

**ΔΗΜΟΣΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗΣ (Δ.ΥΠ.Α.)  
Δ' ΓΕΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ**

**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΜΕΘΟΔΩΝ  
ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ & ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗΣ (Δ2)**

---

**Ειδικότητα: ΤΕΧΝΙΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ  
ΛΗΨΕΩΝ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ  
ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ**

---

**Κωδικός:** 

**ΕΠΑ.Σ- ΜΑΘΗΤΕΙΑΣ Δ.ΥΠ.Α.**

**Ημερομηνία Σύνταξης  
Απρίλιος 2024**

**Συγγραφή Τράπεζας Θεμάτων στην Ειδικότητα:  
«Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων  
Κοινωνικής Δικτύωσης»**

**Συγγραφική ομάδα**

ΣΤΟΥΠΙΑΔΗΣ ΘΕΟΦΙΛΟΣ  
ΒΡΥΩΝΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ  
ΠΙΤΟΥΡΑΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ  
ΣΑΣΛΙΟΓΛΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

**Σύμβουλος μεθοδολογίας ανάπτυξης  
εκπαιδευτικού εγχειριδίου  
&  
τράπεζας θεμάτων**

---

Το περιεχόμενο της Τράπεζας Θεμάτων της ειδικότητας διαμορφώθηκε με βάση μεθοδολογικές προδιαγραφές και ειδικά πρότυπα με σκοπό την πιστοποίηση των μαθητών και μαθητριών των Επαγγελματικών Σχολών (ΕΠΑ.Σ) Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α.

## Περιεχόμενα

Πρόλογος3

Εισαγωγή6

ΘΕΜΑΤΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΣΧΟΛΩΝ (ΕΠΑ.Σ) - Δ.ΥΠ.Α “ ΤΕΧΝΙΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΛΗΨΕΩΝ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ”7

1. Θεσμικό πλαίσιο7
2. Διάρκεια του Θεωρητικού και του Πρακτικού μέρους των εξετάσεων7
3. Θεωρητικό μέρος – Γραπτές εξετάσεις7
  - 3.1 Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής8
  - 3.2 Ερωτήσεις Σωστού-Λάθους32
  - 3.3 Ερωτήσεις Αντιστοίχισης40
  - 3.4 Απαντήσεις ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής48
  - 3.5 Απαντήσεις ερωτήσεων Σωστού Λάθους50
  - 3.6 Απαντήσεις ερωτήσεων αντιστοίχισης52
4. Πρακτικό Μέρος των εξετάσεων55
  - 4.1 Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής55
  - 4.2 Ερωτήσεις Σωστού Λάθους64
  - 4.3 Ερωτήσεις Αντιστοίχισης**Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.**
  - 4.4 Απαντήσεις ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής70
  - 4.5 Απαντήσεις ερωτήσεων Σωστού Λάθους71
  - 4.6 Απαντήσεις ερωτήσεων αντιστοίχισης71
5. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ73
  - 5.1 Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με την ειδικότητα73
  - 5.2 Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με τη Μεθοδολογία Ανάπτυξης των Τραπεζών Θεμάτων73
  - 5.3 Σχετική Εθνική Νομοθεσία73

## Πρόλογος

Η Τράπεζα Θεμάτων της ειδικότητας «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης» είναι έργο το οποίο αποτελεί μία ολοκληρωμένη παρέμβαση για τη βελτίωση και ενίσχυση του θεσμού των Επαγγελματικών Σχολών Δ.ΥΠ.Α σε μια περίοδο κατά την οποία, περισσότερο από ποτέ, το αίτημα της διασύνδεσής του με την αγορά εργασίας είναι επιτακτικό και επίκαιρο. Το συγκεκριμένο έργο αποτελεί μία συστηματική προσπάθεια αντιμετώπισης χρόνιων αδυναμιών του πεδίου, αναβάθμισης του επιπέδου των παρεχόμενων γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων και βελτίωσης των μαθησιακών αποτελεσμάτων που απορρέουν από την επαγγελματική εκπαίδευση σε συγκεκριμένες ειδικότητες.

