

**ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟ ΣΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ  
ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΜΕ ADOBE FLASH  
«Certificate in Multimedia Authoring with Adobe Flash»**

**SYLLABUS**

©Vellum Global Educational Services A.E. 2015

**Έκδοση 1.0**



**Εξεταστέα Ύλη 2015**



### **Πνευματικά Δικαιώματα**

Το παρόν έγγραφο αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της Vellum Global Educational Services A.E. και όλα τα δικαιώματα είναι κατοχυρωμένα και προστατευμένα από την Ελληνική και Ευρωπαϊκή νομοθεσία. Απαγορεύεται η αναπαραγωγή του σχετικού εγγράφου, είτε μέρους είτε όλου, χωρίς την έγγραφη έγκριση της Vellum Global Educational Services A.E.. Η διάθεσή του επιτρέπεται μόνο ως αυτούσιου και για ενημερωτικούς σκοπούς.

### **Αποκήρυξη Ευθυνών**

Η Vellum Global Educational Services A.E. προετοιμάζοντας το παρόν σχήμα πιστοποίησης και διενεργώντας συστηματικούς ελέγχους ώστε να καλύπτει την εγκυρότητα του περιεχομένου του, καμία ευθύνη δεν φέρει για οποιαδήποτε ζημία προκύψει από την χρήση του παρόντος είτε κατά τμήμα είτε κατά όλο. Το περιεχόμενο του παρόντος είναι δυνατόν να τροποποιηθεί ή καταργηθεί όποτε κριθεί απαραίτητο, και χωρίς προηγούμενη ενημέρωση.

### **Εξεταστέα Ύλη**

Η εξεταστέα ύλη ανακοινώνεται στο δικτυακό τόπο της Vellum Global Educational Services A.E., [www.cambridge-vellum.gr](http://www.cambridge-vellum.gr), ο οποίος είναι και ο μόνος που αναγνωρίζεται από την εταιρεία ως σημείο ενημέρωσης των ενδιαφερομένων.



## Περιεχόμενα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	3
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟΥ.....	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΕΞΕΤΑΣΤΕΑ ΥΛΗ.....	6



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα πολυμέσα αποτελούν σήμερα μία δυναμικά εξελισσόμενη τεχνολογία με πρακτικές εφαρμογές σε πολλούς διαφορετικούς τομείς δραστηριότητας. Η εκπαίδευση και η επιμόρφωση, οι τέχνες και η έρευνα, η επαγγελματική κατάρτιση και οι παρουσιάσεις, η αγορά και η διαφήμιση, η ψυχαγωγία και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα περιπτερα παροχής πληροφοριών (info kiosks) και η τηλεδιάσκεψη, τα βιβλία και τα περιοδικά, η αναψυχή και το Internet, είναι μερικοί μόνο από τους πολλούς και συνεχώς διευρυνόμενους χώρους εφαρμογής των Πολυμέσων. Ο σχεδιασμός προϊόντων για όλους τους παραπάνω τομείς, καθώς και οι τεχνολογίες μέσω των οποίων παράγονται, αποτελούν τον εκπαιδευτικό πυρήνα του προγράμματος Εφαρμοσμένα Πολυμέσα. Το περιεχόμενο του Προγράμματος προσφέρει στους σπουδαστές τα απαιτούμενα εφόδια και τους παρέχει το συγκριτικό πλεονέκτημα που θα τους οδηγήσει σε ηγετική θέση στον επαγγελματικό χώρο ή σε υψηλού επιπέδου μεταπτυχιακές σπουδές. Οι απόφοιτοί μας διαθέτουν ικανότητες, κριτική σκέψη, αισθητική παιδεία και γνώση των σχεδιαστικών εργαλείων για πολυμεσικές εφαρμογές. Είναι ευαισθητοποιημένοι κοινωνικά, οικολογικά υπεύθυνοι, και σέβονται τη διαφορετικότητα χωρίς να μένουν απαθείς στις ανθρώπινες ανάγκες.

