



**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ  
ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ**

**"ΓΡΑΦΙΣΤΑΣ ΕΝΤΥΠΟΥ  
ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ"**

**2<sup>η</sup> ΠΕΡΙΟΔΟΣ 2008**



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ

<b>1. Συνοπτική περιγραφή επαγγέλματος (Job Profile) .....</b>	<b>3</b>
1.1. Τομέας δραστηριοτήτων. ....	3
1.2. Επαγγελματικά Καθήκοντα .....	3
<b>2. Ανάλυση επαγγελματικών δραστηριοτήτων (Task Analysis) .....</b>	<b>4</b>
2.1. Περιγραφή Γενικών Γνώσεων και Δεξιοτήτων .....	4
2.2. Περιγραφή Βασικών Επαγγελματικών Γνώσεων και Δεξιοτήτων. ....	4
2.3. Περιγραφή Ειδικών Επαγγελματικών Προσόντων. ....	4
<b>3. Τελικές Εξετάσεις Πιστοποίησης .....</b>	<b>5</b>
3.1 Το Θεωρητικό Μέρος των εξετάσεων .....	6
3.1.1 Διαδικασία .....	6
α) Σκοπός .....	6
β) Περιεχόμενο εξέτασης .....	6
γ) Διαδικασία εξέτασης .....	6
δ) Διάρκεια εξετάσεων .....	7
3.1.2 Στοχοθεσία εξεταστέας ύλης .....	7
3.2 Το Πρακτικό Μέρος εξετάσεων .....	8
3.2.1 Διαδικασία .....	8
α) Σκοπός .....	8
β) Περιεχόμενο εξέτασης .....	8
γ) Διαδικασία εξέτασης .....	8
δ) Διάρκεια εξετάσεων .....	8
3.2.2 Στοχοθεσία εξεταστέας ύλης .....	9
<b>4. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ .....</b>	<b>10</b>
Α. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΕΝΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ .....	10
Β. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΙΔΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ .....	12

## 1. Συνοπτική περιγραφή επαγγέλματος (Job Profile)

### 1.1. Τομέας δραστηριοτήτων.

Ο κατάρτιζόμενος «Γραφίστας εντύπου και ηλεκτρονικών μέσων» πρέπει να διακρίνεται για την άρτια κατάρτισή του γύρω από τη σύγχρονη τεχνολογία και τις δημιουργικές της εφαρμογές στον κλάδο των γραφικών τεχνών και των πολυμέσων. Ο χώρος της έντυπης και ηλεκτρονικής σχεδίασης επικοινωνιακού υλικού αποτελεί τον κατ' εξοχήν τομέα των δραστηριοτήτων του.

### 1.2. Επαγγελματικά Καθήκοντα

Πρέπει να είναι σε θέση να εκτελεί προσχέδια χρησιμοποιώντας τη σύγχρονη τεχνολογία, να διεκπεραιώνει γραφιστική εργασία υπό την καθοδήγηση και επίβλεψη του καλλιτεχνικού επιμελητή και να παρακολουθεί την παραγωγή της εργασίας σε όλα της τα στάδια μέχρι την παράδοση του έργου στον πελάτη.

## 2. Ανάλυση επαγγελματικών δραστηριοτήτων (Task Analysis)

### 2.1. Περιγραφή Γενικών Γνώσεων και Δεξιοτήτων

Γνωρίζει να χειρίζεται με ασφάλεια τον απαραίτητο ηλεκτρονικό εξοπλισμό, καθώς και να απευθύνεται και να επικοινωνεί με διαύγεια με προμηθευτές, συνεργάτες και πελάτες. Παράλληλα, έχει αποκτήσει τις βασικές οικονομο-τεχνικές γνώσεις για να κοστολογήσει μια συναφή επαγγελματική εργασία. Επιπλέον, γνωρίζει τις βασικές αρχές της εργατικής νομοθεσίας και αντιλαμβάνεται τις υποχρεώσεις και τα δικαιώματά του, που απορρέουν από αυτή.

### 2.2. Περιγραφή Βασικών Επαγγελματικών Γνώσεων και Δεξιοτήτων.

A. Αναλαμβάνει να εκτελεί - υλοποιεί γραφιστική εργασία με βάση τα προσχέδια του καλλιτεχνικού επιμελητή.

B. Υλοποιεί τη μακέτα χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές σχεδιασμού και στηριζόμενος στη γνώση του χειρισμού ηλεκτρονικών προγραμμάτων των Η/Υ δημιουργεί τα τελικά ψηφιακά αρχεία.

Γ. Επιβλέπει την εργασία σε όλα τα στάδια της παραγωγής της (διαχωρισμοί, δοκίμια, εκτύπωση, βιβλιοδεσία – εφαρμογή ιστοσελίδας – παραγωγή/λειτουργία CD-ROM).

### 2.3. Περιγραφή Ειδικών Επαγγελματικών Προσόντων.

- Να γνωρίζει την ορολογία των γραφικών τεχνών και των πολυμέσων
- Να γνωρίζει τα στάδια παραγωγής εντύπων και πολυμέσων
- Να διαβάζει και να εκτελεί προσχέδια
- Να γνωρίζει τα λειτουργικά συστήματα Macintosh/PC Windows
- Να χειρίζεται περιφερειακά μηχανήματα υποστήριξης (εκτυπωτή, ψηφιακό σαρωτή, modem κ.λπ.)
- Να δημιουργεί πρότυπες σελίδες με τον Η/Υ
- Να εισαγάγει κείμενα και εικόνες/σχέδια μέσα στη σελίδα
- Να διαχειρίζεται τυπογραφικά τα κείμενα και τις εικόνες/σχέδια μέσα στη σελίδα
- Να επεμβαίνει ψηφιακά στις εικόνες
- Να σχεδιάζει με ψηφιακά εργαλεία
- Να γνωρίζει και να χρησιμοποιεί τα μέσα ατομικής προστασίας και υγιεινής
- Να συγκροτεί ένα βασικό κοστολόγιο για τις παρεχόμενες υπηρεσίες

### 3. Τελικές Εξετάσεις Πιστοποίησης

Για την απόκτηση του Διπλώματος Ι.Ε.Κ. της ειδικότητας **Γραφίστας Εντύπου και Ηλεκτρονικών Μέσων** πρέπει να ικανοποιηθούν οι παρακάτω προϋποθέσεις:

**α)** Επιτυχής ολοκλήρωση της φοίτησης στο Ι.Ε.Κ. και απόκτηση της βεβαίωσης επαγγελματικής κατάρτισης.

**β)** Επιτυχία στο Θεωρητικό Μέρος των τελικών εξετάσεων.

**γ)** Επιτυχία στο Πρακτικό Μέρος των τελικών εξετάσεων.

Για το σκοπό αυτό, στη Κ.Υ. του Ο.Ε.Ε.Κ., συγκροτείται Κεντρική Εξεταστική Επιτροπή Πιστοποίησης Επαγγελματικής Κατάρτισης (Κ.Ε.Ε.Π.Ε.Κ.) που έχει ως έργο την ευθύνη για την ομαλή και αδιάβλητη διεξαγωγή των εξετάσεων, την εποπτεία, κατεύθυνση και συντονισμό του έργου των Π.Ε.Ε.Π.