Ειδικότερα, στο πλαίσιο του έργου:

- Αναπτύχθηκαν:
  - Επικαιροποιημένοι «οδηγοί κατάρτισης»

- Συναφείς τράπεζες θεμάτων για κάθε ειδικότητα.
- Το σύνολο των παραπάνω στηρίχθηκε σε ένα ενιαίο μεθοδολογικό πλαίσιο, μέσω του οποίου επιδιώχθηκε η σύνδεση της κοινωνικής εμπειρίας της εργασίας, της εκπαίδευσης και της πιστοποίησής της, λαμβάνοντας υπόψη το ισχύον θεσμικό πλαίσιο .
- Τέλος, με γνώμονα την ενίσχυση της θετικής επενέργειας του έργου σε θεσμικό επίπεδο αναπτύχθηκε, μια μεθοδολογία ευέλικτης τακτικής περιοδικής επανεξέτασης και επικαιροποίησης των περιεχομένων των Οδηγών Κατάρτισης, των Εγχειριδίων και των Τραπεζών θεμάτων, έτσι ώστε αυτά να βρίσκονται - κατά το δυνατόν - σε αντιστοιχία με τα νέα τεχνολογικά, οργανωσιακά, εργασιακά, περιβαλλοντικά, κοινωνικά και οικονομικά δεδομένα και τις ανάγκες της αγοράς εργασίας και των εκπαιδευομένων.

Αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Νόμου 4763/2020 (ΦΕΚ Α΄ 254), με θέμα Εθνικό Σύστημα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης, ενσωμάτωση στην ελληνική νομοθεσία της Οδηγίας (ΕΕ) 2018/958 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 28ης Ιουνίου 2018 σχετικά με τον έλεγχο αναλογικότητας πριν από τη θέσπιση νέας νομοθετικής κατοχύρωσης των επαγγελμάτων (ΕΕ L 173), κύρωση της Συμφωνίας μεταξύ της Κυβέρνησης της Ελληνικής Δημοκρατίας και της Κυβέρνησης της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας για το Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας και άλλες διατάξεις. Κεφάλαιο Ζ΄ Οδηγοί Κατάρτισης και Πιστοποίησης Αποφοίτων, Άρθρο 42 Πιστοποίηση αποφοίτων εδάφιο 2 και το άρθρο 2 του ιδίου .

Αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για την προετοιμασία των ενδιαφερομένων αποφοίτων των ΕΠΑ.Σ Μαθητείας της Δ.Υ.Π.Α. της συγκεκριμένης ειδικότητας στις εξετάσεις πιστοποίησης της Εκπαιδευτικής τους Επάρκειας, όπου οι επιτυγχόντες λαμβάνουν Πτυχίο Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης επιπέδου τρία (3), εγγράφονται στο μητρώο πιστοποιημένων προσώπων της περ.ζ΄ της παρ.1 του άρθρου 21 του ν.4115/2013 (Α΄24), που τηρείται στον Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. και αποκτούν την αντίστοιχη άδεια ασκήσεως επαγγέλματος, που προβλέπεται για το συγκεκριμένο επίπεδο προσόντων και δίνεται η δυνατότητα στους πιστοποιημένους απόφοιτους των ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας Δ.Υ.Π.Α. να εγγράφονται στη Β΄ τάξη των ΕΠΑ.Λ., σε αντίστοιχο με την ειδικότητά τους τομέα .

Το έργο αυτό συμβάλλει:

α) στη διασφάλιση της ποιότητας των διαδικασιών επικύρωσης των αποτελεσμάτων μάθησης που αποκτώνται μέσω των προγραμμάτων μάθησης στην ΕΠΑ.Σ. και μέσω των προγραμμάτων μάθησης στον εργασιακό χώρο, κατά τα οριζόμενα στην υπό στοιχεία 102791/2021 κοινή απόφαση των Υπουργών Παιδείας και Θρησκευμάτων και Εργασίας και Κοινωνικών Υποθέσεων «Κατάρτιση Κανονισμού Λειτουργίας Επαγγελματικών Σχολών (ΕΠΑ.Σ.) Μαθητείας του ΟΑΕΔ», υπουργική απόφαση (Β΄ 5832.

β) Στην ενίσχυση της διαφάνειας των διαδικασιών αναγνώρισης των αντίστοιχων προσόντων και στην ουσιαστική αναβάθμιση των προσόντων των αποφοίτων των ΕΠΑ.Σ Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α. οι οποίοι δραστηριοποιούνται ή πρόκειται να δραστηριοποιηθούν στο εν λόγω πεδίο.

## Εισαγωγή

Στο παρόν εγχειρίδιο περιλαμβάνονται τα θέματα εξέτασης του θεωρητικού και του πρακτικού τμήματος των εξετάσεων Πιστοποίησης Αποφοίτων των Επαγγελματικών Σχολών της Δ.ΥΠ.Α και συγκεκριμένα της ειδικότητας «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης».

