



MULTIMÉDIA- FEJLESZTŐ

SZAKMAISMERTETŐ INFORMÁCIÓS MAPPA

Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program
(HEFOP) 1.2 intézkedés

„Az Állami Foglalkoztatási Szolgálat fejlesztése”



MULTIMÉDIA-FEJLESZTŐ

Feladatok és tevékenységek

A XX. század második felében bekövetkezett robbanásszerű technikai fejlődés a számítógép és az Internet megjelenése és elterjedése forradalmi változásokat hozott az információk közvetítésében, az emberek életében és a munka világában. Ennek következtében új, az informatikával kapcsolatos, szakmák születtek és váltak elfogadottá, köztük a multimédiafejlesztő. A szakterület megjelenésével együtt új idegenszavak épültek be szókincsünkbe és egyre gyakrabban használjuk őket. Ilyenek például a média, animátor, designtervező, számítógépes animáció, interaktív, digitalizálás kifejezések. A multimédiás programok rohamos gyorsasággal terjednek az információ feldolgozás és átadás minden területén. A multimédiás anyagok ma már létjogosultságot nyertek szemléltető eszközként az iskolai és távoktatásban, az ismeretterjesztésben, az üzleti életben, az információszolgáltatásban, a filmgyártásban és a képzőművészetben. Lényegi elemük a többféle eszköz, film, álló és mozgóképek, hang és különböző hatások, effektek, animációk használatának kombinációjával, újszerű formában közvetített információk. Ezeknek a különböző területeknek a produktumait a multimédiafejlesztő ötvözi egy egységes, élvezhető, könnyen kezelhető programban legtöbbször számítógép segítségével.

Melyek a jellemző feladatok, tevékenységek ebben a szakmában?

Miután a megrendelő elmondja elképzeléseit, kívánságait a multimédiafejlesztő az igények figyelembevételével elkészíti a kiválasztott anyag forgatókönyvét, valamint a projekt tervét. A szakember első feladata, hogy a megértse a megbízó elvárásait.

Meg kell tudnia, kiknek szánódik, milyen céllal, mit kell közvetítenie, milyen teljesítményű számítógépen fogják lejátszani az elkészítendő anyagot. Ennek megfogalmazásához tapasztalataival, szakmai ismereteivel és ötleteivel segítenie kell a megrendelőt. A konkrét igények megismerése után következik a program tervezés és a forgatókönyv elkészítése. Ebben a munkafázisban meghatározzák a munka menetét, sorrendjét, fejlesztő munka során használható beépíthető meglévő forrásokat, a kész

nyersanyagokat (fotókat, logókat, hanganyagokat, filmrészleteket stb.). A forgatókönyv tartalmazza azt is, hogy milyen számítógépen fognak dolgozni, annak milyen a minimális elvárt teljesítménye, illetve milyen kiegészítő számítógépes perifériák, eszközök szükségesek (hangrögzítő, keverőpult, szkennerek stb.). Azt is pontosan megtervezik, milyen egyéb meglévő számítógépes felhasználói programokat, segédprogramokat fognak használni, mely programrészeket kell önállóan megírni a multimédiás anyag fejlesztése során. Meghatározzák a fejlesztés tervezett időigényét, valamint a fejlesztés összes költségét az egyes fejlesztői területeken közreműködő szakembereket. A tervek és költségvetések elkészítése után újból egyeztetnek a megrendelővel és amennyiben nincs szükség korrekcióra, kezdődhet is a munka, vagyis a program fejlesztésének megvalósítása. Elsőként az összes forrásanyagot, zenéket, képeket, filmeket, szöveges anyagokat, hangkazettákat összegyűjtik. Ezeket előkészítik a későbbi felhasználáshoz. Beszkennelik, digitalizálják és egy program segítségével az elképzeléseknek megfelelően szerkesztik, összeállítják. A szükséges új videó klipet forgatnak, vagy megvágják a meglévő anyagokat. A multimédiafejlesztő a megrendelő megjelenésétől kezdve nem sokat alszik, kicsit több időt tölt munkahelyén, mint nyolc óra és az agya állandóan a jó megoldásokon, látványos kivitelezéseken jár.

Fantáziáját ilyenkor szabadjára kell engednie, folyamatosan új ötletekkel, látványos megoldásokkal kell előrukkolnia, ez a munka igazán sok kreativitást igényel. A folyamatos feldolgozás és szerkesztés során egyre inkább kibontakozik a program látványterve. Eközben a grafikus is végzi munkáját. Kiválogatja, vagy megtervezi és elkészíti a szükséges rajzokat, kiegészítéseket. Folyamatosan dolgozik a cd-rom koromfóliájának tervein és a cd-borító képein is. Látható tehát, hogy ez a szakma többnyire nem egyéni tevékenység. Egy multimédiás program elkészítése több ember összefogását, együttműködését igényli, csapatmunka. A megfelelő színvonalú produktum érdekében a fejlesztőnek magas szintű szakmai felkészültségén túl nagy szüksége van együttműködési és kommunikációs készségére is. Miután elkészült a program a sokszorosítás előtt újból bemutatják a megrendelőnek. Kívánságára korrekciókat hajtanak végre. Ha elfogadták a fejlesztett anyagot, akkor a cd-eket teljesen a megrendelt mennyiségben használati utasításokkal, szóróanyagokkal ellátva átadják az ügyfélnek.