Η εισαγωγή των πολυμέσων στην εκπαίδευση έχει ως σκοπό τη μερική αυτοματοποίηση της διδασκαλίας και τη διευκόλυνση της μάθησης η τεχνολογία αυτή προσφέρεται για τη δημιουργία ενός ελκυστικού περιβάλλοντος με την προσθήκη ήχου και κινούμενης εικόνας επιτρέποντας την ελεύθερη πλοήγηση του χρήστη ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΟΥ

### 2.1 Σκοπός

Σκοπός του Vellum Certificate in Multimedia Authoring with Adobe Flash είναι να αξιολογήσει την ικανότητα ενός υποψηφίου να διαχειρίζεται έργα πολυμέσων αποτελεσματικά σε ρεαλιστικές, πρακτικές καταστάσεις, σχετικές με το χώρο εργασίας, χρησιμοποιώντας γνώσεις και δεξιότητες του σύγχρονου εργασιακού περιβάλλοντος.

Θα ζητηθεί από τους υποψήφιους να αποδείξουν γνώσεις και δεξιότητες στη διαχείριση έργων με πολυμέσα και flash

### 2.2 Ομάδα στόχος

Το Vellum Certificate in Multimedia Authoring with Adobe Flash είναι σχεδιασμένο και προορίζεται για χρήστες που δεν γνωρίζουν Flash και χρειάζονται τις βασικές γνώσεις σχεδίασης και εφαρμογής πολυμέσων με flash.

Το πιστοποιητικό Στη Σχεδίαση Πολυμέσων με Adobe Flash μπορούν να το παρακολουθήσουν όσοι είναι τουλάχιστον απόφοιτοι σχολών Μαθητείας Ο.Α.Ε.Δ. , κάτοχοι απολυτηρίου Γενικού ή Τεχνικού Λυκείου , ΙΕΚ, ΑΕΙ, ΤΕΙ ή άλλου ισοδύναμου τίτλου σπουδών



### 2.3 Δομή του διπλώματος

Οι ενότητες που εξετάζονται στο **Πιστοποιητικό Στη Σχεδίαση Πολυμέσων με Adobe Flash** από τη Vellum είναι οι παρακάτω:

Ενότητα	Κατάσταση	Διάρκεια
<b>Σχεδίαση Πολυμέσων με Adobe Flash</b>	Βασική ενότητα	120 λεπτά

Η πρακτική αξιολόγηση του Vellum Certificate in Multimedia Authoring with Adobe Flash που αφορά την επίλυση 2 θεμάτων από επιλογή 3 θεμάτων. Η συνολική χρονική διάρκεια της εξέτασης είναι 120 λεπτά και το ποσοστό επιτυχίας της εξεταστικής διαδικασίας είναι το 70%

#### Αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης με τη σχετική αναφορά (Feed Back) αποστέλλονται στο κέντρο περίπου σε 3 εβδομάδες. Τα πιστοποιητικά των επιτυχόντων αποστέλλονται στο κέντρο σε διάστημα μικρότερο των 45 ημερών.



Στις περιπτώσεις υποψηφίων με αναπηρία και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, ορισμένες από τις οποίες αναφέρονται και στο Ν.3699/2008 (ΦΕΚ 199Α), η εξέταση διεξάγεται κατά περίπτωση όπως περιγράφεται πιο κάτω.

Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει ο υποψήφιος:

1. Να ενημερώσει έγκαιρα το εξεταστικό κέντρο, για να προβεί στις απαραίτητες ενέργειες ως προς τον ειδικό εξοπλισμό που ίσως χρειαστεί να προμηθευτεί, για τον δεύτερο επιτηρητή που θα πρέπει να ορισθεί, καθώς και για την εύρεση ή τον ορισμό του κατάλληλου ατόμου που θα λειτουργήσει ως βοηθός/γραφέας, ο οποίος δεν θα πρέπει να είναι ο καθηγητής του τμήματος.
2. Να προσκομίσει βεβαίωση που χορηγείται με γνωμάτευση Υγειονομικής Επιτροπής ή από Κρατικό Νοσηλευτικό Ίδρυμα ή από το αναγνωρισμένο από το Υπουργείο Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων Ιατροπαιδαγωγικό Κέντρο, στην οποία πρέπει να αναγράφεται η πάθηση.