Αποτελείται από δύο μέρη, τον κατάλογο Θεωρητικής κατεύθυνσης και τον Κατάλογο Πρακτικής κατεύθυνσης. Συντάσσεται από ειδικούς επιστήμονες λαμβάνοντας υπόψη τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών ή οδηγούς κατάρτισης και εγκρίνεται από το Δ.Σ. του Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π μετά από εισήγηση της Κ.Ε.Ε.Π.Ε.Κ. και περιλαμβάνει εκατό πενήντα (150) ερωτήσεις θεωρητικής κατεύθυνσης κλειστού τύπου και πενήντα (50) ερωτήσεις πρακτικής κατεύθυνσης κλειστού τύπου.

Εκ του ανωτέρω καταλόγου Θεμάτων θεωρητικής κατεύθυνσης των εξετάσεων πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α. αντιστοιχεί στο πενήντα τοις εκατό (50%) της εξεταστικής διαδικασίας και περιλαμβάνει τριάντα (30) ερωτήσεις. Ο εξεταζόμενος απαιτείται να επιλέξει τη σωστή ή τις σωστές απαντήσεις από περιορισμένο αριθμό προτεινόμενων απαντήσεων.

Εκ του καταλόγου Θεμάτων πρακτικής κατεύθυνσης των εξετάσεων πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α. αντιστοιχεί στο πενήντα τοις εκατό (50%) της εξεταστικής διαδικασίας και περιλαμβάνει δέκα (10) πρακτικές ερωτήσεις. Ο εξεταζόμενος απαιτείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση ή τις σωστές απαντήσεις από περιορισμένο αριθμό προτεινόμενων απαντήσεων.

Αναπτύχθηκε προκειμένου να υποστηριχθεί το έργο του Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π. και των λοιπών συντελεστών των εξετάσεων πιστοποίησης των Αποφοίτων των Επαγγελματικών Σχολών της Δ.ΥΠ.Α.

Απευθύνεται, επίσης, στους/στις μαθητές/τριες αλλά και στους/στις εκπαιδευτικούς των προγραμμάτων των Επαγγελματικών Σχολών Δ.ΥΠ.Α.

Ειδικότερα, η Τράπεζα Θεμάτων αποτελείται από τέσσερις ενότητες.

- *Η Ενότητα 1 παρέχει συνοπτικά τις πληροφορίες που αφορούν το ισχύον θεσμικό πλαίσιο των εξετάσεων Πιστοποίησης των Επαγγελματικών Σχολών της Δ.ΥΠ.Α.*

*Η Ενότητα 2 παρέχει τις πληροφορίες που αφορούν τη διάρκεια της εξέτασης του θεωρητικού και του πρακτικού τμήματος των εξετάσεων πιστοποίησης.*

*Η Ενότητα 3 εμπεριέχει τα θέματα εξέτασης του θεωρητικού τμήματος των εξετάσεων Πιστοποίησης και τις απαντήσεις τους.*

*Η Ενότητα 4 περιλαμβάνει ενδεικτικό Θεματολόγιο καταστάσεων/προβλημάτων για την εξέταση του πρακτικού μέρους της ειδικότητας.*

## **ΘΕΜΑΤΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΣΧΟΛΩΝ (ΕΠΑ.Σ) - Δ.ΥΠ.Α “ ΤΕΧΝΙΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΛΗΨΕΩΝ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ”**

### **1. Θεσμικό πλαίσιο**

Οι εξετάσεις Πιστοποίησης των Επαγγελματικών Σχολών Δ.ΥΠ.Α, της ειδικότητας «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης» διεξάγονται σύμφωνα με το ΦΕΚ 1/2024/Τ.Β’/51/Κ6/02.01.2024 «Σύστημα Πιστοποίησης αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης (Δ.ΥΠ.Α.).» Το εξεταστικό σύστημα καθώς και η τράπεζα θεμάτων υιοθετούν τις αρχές του διεθνούς προτύπου EN ISO/IEC 17024 ως προς την εγκυρότητα, την αξιοπιστία και την αντικειμενικότητα.

### **Διάρκεια του Θεωρητικού και του Πρακτικού μέρους των εξετάσεων**

Ο συνολικός χρόνος που απαιτείται για την απάντηση των θεμάτων του θεωρητικού και του πρακτικού τμήματος των εξετάσεων Πιστοποίησης των Επαγγελματικών Σχολών Δ.ΥΠ.Α, της ειδικότητας «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης» καθορίζονται από το εκάστοτε ισχύον θεσμικό/ρυθμιστικό πλαίσιο.