Κατά τις εξεταστικές περιόδους συγκροτούνται Περιφερειακές Εξεταστικές Επιτροπές Πιστοποίησης (Π.Ε.Ε.Π.). Οι Π.Ε.Ε.Π. έχουν ως έργο την οργάνωση και εφαρμογή των διαδικασιών των σχετικών με τις εξετάσεις στην περιφέρειά τους με βάση τις εκάστοτε ισχύουσες αποφάσεις του Ο.Ε.Ε.Κ. και τις οδηγίες της Κ.Ε.Ε.Π.Ε.Κ.

Η Πιστοποίηση Επαγγελματικής Κατάρτισης βασίζεται σε τελικές εξετάσεις Θεωρητικού και Πρακτικού Μέρους, που διεξάγονται σε εθνικό επίπεδο με βάση τον ισχύοντα, κατά την διεξαγωγή των εξετάσεων, Κανονισμό Κατάρτισης κάθε ειδικότητας.

Οι ενδιαφερόμενοι που απέτυχαν, μπορούν να συμμετέχουν εκ νέου στις Εξετάσεις Πιστοποίησης Επαγγελματικής Κατάρτισης χωρίς περιορισμό, οποτεδήποτε αυτές διεξάγονται.

Εξετασθείς, ο οποίος πέτυχε στο Πρακτικό ή Θεωρητικό Μέρος των εξετάσεων κατοχυρώνει την επιτυχία του στο μέρος αυτό για τρία (3) συνεχή έτη, κατά τη διάρκεια των οποίων συμμετέχει μόνο στις εξετάσεις του μέρους στο οποίο απέτυχε. Η τριετία αρχίζει από την επόμενη ημέρα της ανακοίνωσης των αποτελεσμάτων των εξετάσεων στην έδρα της αρμόδιας Π.Ε.Ε.Π. και λήγει την ημέρα συμπλήρωσης τριών (3) ημερολογιακών ετών. Αν μέσα στο χρονικό διάστημα των τριών (3) ετών δεν πετύχει και στη δεύτερη δοκιμασία, υποχρεούται πλέον να συμμετέχει εκ νέου και στα δύο (2) μέρη των Εξετάσεων Πιστοποίησης Επαγγελματικής Κατάρτισης (Θεωρητικό και Πρακτικό) με βάση τον ισχύοντα κάθε φορά Κανονισμό Κατάρτισης της ειδικότητάς του.

## 3.1 Το Θεωρητικό Μέρος των εξετάσεων

### 3.1.1 Διαδικασία

#### α) Σκοπός

Με τη διαδικασία των εξετάσεων του Θεωρητικού Μέρους επιδιώκεται να διαπιστωθεί αν ο απόφοιτος του Ι.Ε.Κ. κατέχει και είναι ικανός να χρησιμοποιεί, σε συγκεκριμένες επαγγελματικές εφαρμογές, τις θεωρητικές γνώσεις που απαιτούνται για την άσκηση του επαγγέλματος.

#### β) Περιεχόμενο εξέτασης

Η γραπτή δοκιμασία γίνεται με ερωτήσεις που προκύπτουν από το περιεχόμενο της προβλεπόμενης στοχοθεσίας του Θεωρητικού Μέρους και μπορεί να περιέχει θέματα από όλα τα γνωστικά αντικείμενα (μαθήματα) που περιέχονται στην εξεταζόμενη θεματική ενότητα ή μέρος αυτών.

Τα γραπτά είναι ανώνυμα κατά τη συλλογή και βαθμολόγηση μετά από επικάλυψη των ονομάτων των υποψηφίων.

#### γ) Διαδικασία εξέτασης

Το πρόγραμμα εξέτασης για το Θεωρητικό Μέρος καταρτίζεται από την Κ.Ε.Ε.Π.Ε.Κ. και μετά από απόφαση του Δ.Σ. του Ο.Ε.Ε.Κ. ανακοινώνεται από την οικεία Π.Ε.Ε.Π.

Η Κ.Ε.Ε.Π.Ε.Κ. μεταβιβάζει τα θέματα των γραπτών εξετάσεων στις επιτροπές των εξεταστικών κέντρων με τον προσφορότερο και ασφαλέστερο κατά την κρίση της τρόπο.

Οι υποψήφιοι υποχρεούνται να απαντήσουν σε όλα τα θέματα που έχουν δοθεί για επεξεργασία.

Μετά την εξάντληση του χρονικού ορίου αποχώρησης οι υποψήφιοι παραδίδουν τα γραπτά τους στους επιτηρητές οι οποίοι παρουσία του υποψηφίου καλύπτουν το μέρος του γραπτού που φέρει τα στοιχεία του υποψηφίου, με αδιαφανές κάλυμμα (αυτοκόλλητο).

Κάθε γραπτό δοκίμιο αξιολογείται από δυο (2) βαθμολογητές.

Η αξιολόγηση γίνεται με βάση την βαθμολογική κλίμακα από 1– 20.

Ως επιτυχών στο Θεωρητικό Μέρος θεωρείται αυτός που βαθμολογήθηκε με βαθμό δέκα (10) έως είκοσι (20).

Ο τελικός βαθμός προκύπτει από το άθροισμα των βαθμών των δυο (2) βαθμολογητών διαιρούμενος δια του δυο (2). Σε περίπτωση αναβαθμολόγησης ισχύει ο βαθμός του αναβαθμολογητή.

Η βαθμολόγηση γίνεται με ακέραιο βαθμό. Αν μετά τη διαίρεση του αθροίσματος των βαθμών των δυο (2) βαθμολογητών προκύπτει δεκαδικός αριθμός, ο βαθμός αυτός στρογγυλοποιείται στον αμέσως επόμενο (εάν το δεκαδικό στοιχείο είναι  $\geq 0.5$ ) ή προηγούμενο (εάν το δεκαδικό στοιχείο είναι  $< 0.5$ ) ακέραιο βαθμό.

Γραπτό δοκίμιο των Εξετάσεων Πιστοποίησης Επαγγελματικής Κατάρτισης, αναβαθμολογείται μόνο στην περίπτωση που η διαφορά βαθμολογίας μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου βαθμολογητή είναι μεγαλύτερη των τριών (3) μονάδων, από μέλος της οικείας ομάδας αναβαθμολογητών το οποίο ορίζει η Επιτροπή του Βαθμολογικού Κέντρου.