Συγκεκριμένα οι εξεταζόμενοι:

- α. που έχουν σοβαρά προβλήματα ακοής (κωφοί, βαρήκοοι) σε ποσοστό 67% και πάνω εξετάζονται κανονικά με την παρουσία ατόμου που γνωρίζει τη νοηματική μέθοδο για την παροχή οδηγιών και διευκρινήσεων προς τον εξεταζόμενο.
  - β. που έχουν αδυναμία αντίληψης των χρωμάτων, συμμετέχουν κανονικά στις εξετάσεις καθώς εφόσον θα υπάρξουν ερωτήσεις που αφορούν χρώματα, θα αναφέρονται και ονομαστικά στο ζητούμενο χρώμα.
- γ.1 που έχουν ποσοστό αναπηρίας στην όρασή τους τουλάχιστον 67% ή είναι αμβλύωπες με ποσοστό αναπηρίας στην όρασή τους τουλάχιστον 67%, ή
  - γ.2 έχουν κινητική αναπηρία τουλάχιστον 67% μόνιμη ή προσωρινή που συνδέεται με τα άνω άκρα, ή
  - γ.3 πάσχουν από σπαστικότητα των άνω άκρων, ή
  - γ.4 πάσχουν από κάταγμα ή άλλη προσωρινή βλάβη των άνω άκρων που καθιστά αδύνατη τη χρήση τους για γραφή, ή
  - γ.5 παρουσιάζουν ειδικές μαθησιακές δυσκολίες όπως δυσλεξία, δυσγραφία, δυσαριθμησία, δυσαναγνωσία, δυσορθρογραφία και
  - γ.6 παρουσιάζουν το φάσμα αυτισμού,
- εξετάζονται σε ξεχωριστή αίθουσα με τη βοήθεια βοηθού/γραφέα. Ο βοηθός γραφέας διαβάζει τις ερωτήσεις και πληκτρολογεί τις απαντήσεις του εξεταζόμενου.

Στους μαθητές των περιπτώσεων γ.1 έως γ.6 παρέχεται επιπλέον χρόνος εξέτασης 30 λεπτών και αν χρειαστεί μικρό διάλειμμα.

Για τους μαθητές της περίπτωσης γ.1 αν δεν υπάρχει εγκατεστημένο ειδικό λογισμικό (Screen magnification software) τότε μπορούν να χρησιμοποιήσουν επίσης από τα Βοηθήματα των Windows τον Μεγεθυντικό φακό.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΕΑΣ ΥΛΗΣ

### 3.1 Αντικείμενα αξιολόγησης και κριτήρια απόδοσης

Ακολουθούν λεπτομέρειες για τις ενότητες στις οποίες οφείλει να εξεταστεί ένας υποψήφιος, ώστε να αποκτήσει το **Πιστοποιητικό Στη Σχεδίαση Πολυμέσων με Adobe Flash** της Vellum.

Ειδικότερα, για κάθε μία ενότητα, προσδιορίζονται τα σχετικά Αντικείμενα Αξιολόγησης και δίνονται τα Κριτήρια Απόδοσης που αξιολογούνται και παρατίθενται οι Δεξιότητες που θα εξεταστούν.

Τα Αντικείμενα Αξιολόγησης προσδιορίζουν τις συγκεκριμένες δεξιότητες που οι υποψήφιοι πρέπει να επιδείξουν για να επιτύχουν σε αυτή την ενότητα. Κάθε Αντικείμενο Αξιολόγησης υποδιαιρείται σε Κριτήρια Απόδοσης. Τα Κριτήρια Απόδοσης προσδιορίζουν τις γνώσεις που πρέπει να επιδείξουν ότι έχουν οι υποψήφιοι για να επιτύχουν στο Αντικείμενο Αξιολόγησης.

Οι Δεξιότητες που θα εξεταστούν εξηγούν περισσότερο τα κριτήρια απόδοσης και προσδιορίζουν ακριβώς τι πρέπει να μπορούν να κάνουν οι υποψήφιοι στην εξέταση. Για να προετοιμαστούν πλήρως για τις εξετάσεις, οι υποψήφιοι οφείλουν ικανοποιήσουν όλα τα αντικείμενα αξιολόγησης.

### 3.2 Περιεχόμενα Εξεταστέας ύλης

#### 3.2.1 Βασικές αρχές για την εκπαιδευτική ύλη Στη Σχεδίαση Πολυμέσων με Adobe Flash

Η παρούσα ενότητα έχει σχεδιαστεί με σκοπό να εξετάσει τις βασικές γνώσεις του υποψηφίου αναφορικά με την ανάπτυξη μίας απεικόνισης πολυμέσων με flash είτε από φωτογραφία ή από καρέ video, μέσω εξειδικευμένης γνώσης που σας διδάσκειτε.