### **Θεωρητικό μέρος – Γραπτές εξετάσεις**

Η Ενότητα 3 περιλαμβάνει τα θέματα εξέτασης του θεωρητικού τμήματος των εξετάσεων Πιστοποίησης και τις απαντήσεις τους.

Το σύνολο των ερωτήσεων που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης» είναι εκατό πενήντα (150) ερωτήσεις.

Εκ του ανωτέρω καταλόγου Θεμάτων του θεωρητικού μέρους των εξετάσεων πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α. αντιστοιχεί στο πενήντα τοις εκατό (50%) της εξεταστικής διαδικασίας και περιλαμβάνει τριάντα (30) ερωτήσεις. Ο εξεταζόμενος απαιτείται να επιλέξει τη σωστή ή τις σωστές απαντήσεις από τον περιορισμένο αριθμό προτεινόμενων απαντήσεων.

Οι ερωτήσεις διακρίνονται σε πολλαπλής επιλογής, οι οποίες διαφοροποιούνται ταυτόχρονα ως προς το είδος και ως προς τον βαθμό δυσκολίας.

## ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΛΕΙΣΤΟΥ ΤΥΠΟΥ

### ΟΜΑΔΑ Α. Πολλαπλής Επιλογής

Ανέρχονται σε 90 και αντιστοιχούν κατά προσέγγιση στο 60% του συνόλου των ερωτήσεων.

### ΟΜΑΔΑ Β. Ερωτήσεις Σωστού/Λάθους-Ναι/Όχι

Ανέρχονται σε 38 και αντιστοιχούν κατά προσέγγιση στο 25% του συνόλου των ερωτήσεων.

### ΟΜΑΔΑ Γ. Ερωτήσεις αντιστοίχισης

Ανέρχονται σε 22 και αντιστοιχούν κατά προσέγγιση στο 15% του συνόλου των ερωτήσεων

Τα θέματα αντλούνται και από τις τρεις ομάδες ερωτήσεων και επιλέγονται με ηλεκτρονική κλήρωση

### 3.1 Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

Παρατίθεται ο κατάλογος των ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

A/A Ερωτ.	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	Μαθησιακή Ενότητα	Απαιτούμενος χρόνος απάντησης
-----------	-----------	-------------------	-------------------------------

1		<i>Ποιοι είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν το βάθος πεδίου;</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Το είδος της φωτογραφικής μηχανής		
	β.	Η ταχύτητα του κλείστρου		
	γ.	Διάφραγμα, εστιακή απόσταση, απόσταση αντικειμένου		
	δ.	Η ποιότητα φιλμ (ASA) ή ευαισθησία αισθητήρα (ISO)		



2		<b>Φωτομέτρηση ανακλώμενου φωτισμού ονομάζεται:</b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	α.	Η μέτρηση του φωτός της πηγής		
	β.	Η μέτρηση του φωτός, μόνο από το κέντρο του κάδρου		
	γ.	Η μέτρηση του φωτός περιμετρικά του κάδρου		
	δ.	Η μέτρηση του φωτός που ανακλάται από το θέμα που φωτογραφίζουμε		
3		<b>Ένας φακός για full frame camera με εστιακή απόσταση 16mm είναι:</b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	α.	Νορμάλ (κανονικός)		
	β.	Ευρυγώνιος		
	γ.	Ζουμ		
	δ.	Τηλεφακός		
4		<b>Τις μεσημεριανές ώρες η θερμοκρασία χρώματος του ήλιου είναι περίπου:</b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	α.	10.000 βαθμούς KELVIN		
	β.	5.500 βαθμούς KELVIN		
	γ.	3.400 βαθμούς KELVIN		
	δ.	3.200 βαθμούς KELVIN		
5		<b>Το διάφραγμα είναι ένας μηχανισμός ο οποίος</b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1,5'</b>
	α.	βρίσκεται στο σώμα της φωτογραφικής μηχανής και κανονίζει την ένταση του φωτός που θα περάσει στον αισθητήρα της μηχανής.		