Επανεξέταση ή αναβαθμολόγηση πέραν της ανωτέρω προβλεπόμενης δεν επιτρέπεται.

Η αξιολόγηση των γραπτών δοκιμίων γίνεται με αντικειμενική και δίκαιη κρίση και δεν

απαιτείται αιτιολόγηση από τον βαθμολογητή ή τον αναβαθμολογητή.

#### **δ) Διάρκεια εξετάσεων**

Η εξέταση του Θεωρητικού Μέρους διαρκεί τρεις (3) ώρες.

#### **3.1.2 Στοχοθεσία εξεταστέας ύλης**

Για την πιστοποίηση της επαγγελματικής ικανότητας, κατά το Θεωρητικό Μέρος, οι υποψήφιοι της ειδικότητας **Γραφίστας Εντύπου και Ηλεκτρονικών Μέσων** εξετάζονται σε γενικά θέματα επαγγελματικών γνώσεων και ικανοτήτων και επίσης σε ειδικές επαγγελματικές γνώσεις και ικανότητες, που περιλαμβάνονται αποκλειστικά στη στοχοθεσία του Θεωρητικού Μέρους της ειδικότητας.

##### **1. Γενικά θέματα:**

ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΣΧΕΔΙΟ – ΧΡΩΜΑ – ΣΥΝΘΕΣΗ 1  
ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΤΥΠΩΝ & ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ  
ΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ-ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ 1

##### **2. Ειδικά θέματα:**

ΣΧΕΔΙΟ – ΧΡΩΜΑ – ΣΥΝΘΕΣΗ 2  
ΗΛΕΚΤΡ. ΕΠΕΞ. ΜΑΚΕΤΑΣ  
ΗΛΕΚΤΡ. ΕΠΕΞ. ΣΕΛΙΔΑΣ  
ΗΛΕΚΤΡ. ΕΠΕΞ. ΕΙΚΟΝΑΣ 2  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ  
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ 1 & 2  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ 1  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ 2  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΜΕ Η/Υ  
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

## 3.2 Το Πρακτικό Μέρος εξετάσεων

### 3.2.1 Διαδικασία

#### α) Σκοπός

Κατά τη δοκιμασία του Πρακτικού Μέρους ελέγχονται οι επαγγελματικές ικανότητες και δεξιότητες του εξεταζομένου, όπως αυτές περιγράφονται στη Συνοπτική Περιγραφή Επαγγέλματος (Job Profile), στη στοχοθεσία εξεταστέας ύλης του επαγγέλματος και τα επιμέρους επαγγελματικά καθήκοντα του Κανονισμού Κατάρτισης της ειδικότητας.

#### β) Περιεχόμενο εξέτασης

Η εξέταση των υποψηφίων στο Πρακτικό Μέρος γίνεται σε εργαστήρια των Ι.Ε.Κ. ή σε εργαστηριακούς ή εργασιακούς χώρους, όπου οι υποψήφιοι πραγματοποίησαν την πρακτική ή εργαστηριακή τους άσκηση κατά την περίοδο της Κατάρτισής τους ή σε εργαστήρια άλλων μονάδων (εκπαιδευτικών ή επαγγελματικών) που κατά την κρίση της οικείας Π.Ε.Ε.Π. καλύπτουν τις απαιτήσεις αξιολόγησης.

Οι υποψήφιοι εξετάζονται σε θέματα που περιλαμβάνονται στην στοχοθεσία των δεξιοτήτων και ικανοτήτων της ειδικότητας και μπορούν να πραγματοποιηθούν στους επιλεγμένους χώρους αξιολόγησης.

Στο εργαστήριο μπορούν ταυτόχρονα να εξετάζονται περισσότεροι του ενός υποψήφιοι, με διαφορετικά θέματα και ανάλογα με τη δυνατότητα των συγκεκριμένων χώρων.

Οι εξεταστές βρίσκονται στον ίδιο χώρο και μετά την πάροδο εύλογου χρόνου ελέγχουν τις πραγματοποιηθείσες ασκήσεις και τα αποτελέσματα των έργων και εφόσον κρίνουν ότι αυτό χρειάζεται ή απαιτείται από το είδος εξέτασης, προχωρούν και σε προφορικές ερωτήσεις - διευκρινίσεις επί του εκτελεσθέντος έργου.

Κάθε υποψήφιος εξετάζεται και βαθμολογείται από τρεις εξεταστές οι οποίοι ορίζονται από τον Ο.Ε.Ε.Κ., ύστερα από πρόταση της οικείας Π.Ε.Ε.Π. και εκπροσωπούν τον Ο.Ε.Ε.Κ. και τους κοινωνικούς εταίρους σε περιφερειακό επίπεδο. Ο υποψήφιος θεωρείται επιτυχών εφόσον οι δύο (2) από τους τρεις (3) εξεταστές τον χαρακτηρίσουν επιτυχόντα.

#### γ) Διαδικασία εξέτασης

Το πρόγραμμα εξέτασης του Πρακτικού Μέρους για κάθε ειδικότητα ανακοινώνεται από την Π.Ε.Ε.Π. Η διάρκεια του εξεταστικού προγράμματος της πρακτικής δοκιμασίας εξαρτάται από τον αριθμό των υποψηφίων σε κάθε περιφέρεια και τη διατιθέμενη υποδομή.

Οι υποψήφιοι προσέρχονται στο συγκεκριμένο εργαστήριο ή εργασιακό χώρο την ημέρα και ώρα που έχει οριστεί για την εξέτασή τους.

Οι υποψήφιοι μπορούν να εξετάζονται σε περισσότερα από ένα εργαστήρια αν η ειδικότητα και η δέσμη των εξεταζομένων θεμάτων το επιτρέπουν κατά την κρίση της εξεταστικής επιτροπής.

#### δ) Διάρκεια εξετάσεων

Το Πρακτικό Μέρος εξετάζεται για **τρεις (3) ώρες**.



### 3.2.2 Στοχοθεσία εξεταστέας ύλης

Για την πιστοποίηση της επαγγελματικής ικανότητας, κατά το Πρακτικό Μέρος, οι υποψήφιοι της ειδικότητας **Γραφίστας Εντύπου και Ηλεκτρονικών Μέσων**, εξετάζονται σε γενικά θέματα επαγγελματικών γνώσεων και ικανοτήτων και επίσης σε ειδικές επαγγελματικές γνώσεις και ικανότητες, που περιλαμβάνονται αποκλειστικά στη στοχοθεσία του πρακτικού μέρους της ειδικότητας.

