



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>1. Εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Αποφοίτων Ι.Ε.Κ. ....</b>	<b>3</b>
<b>2. Διάρκεια του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων .....</b>	<b>3</b>
<b>3. Θέματα Εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Ειδικότητας Ι.Ε.Κ. ....</b>	<b>4</b>
<b>Α. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΕΝΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ .....</b>	<b>4</b>
<b>Β. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΙΔΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ .....</b>	<b>7</b>
<b>4. Πρακτικό Μέρος: Κατάλογος Στοχοθεσίας Πρακτικών Ικανοτήτων και Δεξιοτήτων (Στοχοθεσία Εξεταστέας Ύλης Πρακτικού Μέρους) .....</b>	<b>13</b>

## 1. Εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Αποφοίτων Ι.Ε.Κ.

Οι εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης αποφοίτων Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (Ι.Ε.Κ.) της ειδικότητας «*Γραφίστας Εντύπου και Ηλεκτρονικών Μέσων*» διεξάγονται σύμφωνα με τα οριζόμενα στις διατάξεις της αριθμ. 2944/2014 Κοινής Υπουργικής Απόφασης Οικονομικών και Παιδείας και Θρησκευμάτων (Φ.Ε.Κ. Β΄ 1098/2014), όπως τροποποιήθηκε και ισχύει, η οποία εκδόθηκε βάσει της διάταξης της παρ. 5, του άρθρου 25, του Ν. 4186/2013 (Φ.Ε.Κ. Α΄ 193/2013), όπως τροποποιήθηκε με τη διάταξη της παρ. 1, του άρθρου 11, του Ν. 4229/ 2014 (Φ.Ε.Κ. Α΄ 8/2014) και ισχύει.

## 2. Διάρκεια του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων

Η διάρκεια εξέτασης του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης αποφοίτων Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (Ι.Ε.Κ.) της ειδικότητας «*Γραφίστας Εντύπου και Ηλεκτρονικών Μέσων*» καθορίζεται σε **τρεις (3) ώρες**.

### 3. Θεωρητικό Μέρος: Θέματα Εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Ειδικότητας Ι.Ε.Κ.

#### Α. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΕΝΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ

1. Τι είναι ο «ανταγωνισμός» στις επιχειρήσεις;
2. Τι αφορά το marketing (Πρώθηση 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 πιεστηρίων.
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 ελευθέρου 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 σαλόνι περιοδικού και πώς το αντιμετωπίζουμε στη σύνθεση;
2. Πότε χρησιμοποιούμε την φωτοτράπεζα 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 Μπάου 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 βάσης;
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 rpi 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 «tolerance» 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 / δενδροειδής 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;

#### 4. Πρακτικό Μέρος: Κατάλογος Στοχοθεσίας Πρακτικών Ικανοτήτων και Δεξιοτήτων (Στοχοθεσία Εξεταστέας Ύλης Πρακτικού Μέρους)

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