	<b>β.</b>	βρίσκεται πάντα στον φακό και κανονίζει την ένταση του φωτός που θα περάσει από αυτόν για να πέσει στον αισθητήρα της μηχανής.		
	<b>γ.</b>	βρίσκεται πάντα στον φακό και κανονίζει την χρονική διάρκεια του φωτός που θα περάσει από αυτόν για να πέσει στον αισθητήρα της μηχανής.		
	<b>δ.</b>	κανονίζει την ευαισθησία του αισθητήρα.		
6		<i>Οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές έχουν αισθητήρα ευαίσθητο στο χρωματικό χώρο:</i>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	RGB (Red, Green, Blue)		
	<b>β.</b>	CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)		
	<b>γ.</b>	LAB (perceptual lightness, red/green, blue/yellow)		
	<b>δ.</b>	Index color		
7		<i>Τα ηλεκτρονικά φλας (φορητά, ενσωματωμένα, studio) παράγουν φως θερμοκρασίας χρώματος:</i>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	32000 K		
	<b>β.</b>	65000 K		
	<b>γ.</b>	48000 K		
	<b>δ.</b>	55000 K		
8		<i>Τα spot φωτόμετρα είναι φωτόμετρα τα οποία:</i>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	μετρούν τον προσπίπτον φωτισμό		
	<b>β.</b>	είναι φωτόμετρα ανακλώμενου φωτισμού και μετρούν μια πολύ μικρή περιοχή στο κέντρο του κάδρου.		
	<b>γ.</b>	είναι φωτόμετρα ανακλώμενου φωτισμού και μετρούν ολόκληρη τη περιοχή του κάδρου.		
	<b>δ.</b>	είναι φωτόμετρα προσπίπτοντος φωτισμού και μετρούν μια πολύ μικρή περιοχή στο κέντρο του κάδρου.		

		<b><i>Το φλασόμετρο είναι ένα εργαλείο το οποίο μας βοηθά να:</i></b>		
<b>9</b>	<b>α.</b>	Μετρήσουμε την ένταση του φωτός από μια φωτιστική πηγή συνεχούς ροής.	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>β.</b>	Μετρήσουμε την ένταση του φωτός από ένα ηλεκτρονικός φλας.		
	<b>γ.</b>	Μετρήσουμε τη θερμοκρασία χρώματος της φωτιστικής πηγής.		
	<b>δ.</b>	Μετρήσουμε τη θερμοκρασία χρώματος του περιβάλλοντος φωτισμού.		
		<b><i>Το custom white balance στη φωτογραφική μας μηχανή είναι:</i></b>		
<b>10</b>	<b>α.</b>	Ρύθμιση για θερμοκρασία χρώματος 32000K	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>β.</b>	Ρύθμιση για θερμοκρασία χρώματος 55000K		
	<b>γ.</b>	Ρύθμιση για θερμοκρασία χρώματος 34000K		
	<b>δ.</b>	Εξειδικευμένη ρύθμιση θερμοκρασίας χρώματος ανάλογη της ποιότητας φωτισμού.		
		<b><i>Ο όρος camera profile αναφέρεται:</i></b>		
<b>11</b>	<b>α.</b>	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας για συγκεκριμένο φωτισμό και γίνεται με ειδική χρωματική κάρτα και ειδικό software ηλεκτρονικού υπολογιστή.	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>β.</b>	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας κάνοντας custom white balance.		
	<b>γ.</b>	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας για συγκεκριμένο φωτισμό και γίνεται με γκρι κάρτα και ειδικό software ηλεκτρονικού υπολογιστή.		
	<b>δ.</b>	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας για συγκεκριμένο φωτισμό και γίνεται με ειδικό software ηλεκτρονικού υπολογιστή.		