#### 1. Γενικά θέματα:

ΧΡΩΜΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΣΧΕΔΙΟ – ΧΡΩΜΑ – ΣΥΝΘΕΣΗ 1  
ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΤΥΠΩΝ & ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ  
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ  
ΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ-ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ 1

#### 2. Ειδικά θέματα:

ΣΧΕΔΙΟ – ΧΡΩΜΑ – ΣΥΝΘΕΣΗ 2  
ΗΛΕΚΤΡ. ΕΠΕΞ. ΜΑΚΕΤΑΣ  
ΗΛΕΚΤΡ. ΕΠΕΞ. ΣΕΛΙΔΑΣ  
ΗΛΕΚΤΡ. ΕΠΕΞ. ΕΙΚΟΝΑΣ 2  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ  
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ 1 & 2  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ 1  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ 2  
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΜΕ Η/Υ  
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

#### 4. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ


##### A. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΕΝΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ

1. Τι είναι ο «ανταγωνισμός» στις επιχειρήσεις;
2. Τι αφορά το marketing (Προώθηση προϊόντων);
3. Ποιος είναι ο επιχειρηματίας και τι η επιχορήγηση;
4. Τι καλείται «ανώνυμη εταιρεία»;
5. Ποιος είναι ο ιδιοκτήτης ατομικής επιχείρησης;
6. Ποιοι είναι οι συντελεστές παραγωγής αγαθών και υπηρεσιών;
7. Ποιοι καλούνται διευθυντές (managers) ;
8. Τι καλείται παραγωγικότητα;
9. Τι καλείται «προσωπική εταιρεία»;
10. Τι καλείται «προσφορά»;
11. Τι καλείται «ζήτηση»;
12. Τι είναι τέχνη και ποιος είναι ο στόχος της κατά τον Αριστοτέλη;
13. Το κάθε σχήμα εκφράζει μια ορισμένη διεύθυνση. Ποια είναι η διεύθυνση που εκφράζει το τετράγωνο ,το τρίγωνο και ο κύκλος;
14. Τι εκφράζουν η οριζόντια και κάθετη διεύθυνση;
15. Τι εκφράζει η διαγώνια διεύθυνση;
16. Τι εκφράζει η περιστροφική διεύθυνση;
17. Με ποια στοιχεία εκφράζουμε «κίνηση» σε μια εικόνα;
18. Τι γνωρίζετε αναλυτικά για την καμπύλη γραμμή και πού τη συναντάμε στην τέχνη;
19. Αναφέρετε τα είδη των τυπογραφικών πειστηρίων.
20. Αναφέρετε τις τεχνολογίες της ψηφιακής εκτύπωσης offset υψηλής ανάλυσης από το DTP (Desktop Publishing) στο χαρτί.
21. Τι εννοούμε με τον όρο computer to plate (CTP);
22. Με ποιο όργανο ελέγχουμε το άπλωμα κουκίδας (“dot gain”) ;
23. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της εκτυπωτικής πλάκας offset;
24. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της φλεξογραφικής πλάκας εκτύπωσης;
25. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της βαθυτυπικής πλάκας εκτύπωσης ;
26. Σε τι χρησιμεύει το Raster;
27. Τι καλείται γραμμικό πρωτότυπο, τι τονικό και ποια είναι η διαφορά τους;
28. Ποιες κύριες μέθοδοι εκτύπωσης χρησιμοποιούνται σήμερα;
29. Τι ονομάζουμε «δοκίμιο»; Ποια είναι η χρησιμότητά του;
30. Τι είναι ο εικονοθέτης (Imagesetter) ;
31. Τι είναι ο R.I.P. (Raster Image Processor), και ποιος ο ρόλος του;
32. Τα μελάνια της φλεξογραφίας είναι λεπτόρρευστα ή παχύρρευστα;
33. Η μέθοδος της φλεξογραφίας είναι άμεση ή έμμεση εκτύπωση;
34. Με ποια μέθοδο μπορούμε να τυπώσουμε επάνω σε ένα μουσικό CD ή ένα DVD;
35. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και ποια τα μειονεκτήματα της μεταξοτυπικής μεθόδου εκτύπωσης;
36. Τι καλείται ψηφιακή εκτύπωση;
37. Τι είναι το EPS; Περιγράψτε αυτό το ειδικό Format (τύπο).
38. Τι είναι η Postscript;

39. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών εκτυπώσεων;
40. Αναφέρετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ψηφιακής εκτύπωσης.
41. Ποια είδη οριζόντιας στοίχισης κειμένου γνωρίζετε;
42. Τι εννοούμε λέγοντας ανάλυση εκτυπωτή;
43. Τι σημαίνει ο όρος LPI και τι προσδιορίζει;
44. Τι σημαίνει ο όρος DPI και τι προσδιορίζει;
45. Τι σημαίνει ο όρος PPI και τι προσδιορίζει;
46. Αναφέρετε μερικά είδη εκτυπωτών με απευθείας εκτύπωση πάνω στο υλικό.
47. Περιγράψτε συνοπτικά τη λειτουργία ενός εκτυπωτή inkjet.
48. Περιγράψτε συνοπτικά τη λειτουργία ενός ηλεκτροφωτογραφικού εκτυπωτή (Laser).
49. Τι εννοούμε λέγοντας color separation;
50. Πόσων ειδών γεμίσματα degrade γνωρίζετε;
51. Ένα πρόγραμμα επεξεργασίας σελίδας είναι σε θέση να δημιουργήσει αρχεία Postscript, ώστε να γίνουν διαχωρισμοί και να εκτυπωθούν φίλμς;
52. Τι σημαίνει συναρμογή ;ή επικάλυψη (overprint) ή παγίδευση (trap);
53. Τι είναι το screen angle (γωνία οθόνης);
54. Τι είναι το μουαρέ;
55. Τι είναι το πλακάτο χρώμα (spot color);
56. Τι είναι τα χρώματα PANTONE (Pantone Matching System);
57. Τι είναι το Dot Shape (σχήμα κουκίδας) και πόσων ειδών σχήματα κουκίδας γνωρίζετε;
58. Ποια είναι τα βασικά χρώματα στη ζωγραφική και γιατί τα ονομάζουμε βασικά;
59. Ποια είναι τα συμπληρωματικά χρώματα στη ζωγραφική και πώς παράγονται;
60. Ποια είναι τα θερμά χρώματα στη ζωγραφική; Πώς συμπεριφέρονται στο χώρο και τι μας δημιουργούν;
61. Ποια είναι τα ψυχρά χρώματα στη ζωγραφική; Πώς συμπεριφέρονται στο χώρο και τι μας δημιουργούν;
62. Τι ονομάζουμε ματιέρα;
63. Ποια είναι τα υλικά που χρησιμοποιούμε για να ζωγραφίσουμε ένα ελεύθερο σχέδιο;
64. Τι χρησιμεύει η «βελόνα» στο ελεύθερο σχέδιο;
65. Τα τρία χαρακτηριστικά στοιχεία του χρώματος είναι η απόχρωση, ο τόνος και η ένταση. Γράψτε τι γνωρίζετε για καθένα από αυτά.
66. Επιλέξτε δύο χρώματα της αρεσκείας σας και γράψτε τι συμβολίζουν, αναλύστε τα συναισθήματα που δημιουργούν και βρείτε μερικούς από τους συμβολισμούς σε γνωστές διαφημίσεις της τηλεόρασης ή των περιοδικών.
67. Αναφέρετε μερικές από τις κυριότερες τεχνικές ζωγραφικής (όχι ελεύθερου σχεδίου) και γράψτε τι γνωρίζετε για το παστέλ.
68. Τι είναι ο χρωματικός κύκλος;
69. Τι καθορίζει τη φωτεινότητα μιας φόρμας στο ελεύθερο σχέδιο;
70. Τι είναι τονική σκάλα ενός χρώματος;
71. Ποιοι είναι οι στόχοι του ελεύθερου σχεδίου; (Να γράψετε τουλάχιστον τρεις).
72. Ποια είναι τα βασικά γεωμετρικά σχήματα και ποιο βασικό χρώμα αντιστοιχεί στο κάθε σχήμα κατά τον Itten και τον Kandinsky;
73. Τι είναι γραμμή στο ελεύθερο σχέδιο; Ποια είδη (γραμμών) υπάρχουν και τι εκφράζει το κάθε είδος σε μία σύνθεση;
74. Με ποιους συνθετικούς τρόπους εκφράζουμε «αρμονία»;