Αντικείμενα Αξιολόγησης	Κριτήρια Απόδοσης	Δεξιότητες που θα εξεταστούν
1 Δημιουργία πολυμέσων με Adobe Flash	1.1 Πρώτη επαφή-Εισαγωγή	1.1.1 Εκκίνηση του Flash και άνοιγμα αρχείου 1.1.2 Γνωρίστε το χώρο εργασίας 1.1.3 Εργασία με την παλέτα Library 1.1.4 Το Timeline 1.1.5 Οργάνωση επιπέδων σε ένα Timeline 1.1.6 Χρήση του Properties Inspector 1.1.7 Χρήση της παλέτας Tools 1.1.8 Αναίρεση βημάτων στο Flash 1.1.9 Προεπισκόπηση της ταινίας σας 1.1.10 Τροποποίηση περιεχομένου και του Stage 1.1.11 Αποθήκευση της ταινίας σας 1.1.12 Δημοσίευση της ταινίας σας 1.1.13 Εύρεση πόρων για τη χρήση του Flash 1.1.14 Έλεγχος για ενημερώσεις
	1.2 Εργασία με γραφικά	1.2.1 Τα περιγράμματα και τα γεμίσματα 1.2.2 Δημιουργία σχημάτων 1.2.3 Πραγματοποίηση επιλογών 1.2.4 Επεξεργασία σχημάτων 1.2.5 Χρήση ντεγκραντέ και bitmap γεμισμάτων 1.2.6 Χρήση προσαρμοσμένων στυλ γραμμών 1.2.7 Δημιουργία καμπύλων 1.2.8 Δημιουργία διαφανειών 1.2.9 Δημιουργία και επεξεργασία κειμένου 1.2.10 Στοιχισή και κατανομή αντικειμένων
	1.3 Δημιουργία και επεξεργασία συμβόλων	1.3.1 Εισαγωγή αρχείων Illustrator 1.3.2 Σχετικά με τα σύμβολα 1.3.3 Δημιουργία συμβόλων 1.3.4 Εισαγωγή αρχείων του Photoshop 1.3.5 Επεξεργασία και διαχείριση συμβόλων 1.3.6 Αλλαγή μεγέθους και θέσης στιγμιότυπων 1.3.7 Αλλαγή του εφέ χρώματος στιγμιότυπων 1.3.8 Επιλογές εμφάνισης 1.3.9 Εφαρμογή φίλτρων για ειδικά εφέ 1.3.10 Τοποθέτηση σε χώρο 3D .
	1.4 Προσθήκη κίνησης	1.4.1 Σχετικά με την κίνηση 1.4.2 Τι είναι το αρχείο έργου 1.4.3 Κίνηση θέσης 1.4.4 Αλλαγή του ρυθμού κίνησης και του χρονισμού 1.4.5 Κίνηση διαφάνειας 1.4.6 Κίνηση φίλτρων 1.4.7 Κίνηση μετασχηματισμών 1.4.8 Αλλαγή της διαδρομής της κίνησης 1.4.9 Αλλαγή προορισμών των tween 1.4.10 Δημιουργία ένθετων κινήσεων 1.4.11 Ομαλότητα 1.4.12 Κίνηση καρέ-καρέ 1.4.13 Κίνηση σε 3D 1.4.14 Δοκιμή της ταινίας