Milyen anyagokkal, eszközökkel kell dolgoznia?

A multimédiafejlesztő munkája során elengedhetetlen a különböző hardverek és szoftverek. Az új számítógépes termék elkészítése elsősorban ezekhez az eszközökhöz köthető. A hardverek közül használ személyi számítógépet, szkennert, digitális fényképezőgépet, CD alapú információhordozót, videó és DVD lejátszót, analóg és digitális hanghordozót és lejátszót. A számítógépes programok közül leggyakrabban az alábbiakkal dolgozik: CorelDraw, Photoshop, SoundForge Premiere, Dreamweaver, Flash, Adobe.

Hol végzi a munkáját?

A multimédia fejlesztő munkáját elsősorban kisebb reklámcégeknél, multimédiafejlesztő vállalkozásoknál illetve egyéni vállalkozóként végzi. Bármilyen alkalmazási formában végzi munkáját, tevékenységét zárt helyen, irodában, számítógép mellett végzi, ez az iroda lehet saját lakásának valamelyik szobája is.

Munkája során kikkel kerül kapcsolatba, kikkel van dolga?

A multimédiafejlesztő bár munkájának nagy részét számítógép előtt végzi, mégis viszonylag sok emberrel tart és vesz fel kapcsolatot. Először találkoznia kell a megrendelővel, ezt követően egyeztethet például az árról főnökével, a cég tulajdonosával. A fejlesztő munkát elsősorban csapatban végzi. Kapcsolatot tart a fotóssal, filmmessel, levilágítóval, egyeztethet jogdíjjakról –filmek, zenék- tulajdonosaival, az egyes részfeladatokat végző munkatársaival. Beosztásától függően lehet a csapat vezetője és tagja is.

Követelmények

Milyen fizikai igénybevétellel, megterheléssel jár a munkavégzés?

A multimédiafejlesztő munkavégzése során nincs jelentős fizikai igénybevétel, munkája elsősorban ülő munka.

A számítógép használata azonban igénybe veszi a szemet és a nap végére kifárasztja. A gyakori határidős munkák miatt gyakran előfordul a túlóra, esetenként 24 órát is dolgozhat a multimédiafejlesztő a leadási határidők közelsége miatt.

Milyen környezeti ártalmakkal, hátrányokkal járhat a szakma gyakorlása?

A multimédiafejlesztő munkájában nem találkozhatunk környezeti ártalmakkal, mivel munkáját zárt helyen, irodában, lakásban végzi. Mégis meg kell említenünk, hogy a számítógép napi több órás használata nagymértékben igénybe veszi a szemet. A huzamos ülés következtében előfordulhat nyak, hát és derékfájás, illetve izületi problémák.

Milyen egészségügyi követelményeket támaszt ez a szakma?

Fontos tudni, hogy minden foglalkozásnak szigorú egészségügyi alkalmassági feltételei vannak.

A fontosabb szempontok közül néhányat kiemelünk, tájékoztató jelleggel:

- jó látás
- ép színlátás,
- teljes látótér és térlátás,
- ép hallás,
- fokozott figyelem,
- együttműködés,
- jó beszélőképesség.

A foglalkozás gyakorlása során felmerülő kockázati tényezők:

- tartós ülő munka.

Milyen egyéb tulajdonságok megléte kedvező ebben a szakmában?

A szoftverek többsége, a hardverek műszaki leírása, a szakirodalom nagy része angol nyelven íródik, ezért a multimédiafejlesztőnek elengedhetetlen a szakmai angol nyelvismeret. A jó szakembernek emellett szüksége van vizuális kreativitásra, jó

problémamegoldó képességre, illetve ezen a folyamatosan változó, fejlődő területen nagy előny az új iránti fogékonyság és a jó tanulási képesség.

Milyen tantárgyakban kell jó eredményt elérni ehhez a szakmához?

A szakmához elengedhetetlenül szükség van a számítástechnikai és angol nyelv tantárgyakból elért jó eredményre. Emellett nem árt egy jó művészettörténeti, technikai és matematikai alapismeret sem.

Milyen érdeklődési kör a legelőnyösebb ebben a szakmában?

A számítógép iránti érdeklődés mellett, akik fogékonyak a művészet iránt és örülnek, ha munkájuk esztétikai örömet szerez másoknak. Előny ebben a szakmában, ha valaki szereti csapatban dolgozni és tud alkalmazkodni kollégáihoz, valamint pozitívum az új iránti fogékonyság és az ötletesség.