**B. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΙΔΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ**

1. Τι ονομάζουμε σαλόσι περιοδικού και πώς το αντιμετωπίζουμε στη σύνθεση;
2. Πότε χρησιμοποιούμε την φωτογράμμιση στη γραφιστική;
3. Με ποιους συνθετικούς τρόπους εκφράζουμε «αντίθεση»;
4. Τι ονομάζουμε προσχέδιο και ποια είναι η χρήση του;
5. Τι είναι εταιρική ταυτότητα και τι περιλαμβάνει;
6. Τι είναι λογότυπο μιας εταιρείας και ποιος είναι ο ρόλος του;
7. Πότε θεωρούμε ότι μία σύνθεση είναι «στατική» ;
8. Γράψτε τρία κριτήρια έτσι ώστε ένα λογότυπο να είναι επιτυχημένο.
9. Τι είναι «στυλιζάρισμα» αντικειμένου και τι εξυπηρετεί;
10. Τι είναι κολάζ;
11. Τι είναι κασέ ενός βιβλίου;
12. Στις αρχές του 20ου αιώνα έγινε από το Γάλλο Thibaudeau μια ταξινόμηση των γραμμάτων σε τέσσερις μεγάλες κατηγορίες. Ποιες είναι αυτές;
13. Τι ονομάζουμε τυφλό κείμενο, πού το χρησιμοποιούμε και τι εξυπηρετεί;
14. Ποιες διαφορές υπάρχουν στα γράμματα της ίδιας οικογένειας;
15. Τι είναι κασέ περιοδικού και τι χρησιμότητα έχει;
16. Ποιος είναι ο ρόλος του εικαστικού μέρους της συσκευασίας ενός προϊόντος;
17. Τι είναι η τελική μακέτα ενός εντύπου και ποιος ο ρόλος της;
18. Ποιοι είναι οι τρεις βασικοί τρόποι εικαστικής έκφρασης για τη μετάδοση και την πρόσληψη εικαστικών μηνυμάτων;
19. Ποια είναι επιγραμματικά τα πέντε ζεύγη βασικών εννοιών που χαρακτηρίζουν την εξέλιξη της τέχνης κατά τον Βέλφλιν (Heinrich Wölfflin), τα οποία είναι η σύγκριση της τέχνης της ιταλικής αναγέννησης και του γερμανικού μπαρόκ;
20. Τι γνωρίζετε για το έργο του Μιχαήλ Άγγελου; Σε ποιο κίνημα ζωγραφικής ανήκει;
21. Τι γνωρίζετε για το έργο του Ματίς; Σε ποιο κίνημα ζωγραφικής ανήκει;
22. Τι γνωρίζετε για το έργο του Μονέ;
23. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της ποπ art;
24. Αναφέρετε έναν εκπρόσωπο για καθένα από τα παρακάτω κινήματα τέχνης: Αναγέννηση, Ρομαντισμό, Κυβισμό, Ιμπρεσιονισμό, Σουρεαλισμό, Εξπρεσιονισμό.
25. Ποιες είναι οι σημαντικότερες τάσεις του Κυβιστικού κινήματος; Ποιος καλλιτέχνης θεωρείται πρόδρομος αυτού του κινήματος;
26. Ποιες είναι οι βασικές διαφορές του Φοβισμού από τον Κυβισμό;
27. Ποιες καινοτομίες εισήγαγε η σχολή του Μπιάου Χάους στην καλλιτεχνική αντίληψη του μοντερνισμού;
28. Ποιες είναι οι βασικές αρχές του Φουτουριστικού κινήματος;
29. Ποια είναι η σχέση της αφρικανικής τέχνης και της τέχνης των νησιών του Ειρηνικού με τα σύγχρονα κινήματα;
30. Τι εννοούμε με τον όρο μετα-ιμπρεσιονισμός;
31. Τι γνωρίζετε για το έργο του Νικόλαου Γύζη;
32. Τι γνωρίζετε για το «τραγικό» στην τέχνη;
33. Τι γνωρίζετε για το «κωμικό» στην τέχνη;