## Syllabus Έκδοση 1.0 –

## Πιστοποιητικό Στη Σχεδίαση Πολυμέσων με Adobe Flash

## Certificate in Multimedia Authoring with Adobe Flash

1.5 Κίνηση σχημάτων και χρήση μασκών	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.5.1 Κίνηση σχημάτων</li> <li>1.5.2 Τι είναι το αρχείο έργου</li> <li>1.5.3 Δημιουργία tween σχήματος</li> <li>1.5.4 Αλλαγή του ρυθμού</li> <li>1.5.5 Προσθήκη περισσότερων tween σχήματος</li> <li>1.5.6 Δημιουργία κίνησης σε επανάληψη</li> <li>1.5.7 Χρήση υποδείξεων σχήματος</li> <li>1.5.8 Κίνηση χρώματος</li> <li>1.5.9 Δημιουργία και χρήση μασκών</li> <li>1.5.10 Κίνηση της μάσκας και των επιπέδων με μάσκα</li> <li>1.5.11 Κίνηση ease σε tween σχήματος</li> </ul>
1.6 Δημιουργία διαδραστικής πλοήγησης	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.6.1 Σχετικά με τις διαδραστικές ταινίες</li> <li>1.6.2 Δημιουργία κουμπιών</li> <li>1.6.3 Λίγα λόγια για το ActionScript 3.0</li> <li>1.6.4 Προετοιμασία του Timeline</li> <li>1.6.5 Προσθήκη ενέργειας διακοπής</li> <li>1.6.6 Δημιουργία χειριστών συμβάντων για κουμπιά</li> <li>1.6.7 Δημιουργία keyframe προορισμού</li> <li>1.6.8 Δημιουργία κουμπιού Home με Code Snippets</li> <li>1.6.9 Επιλογές αποσπασμάτων κώδικα</li> <li>1.6.10 Αναπαραγωγή κίνησης στον προορισμό</li> <li>1.6.11 Κινούμενα κουμπιά</li> </ul>
1.7 Εργασία με ήχο και βίντεο	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.7.1 Τι είναι το αρχείο έργου</li> <li>1.7.2 Χρήση ήχων</li> <li>1.7.3 Τι είναι το Flash Video</li> <li>1.7.4 Χρήση του Adobe Media Encoder</li> <li>1.7.5 Οι επιλογές κωδικοποίησης</li> <li>1.7.6 Αναπαραγωγή εξωτερικού βίντεο</li> <li>1.7.7 Εργασία με βίντεο και διαφάνεια</li> <li>1.7.8 Ενσωμάτωση Flash Video</li> <li>1.7.9 Εξαγωγή βίντεο από το Flash</li> </ul>
1.8 Φόρτωση και προβολή εξωτερικού περιεχομένου	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.8.1 Φόρτωση εξωτερικού περιεχομένου</li> <li>1.8.2 Αφαίρεση εξωτερικού περιεχομένου</li> <li>1.8.3 Έλεγχος ταινιών</li> </ul>
1.9 Χρήση μεταβλητών και έλεγχος οπτικών ιδιοτήτων	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.9.1 Τι είναι το αρχείο έργου</li> <li>1.9.2 Οπτικές ιδιότητες σε ταινίες</li> <li>1.9.3 Πέρα από το κλικ με το ποντίκι</li> <li>1.9.4 Αντιστοίχιση κινήσεων του ποντικιού σε οπτικές αλλαγές</li> <li>1.9.5 Χρήση μεταβλητών για αποθήκευση πληροφοριών</li> <li>1.9.6 Αλλαγή της θέσης της μεγάλης εικόνας</li> <li>Δημιουργία προσαρμοσμένου δρομέα</li> </ul>
1.10 Δημοσίευση σε HTML 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.10.1 Τι είναι το Toolkit για το CreateJS;</li> <li>1.10.2 Χρήση κλασικών tween</li> <li>1.10.3 Εξαγωγή σε HTML5</li> <li>1.10.4 Εισαγωγή JavaScript</li> </ul>
1.11 Δημοσίευση εγγράφων του Flash	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.11.1 Η διαδικασία εκσφαλμάτωσης</li> <li>1.11.2 Τα βασικά σημεία της δημοσίευσης</li> <li>1.11.3 Δημοσίευση για το web</li> <li>1.11.4 Δημοσίευση εφαρμογής σε σταθερούς υπολογιστές</li> <li>1.11.5 Δημοσίευση για κινητή συσκευή</li> <li>1.11.6 Επόμενα βήματα</li> </ul>



### 3.3 Προτεινόμενη βιβλιογραφία

1. Μεθοδολογία και προγραμματισμός πολυμέσων Εκδότης: Κλειδάριθμος  
ISBN10: 9602096322
2. Πολυμέσα και εκπαίδευση Μέθοδοι και ανάπτυξη Εκδότης: Γκιούρδας Μ  
ISBN10: 9605122626
3. Adobe® FLASH® Professional CC ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ Εκδόσεις: Μ.  
Γκιούρδας ISBN-10: 0-321-92785-0