Szakképzés

A multimédiafejlesztő **szakképesítés célja** írott szöveget, hangot, álló és mozgóképet, ábrákat, animációt egyesítő, digitálisan tárolt, interaktívan működő számítógépes szoftvert létrehozó szakemberek képzése. Munkájukat a rendelkezésükre bocsátott, vagy általuk elkészített leírás – forgatókönyv – alapján digitális, vagy analóg formában tárolt forrásanyagokból a megfelelő számítógépes és egyéb hardver, valamint szoftver eszközök segítségével, munkacsoportban végzik.

Előképzettség

A képzésben való részvétel előfelvétele középiskolai végzettség. Szakmai előképzettség nem szükséges.

Képzési idő

A képzés időtartama 4 félév (70 tanítási hét). Az elmélet és gyakorlati képzés aránya: 50-50%.

A szakképzés elméleti és gyakorlati tárgyai

Számítástechnikai alapismeretek; Szövegszerkesztés; Táblázatkezelés; operációs rendszerek; Hálózati ismeretek; Adatbázis-kezelő rendszerek; Magas-szintű programozási nyelvek és programozási módszertan; Számítógépes grafika; Multimédia speciális tantárgyi modul; Multimédia alapismeretek; Multimédia-rendszer technika (Szerzői rendszerek); Vizuális programcsomagok alapelemei (rajzok, képek, animációk); Hangtechnika; Videotechnika; médiaismeretek; Internet; Idegen nyelv.

A szakképesítés vizsgakövetelménye

A szakmai vizsga írásbeli, gyakorlati és szóbeli vizsgarészekből áll. Írásbeli vizsgán a vizsgáztatók szoftver és hardver környezettől független, általános ismeretanyagot kérnek számon. Az írásbeli vizsga tartalmaz egy tervezési feladatot is.

A gyakorlati vizsga egy multimédia mestermunka vagy multimédia keretprogram készítése, amelyet a vizsgabizottság előtt meg kell védeni. A mestermunkát a tanulmányok során készíti el a hallgató, azt a vizsgát megelőzően a képző intézmény elbíraltatja és a bírálatot a vizsgadokumentumokhoz csatolja.

A mestermunkának tartalmaznia kell a témaválasztás indoklását, az anyag forgatókönyvét, a projekt tervét és a bemutatandó, működőképes anyagot. A számítógépes program 5–10 perces és tartalmaznia kell mozgóképet, hangot, grafikát, szöveget és interaktív elemeket. A mestermunkához csatolni kell a forrásnyelvi programot, illetve az alkalmazott szoftver használatának leírását. A keretprogramnak tartalmaznia kell egy pontos felhasználói dokumentációt és egy példaalkalmazást.

A szóbeli vizsga feladatsorát a képző intézmény állítja össze. A vizsgán a jelölt összefüggő feleletet ad egy-egy átfogó témakörrel. Az elméleti ismeretanyagot az általa tanult eszközök alkalmazásának tapasztalataival kell kiegészítenie. A szóbeli vizsga része a szakmai idegen nyelv is.

A szakképesítés OKJ azonosító száma: 54 8409 01

Kapcsolódó foglalkozások

Egyéb számítástechnikai foglalkozások, Számítástechnikai programozó,
Hangmérnök, Szerkesztő,
Hang, képfelvétel, számítástechnikai információhordozó sokszorosító,
Számítástechnikai adminisztratív jellegű foglalkozások.

A szakképesítéssel betölthető munkakörök

Multimédia-fejlesztő, Programfejlesztő,
Multimédia-kezelő, Multimédiás rendszergazda.

A szakmával kapcsolatos további információk részletesen a Nemzeti Szakképzési és Felnőttképzési Intézet: www.nive.hu honlapján található, Szakképzési dokumentumok címszó alatt.

Kereseti lehetőségek:

Az egyes foglalkozások átlagkereseti statisztikáját – több évre visszamenőleg – az Állami Foglalkoztatási Szolgálat honlapján teszi közzé, a Statisztika menüpontban (egyéni bérek és keresetek statisztikája).

Elérhetőség: www.afsz.hu

Elhelyezkedési lehetőségekről tájékozódhat az Állami Foglalkoztatási Szolgálat kirendeltségein, a www.afsz.hu internetes elérhetőségen, vagy mobiltelefonon a <http://wap.afsz.hu> linken.

A multimédia-fejlesztő foglalkozást bemutató **pályaismertető film** elérhető az Állami Foglalkoztatási Szolgálat www.afsz.hu, valamint a Nemzeti Pályainformációs Központ www.npk.hu, továbbá az e-pálya www.epalya.hu internetes elérhetőségeken.

Kiadja: Foglalkoztatási és Szociális Hivatal
Felelős kiadó: Pirisi Károly főigazgató

Ez a kiadvány az Európai Unió és a Magyar Állam társfinanszírozásával 2005-ben készült. Aktualizálva 2008-ban.
A jelen dokumentum tartalma nem feltétlenül tükrözi az Európai Bizottság a tárgyra vonatkozó hivatalos véleményét.