34. Τι γνωρίζετε για τη «χάρη» στην τέχνη;
35. Τι γνωρίζετε για το «υψηλό» στην τέχνη;
36. Τι γνωρίζετε για το «ωραίο» στην τέχνη;
37. Τι γνωρίζετε για τις υποκειμενικές και αντικειμενικές βοηθητικές έννοιες της ιστορίας της τέχνης;
38. Τι γνωρίζετε για τον Παρθενώνα, από πού πήρε το όνομά του, σε ποια εποχή ανήκει, ποιοι τον φιλοτέχνησαν;
39. Ποια προγράμματα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας γνωρίζετε; Αναφέρετε τουλάχιστον δύο.
40. Ποια προγράμματα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας γνωρίζετε; Αναφέρετε τουλάχιστον δύο.
41. Τι είναι «διαδρομές» (paths) και τι «αντικείμενα» (objects) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας;
42. Τι εννοούμε εκτυπώσιμη περιοχή σελίδας σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
43. Τι είναι η κατάσταση Bezier και σε τι χρησιμεύει;
44. Πώς μπορούμε να εισάγουμε εικόνα από άλλα προγράμματα (π.χ. Photoshop, Photopaint) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας;
45. Πώς ορίζουμε το χώρο σχεδιασμού μιας μακέτας σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας;
46. Τι είναι το πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας και ποια η εφαρμογή του;
47. Τι είναι το πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης σελίδας και ποια η εφαρμογή του;
48. Αναφέρετε τις μεθόδους άμεσης εκτύπωσης.
49. Τι καλείται «έμμεση» εκτύπωση;
50. Για ποιο λόγο κλειδώνουμε αντικείμενα ή ομάδες αντικειμένων σε μια ορισμένη θέση;
51. Τι σημαίνει το σύμβολο text overflow  σ' ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας;
52. Ποιους τύπους πλευρικής ροής έχουμε;
53. Πότε χρησιμοποιούμε την πλευρική ροή;
54. Τι καλείται διάστιχο;
55. Τι καλείται kerning;
56. Τι περιλαμβάνει το στυλ μιας γραμματοσειράς;
57. Ποια είναι τα δυο βασικά χρωματικά πρότυπα που χρησιμοποιούνται σε ένα πρόγραμμα ηλ/κής επεξεργασίας σελίδας;
58. Ποια δυνατότητα μάς δίνει το χρώμα Registration (μαύρο συμπτώσεων) είτε σε πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας είτε μακέτας;
59. Τι είναι τα σημεία συμπτώσεων (registration marks);
60. Τι είναι οι βιβλιοθήκες μέσα σε ένα έγγραφο ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας;
61. Ποια είναι η ιδιότητα μιας ομάδας αντικειμένων (Group), σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας ή μακέτας;
62. Τι είναι οι στηλοθέτες (tabs);
63. Ποια είναι η διαφορά στις εντολές save και save as;
64. Μπορούμε να χρωματίσουμε εικόνες με την παλέτα των χρωμάτων σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας σελίδας; Αν ναι, τι είδους εικόνες είναι αυτές;
65. Μπορούμε να χρωματίσουμε εικόνες με την παλέτα των χρωμάτων σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας μακέτας; Αν ναι, τι είδους εικόνες είναι αυτές;
66. Τι καλείται γραμμή βάση;
67. Τι καλείται μετατόπιση γραμμής βάσης;

68. Σε τι χρησιμεύει η παλέτα χρωμάτων σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας;
69. Τι είναι το scanner (σαρωτής);
70. Ποια είναι τα process colors;
71. Τι είναι τα crop marks (σημεία κοπής);
72. Τι είναι η αλυσίδα κειμένου (Text chain) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας;
73. Αναλύστε με συντομία τι εννοούμε όταν λέμε ότι ένα έγγραφο έχει αντικριστές σελίδες.
74. Τι καλείται αρχίγραμμα (initial cap);
75. Τι καλείται επεξεργαστής κειμένου;
76. Τι καλείται κεφαλόγραμμα (Drop cap);
77. Τι είναι η πρότυπη σελίδα (Master page);
78. Τι είναι οι προδιαγραφές στυλ (style sheets) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας σελίδας;
79. Ποια είναι η τμηματική εκτύπωση (tiling);
80. Τι είναι το clipboard και σε τι χρησιμεύει;
81. Σε ποια προγράμματα μπορούν να κατασκευαστούν πίνακες (tables); Δώστε τον ορισμό των πινάκων.
82. Τι είναι ο φάκελος υποστήριξης εκτυπωτή (Printer driver);
83. Το CMYK είναι χρωματικό μοντέλο βασισμένο στην αφαιρετική ή την προσθετική θεωρία των χρωμάτων; Πού χρησιμοποιείται;
84. Πού χρησιμοποιείται το χρωματικό μοντέλο RGB;
85. Τι εννοούμε με τον όρο interpolation;
86. Γράψτε μερικά από τα είδη αρχείων που μπορεί να ανοίγει ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
87. Πώς μπορείτε να αποθηκεύσετε ένα έγγραφο για χρήση στο Web;
88. Τι σημαίνουν οι συντομογραφίες rri και dpi ; Πού αναφέρονται;
89. Πότε θα πρέπει να χρησιμοποιείτε την εντολή image size;
90. Να αναφέρετε τα εργαλεία επιλογής σε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και να εξηγήσετε τη χρήση τους.
91. Πώς λειτουργεί το μαγικό ραβδί;
92. Πότε θα πρέπει να χρησιμοποιείτε την εντολή Color range;
93. Ποια είναι η διαφορά μεταξύ του κειμένου σε Bitmap και σε ανυσματική μορφή;
94. Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ των λειτουργιών μετασχηματισμού (transform) και ελεύθερου μετασχηματισμού (free transform);
95. Πότε θα πρέπει να χρησιμοποιείτε το εργαλείο «σπόγγος»;
96. Τι είναι ένα ντεγραντέ;
97. Πότε θα πρέπει να χρησιμοποιείτε το εργαλείο σταγονόμετρο;
98. Τι είναι μία διαδρομή (path) σε προγράμματα επεξεργασίας εικόνας;
99. Τι είναι μία διαδρομή κοπής (clipping path);
100. Τι είναι η παλέτα ιστορικού (history); Πού μας χρησιμεύει;
101. Τι είναι ένα φωτογραφικό στιγμιότυπο (snapshot);
102. Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να εφαρμόσετε όξυνση σε μία εικόνα;
103. Πώς μπορείτε να μειώσετε το βαθμό επίδρασης ενός φίλτρου στην εικόνα σας;
104. Ποιες είναι οι τρεις μορφές αρχείων που χρησιμοποιούνται για τα γραφικά στο Web;
105. Ποια μορφή αρχείου παράγει τα μικρότερα μεγέθη αρχείων κατά την αποθήκευση;
106. Τι είναι jpeg format και πότε το χρησιμοποιούμε;



