωσης ψηφιακών στοιχείων πολυμεσικής εφαρμογής.						X	X	
	ΕΕΛ 2.3									
ΚΕΛ 3	ΕΕΛ 3.1	Άνετη χρήση γλώσσας προγραμματισμού και ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών.						X	X	
	ΕΕΛ 3.2	Άνετη χρήση τεχνικών ενσωμάτωσης ψηφιακών στοιχείων.						X	X	
	ΕΕΛ 3.3	Άνετη χρήση τεχνικών επανεπεξεργασίας ψηφιακών στοιχείων.						X	X	

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. ΕΣΥΕ, Έρευνα Εργατικού Δυναμικού α' τρίμηνου κάθε έτους, 1998 – 2008.
2. ΙΟΒΕ, Μελέτη των κλάδων πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών στην Ελλάδα: Κατάσταση και προοπτικές, Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορίας, 2007.
3. ΙΝΕ ΓΣΕΕ – ΑΔΕΔΥ, Ετήσια Έκθεση 2009 - Η ελληνική οικονομία και η απασχόληση, Αύγουστος 2009.
4. International Data Corporation (IDC) & Microsoft, Μελέτη: Η Συμβολή του Κλάδου της Πληροφορικής στην Παγκόσμια Οικονομική Ανάκαμψη, 7/10/2009,
<http://microsoft.com/economicgrowth> & <http://www.microsoft.com/hellas/press/releases/idc.msp>
5. Εργαστήριο Πολυμέσων Ε.Μ.Π. - ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ "ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ",
<http://www.medialab.ntua.gr/education/MultimediaTechnology/MultimediaTechnologyNotes/index.htm>
6. ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. ΦΛΩΡΙΝΑΣ - Εισαγωγή στα Πολυμέσα,
<http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials/Tutorials-Multimedia.html>