107. Τι είναι το tiff format και πότε το χρησιμοποιούμε;
108. Τι είναι το eps format και πότε το χρησιμοποιούμε;
109. Τι εννοούμε λέγοντας αρχείο (φωτογραφία) grayscale;
110. Τι εννοούμε λέγοντας αρχείο (φωτογραφία) CMYK και πότε χρησιμοποιούμε ένα τέτοιο αρχείο;
111. Πώς μπορούμε να μετασχηματίσουμε ένα πλαίσιο επιλογής (χωρίς να μετασχηματίσουμε την εικόνα μας);
112. Σε ποια περίπτωση χρησιμοποιούμε την εντολή paste into;
113. Πώς γράφουμε γράμματα σε μία εικόνα;
114. Σε τι μας χρησιμεύει η παλέτα info;
115. Με την κατασκευή μάσκας τι επιτυγχάνουμε;
116. Πώς επιτυγχάνεται ο χρωματισμός των πινέλων από τα χρώματα της εικόνας;
117. Τι είναι η αντίθεση (contrast);
118. Τι είναι η φωτεινότητα (brightness);
119. Πώς αλλάζουμε τις διαστάσεις και την ανάλυση της εικόνας;
120. Τι εννοούμε, όταν λέμε ότι η επιλογή μας έχει feather;
121. Με το εργαλείο της σφραγίδας (rubber stamp) τι επιτυγχάνουμε;
122. Σε τι χρησιμοποιούνται τα σταγονόμετρα του παραθύρου διαλόγου levels;
123. Τι μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε το menu «curves»;
124. Τι καθορίζει το «tollerance» και σε ποια βασικά εργαλεία το συναντάμε;
125. Πώς αποθηκεύουμε ένα νέο αρχείο;
126. Πώς μπορείτε να δημιουργήσετε ένα εξειδικευμένο «πινέλο»;
127. Σε ποιες κατηγορίες μπορούμε να διακρίνουμε, ανάλογα με τον προορισμό τους τα υπολογιστικά συστήματα πολυμέσων; Δώστε με συντομία τα κύρια χαρακτηριστικά τους.
128. Ποια είναι τα βασικά εξαρτήματα ενός συστήματος παρουσίασης πολυμέσων;
129. Τι είναι τα «πολυμέσα»;
130. Τι είναι το «υπερκείμενο»;
131. Να αναφέρετε ονομαστικά τα βασικά χαρακτηριστικά των συστημάτων πολυμέσων.
132. Εξηγήστε τι εννοούμε, όταν λέμε ότι τα συστήματα πολυμέσων είναι ολοκληρωμένα συστήματα.
133. Τι είναι τα αλληλεπιδραστικά (ή διαδραστικά) πολυμέσα (interactive multimedia);
134. Αναφέρετε τους τομείς όπου μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα πολυμέσα.
135. Τι εννοούμε με τον όρο “Edutainment”;
136. Ποια είναι η συμβολή των πολυμέσων στη διαφήμιση;
137. Αναφέρετε ονομαστικά ποια είναι τα δομικά χαρακτηριστικά των πολυμέσων.
138. Τι είναι μια διαδρομή πλοήγησης;
139. Τι είναι το κύριο σύστημα πλοήγησης ή ο χάρτης πλοήγησης;
140. Τι είναι το περιβάλλον διεπαφής / διεπιφάνεια (Interface);
141. Ποιους στόχους μπορεί να εκπληρώνει η χρήση εικόνων σε μια εφαρμογή πολυμέσων;
142. Από ποιες παραμέτρους χαρακτηρίζεται μια χαρτογραφική εικόνα (bitmap graphics);
143. Τι είναι η «ανάλυση» (resolution) μιας χαρτογραφικής εικόνας (bitmap graphics);
144. Τι είναι το χρωματικό βάθος μιας χαρτογραφικής εικόνας (bitmap graphics);
145. Με ποιον τύπο υπολογίζεται το μέγεθος μιας χαρτογραφικής εικόνας (bitmap graphics);
146. Αναφέρετε ονομαστικά τους τρόπους / πηγές με τους οποίους μπορούμε να αποκτήσουμε ψηφιακές εικόνες για να χρησιμοποιηθούν σε εφαρμογές πολυμέσων.
147. Τι εκφράζει ο λόγος συμπίεσης μιας χαρτογραφικής εικόνας (bitmap graphics);
148. Τι είναι οι αλγόριθμοι απώλειας δεδομένων (lossy);

149. Τι είναι τα πρότυπα συμπίεσης εικόνων JPEG και GIF;
150. Τι είναι η ανάλυση και τι η χρωματική απόδοση ενός σαρωτή εικόνων (scanner);
151. Με ποιους τρόπους μπορεί να γίνει η ψηφιοποίηση και η εισαγωγή κειμένων σε μια εφαρμογή πολυμέσων; Εξηγήστε τις διαδικασίες.
152. Συγκρίνετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα όταν το κείμενο σε μια εφαρμογή πολυμέσων είναι σε μορφή χαρακτήρων (text) ή σε μορφή εικόνας (bitmap).
153. Τι είναι το animation και ποιες οι χρήσεις του;
154. Περιγράψτε την ιδιομορφία του ανθρώπινου ματιού στην οποία βασίζεται η λειτουργία του animation.
155. Τι γνωρίζετε για την τεχνική cell animation στην παραγωγή animation δύο διαστάσεων;
156. Τι γνωρίζετε για την τεχνική path animation στην παραγωγή animation δύο διαστάσεων;
157. Περιγράψτε με συντομία τα βασικά βήματα του animation τριών διαστάσεων (3D animation).
158. Τι γνωρίζετε για το “animation χαρακτήρων” στα πολυμέσα;
159. Πώς επιτυγχάνεται η αναπαράσταση χώρου στις εφαρμογές πολυμέσων;
160. Τι είναι η εικονική πραγματικότητα (Virtual reality, VR);
161. Τι γνωρίζετε για το εφέ των animation “μεταμόρφωση” (morphing);
162. Από τι αποτελείται ένα σύστημα εικονικής πραγματικότητας (Virtual reality, VR);
163. Περιγράψτε με συντομία, πέντε τεχνικές χρήσης κινούμενου κειμένου;
164. Ποιος είναι ο ρόλος του ήχου σε μια εφαρμογή πολυμέσων;
165. Όταν ο ήχος στα πολυμέσα χρησιμοποιείται ως “ήχος περιεχομένου”, τι μπορεί να περιλαμβάνει;
166. Όταν ο ήχος στα πολυμέσα χρησιμοποιείται ως “ήχος περιβάλλοντος”, σε τι μπορεί να χρησιμεύει;
167. Τι γνωρίζετε για τη διαδικασία ψηφιοποίησης (digitizing) ή δειγματοληψίας (sampling) του ήχου;
168. Τι γνωρίζετε για το μέγεθος του δείγματος (sampling size), κατά τη διαδικασία ψηφιοποίησης του ήχου;
169. Τι γνωρίζετε για το ρυθμό δειγματοληψίας (sampling rate), κατά τη διαδικασία ψηφιοποίησης του ήχου;
170. Τι γνωρίζετε για το πρότυπο MIDI;
171. Ποιες είναι οι κατηγορίες των αρχείων ήχου και τι τις χαρακτηρίζει;
172. Ποια είναι η αξία του ηχητικού περιβάλλοντος διεπαφής;
173. Όταν το βίντεο στα πολυμέσα χρησιμοποιείται ως “βίντεο περιεχομένου”, τι σκοπούς μπορεί να εκπληρώνει;
174. Όταν το βίντεο στα πολυμέσα χρησιμοποιείται ως “χρηστικό βίντεο”, τι μπορεί να περιλαμβάνει;
175. Να αναφέρετε ονομαστικά τις παραμέτρους που χαρακτηρίζουν το σήμα του βίντεο.
176. Με ποια κριτήρια μπορούν να χωριστούν σε κατηγορίες τα συγγραφικά εργαλεία πολυμέσων;
177. Αναφέρετε ονομαστικά τις κατηγορίες των συγγραφικών εργαλείων πολυμέσων με κριτήριο το προγραμματιστικό εργαλείο που χρησιμοποιούν.
178. Αναφέρετε ονομαστικά τις κατηγορίες των συγγραφικών εργαλείων πολυμέσων με κριτήριο τις δυνατότητες που διαθέτουν και την πολυπλοκότητα που έχουν.
179. Αναφέρετε ονομαστικά τις κατηγορίες των συγγραφικών εργαλείων πολυμέσων με κριτήριο τη λειτουργική αλληγορία που χρησιμοποιούν.
180. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά των προγραμμάτων δημιουργίας ηλεκτρονικών διαφανειών;
181. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και ποια τα μειονεκτήματα των συγγραφικών εργαλείων πολυμέσων τύπου κάρτας ή σελίδας;



182. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά των συγγραφικών εργαλείων πολυμέσων τύπου ροής χρόνου ή χρονοδιαδρόμου;
183. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του Director;
184. Αναφέρετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της διανομής εφαρμογών πολυμέσων μέσω δικτύου.
185. Ποιες κυριότερες ιδιαιτερότητες θα πρέπει να ληφθούν υπόψη, όταν μια εφαρμογή πολυμέσων δεν προορίζεται να διανεμηθεί με CD ROM ,αλλά μέσω Διαδικτύου;
186. Τι λύσεις προτείνονται για την αύξηση της ταχύτητας μεταφοράς και του ελέγχου του χρήστη σε εφαρμογές πολυμέσων του Web;
187. Περιγράψτε με συντομία τις φάσεις του μοντέλου έλικος της διαδικασίας ανάπτυξης μιας εφαρμογής πολυμέσων.
188. Αναφέρετε ονομαστικά ποιοι θα πρέπει να συμμετέχουν στην ομάδα ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων.
189. Αναφέρετε ονομαστικά τους παράγοντες που καθορίζουν τις επιλογές ανάπτυξης ενός πολυμεσικού προϊόντος.
190. Πώς ο τρόπος διανομής ενός πολυμεσικού προϊόντος καθορίζει τις επιλογές ανάπτυξης του προϊόντος;
191. Πώς η ποιότητα των πολυμεσικών στοιχείων καθορίζει τις επιλογές ανάπτυξης ενός πολυμεσικού προϊόντος;
192. Ποιοι παράγοντες καθορίζουν την επιλογή του συγγραφικού εργαλείου που θα χρησιμοποιηθεί στην ανάπτυξη ενός πολυμεσικού προϊόντος;
193. Τι είναι η διαδικασία νοητικής θύελλας γέννησης ιδεών (brainstorming) και πού χρησιμεύει στη διαδικασία ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων;
194. Τι είναι ο “σχεδιασμός επί χάρτου” μιας εφαρμογής πολυμέσων;
195. Τι είναι το “σχεδιάγραμμα πλάνου” (Storyboard) μιας πολυμεσικής εφαρμογής;
196. Τι είναι το “διάγραμμα ροής” (flowchart) μιας πολυμεσικής εφαρμογής;
197. Αναφέρετε ονομαστικά τις τεχνικές με τις οποίες μια εφαρμογή πολυμέσων μπορεί να προσελκύσει την προσοχή του χρήστη και να αυξήσει την ένταση των ερεθισμάτων που αυτός λαμβάνει.
198. Τι είναι το «οπτικό βάρος» ενός αντικειμένου στην οθόνη μιας εφαρμογής πολυμέσων και από τι εξαρτάται;
199. Από τι καθορίζεται η ισορροπία της οθόνης και ποια τα χαρακτηριστικά της συμμετρικής ισορροπίας και της ασύμμετρης ισορροπίας;
200. Αναφέρετε τεχνικές με τις οποίες μπορούμε να κατευθύνουμε την προσοχή του χρήστη μιας εφαρμογής πολυμέσων σε συγκεκριμένο σημείο της οθόνης.
201. Τι εννοούμε με τους όρους “ενότητα ύφους της οθόνης” και “ενότητα ύφους του έργου” σε μια εφαρμογή πολυμέσων;
202. Τι είναι , πώς καθορίζεται και από τι επηρεάζεται το “μετα-ύφος” μια εφαρμογής πολυμέσων;
203. Εξηγήστε τι καθορίζει το πόση και τι είδους αλληλεπίδραση χρειάζεται να έχει μια εφαρμογή πολυμέσων.
204. Αναφέρετε ονομαστικά τους τέσσερις βασικούς τύπους δόμησης των εφαρμογών πολυμέσων.
205. Τι είναι η ιεραρχική / δένδροειδής δόμηση μιας εφαρμογής πολυμέσων;
206. Τι είναι η δικτυακή δόμηση μιας εφαρμογής πολυμέσων;
207. Τι είναι ένας εικονοχάρτης και πού χρησιμοποιείται σε μια εφαρμογή πολυμέσων;
208. Τι είναι οι μεταφορές / αλληγορίες και πού χρησιμοποιούνται σε μια εφαρμογή πολυμέσων;

- 209. Τι είναι οι “προσωπικότητες” σε μια εφαρμογή πολυμέσων; Σε τι χρησιμεύουν;
- 210. Να αναφέρετε ονομαστικά τις ιδιότητες εκείνες που θα πρέπει να χαρακτηρίζουν την εργονομική σχεδίαση μιας εφαρμογής πολυμέσων.
- 211. Τι είναι οι “γραμμές πλοήγησης” και τι τα “πάνελ χειρισμών”;
- 212. Αναφέρετε τι πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά τη διαδικασία της εσωτερικής αξιολόγησης σε μία παραγωγή πολυμέσων.
- 213. Ποιες είναι οι φάσεις μιας τυπικής εξωτερικής αξιολόγησης;
- 214. Τι πρέπει να αναγράφεται στην ετικέτα του CD;
- 215. Ποια στοιχεία πρέπει να αναφέρονται στο περιεχόμενο του εγχειριδίου (μιας εφαρμογής πολυμέσων);
- 216. Ποια είναι η χρησιμότητα των τύπων MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) στο Διαδίκτυο;
- 217. Τι είναι τα εμφυτεύματα (plug-ins) και ποια η χρησιμότητά τους;