12		<b><i>Το φωτογραφικό portfolio είναι:</i></b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>α.</b>	Ένα σύνολο εικόνων με κοινή θεματολογία και είναι πάντα ασπρόμαυρες φωτογραφίες		
	<b>β.</b>	Ένα σύνολο εικόνων με κοινή θεματολογία και χωρίς κοινό αισθητικό αποτέλεσμα.		
	<b>γ.</b>	Ένα οποιοδήποτε σύνολο εικόνων.		
	<b>δ.</b>	Ένα σύνολο εικόνων με κοινή θεματολογία και κοινά αισθητικά χαρακτηριστικά.		
13		<b><i>Τα φίλτρα ND (neutral density) τα χρησιμοποιούμε:</i></b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Για να έχουμε ουδέτερα χρωματικά αποτελέσματα.		
	<b>β.</b>	Για να έχουμε πιο αργές ταχύτητες.		
	<b>γ.</b>	Στην ασπρόμαυρη φωτογραφία.		
	<b>δ.</b>	Στην έγχρωμη φωτογραφία.		
14		<b><i>Το πιο ήσυχο – ήρεμο κάδρο όπως λέμε στη φωτογραφία είναι:</i></b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	όρθιο (portrait) με αναλογία 2:3		
	<b>β.</b>	Πλάγιο πανοραμικό με αναλογία 1:3		
	<b>γ.</b>	Τετράγωνο 1:1		
15		<b><i>Το δυναμικό εύρος του αισθητήρα δηλώνει:</i></b>	<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Τη δυνατότητα καταγραφής εύρους stop ενός αισθητήρα		
	<b>β.</b>	Τη δυνατότητα καταγραφής καλύτερης ευκρίνειας		
	<b>γ.</b>	Τη δυνατότητα σωστής χρωματικής απόδοσης		
	<b>δ.</b>	Τη δυνατότητα καταγραφής των χρωμάτων σε CMYK		

16		<i>Το μέγεθος του αρχείου αποθήκευσης μίας εικόνας τύπου RGB 24 bit σε σχέση με μία εικόνα CMYK 32 bit του ίδιου αριθμού pixel ή διάστασης είναι:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Μεγαλύτερο		
	β.	Μικρότερο		
	γ.	Ίδιο		
δ.	Το βάθος χρώματος δεν παίζει ρόλο στο μέγεθος			
17		<i>Πόσους τόνους περιέχει μία ασπρόμαυρη εικόνα των 8 bit;</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	512 διαφορετικούς τόνους		
	β.	320 διαφορετικούς τόνους		
	γ.	128 διαφορετικούς τόνους		
δ.	256 διαφορετικούς τόνους			
18		<i>Ποια είναι η χρήση των σαρωτών (scanners);</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1,5'
	α.	Μετατρέπει εικόνες και φωτογραφίες από RGB σε CMYK		
	β.	Εκτυπώνει εικόνες και φωτογραφίες που είναι τυπωμένες σε φιλμ ή χαρτί		
γ.	Ψηφιοποιεί εικόνες και φωτογραφίες που είναι τυπωμένες σε φιλμ ή χαρτί			
19		<i>Στα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας τα Layers είναι:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Επίπεδα όπου μπορούμε να το επεξεργαστούμε χωρίς να επηρεάζεται η υπόλοιπη εικόνα.		
	β.	Επιλογές		
γ.	Τρόπος αποθήκευσης διαφόρων εκδόσεων της εικόνας			

20		<i>Τα κανάλια (channels) η αλλιώς μάσκες μπορούν να μας βοηθήσουν:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	να αποθηκεύσουμε επιλογές path		
	β.	να αποθηκεύσουμε επιλογές και να διορθώσουμε επιλογές		
	γ.	να αποθηκεύσουμε διάφορες εκδόσεις της εικόνας		
	δ.	να αποθηκεύσουμε ρυθμίσεις χρώματος		
21		<i>Τα εργαλεία και η παλέτα των Path μας βοηθούν στο να:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	επεξεργαζόμαστε τα layers		
	β.	δημιουργούμε νέα Layers		
	γ.	αποθηκεύουν περίπλοκες επιλογές		
	δ.	δημιουργούν και αποθηκεύουν επιλογές		
22		<i>Τα βασικά προσθετικά χρώματα όπου επεξεργαζόμαστε την έγχρωμη εικόνα είναι:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	INDEX COLOR		
	β.	CMYK		
	γ.	RGB		
23		<i>Τα Smart Object περιλαμβάνουν ορισμένες ιδιότητες όπως:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1,5'
	α.	Αυξομείωση μεγέθους Layer χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers, αντικατάσταση κάποιου Layer με κάποια εικόνα διατηρώντας της ιδιότητες του Layer.		
	β.	Αυξομείωση μεγέθους Layer χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, δεν μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers, αντικατάσταση κάποιου Layer με κάποια εικόνα διατηρώντας της ιδιότητες του Layer.		
	γ.	Αυξομείωση μεγέθους Layer χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers.		

	δ.	Αυξομείωση μεγέθους Layer με πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers, αντικατάσταση κάποιου Layer με κάποια εικόνα διατηρώντας της ιδιότητες του Layer.		
24		<b><i>Το ιστόγραμμα (Histogram) μας δείχνει:</i></b>	<b>ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	α.	το πλήθος των pixels σύμφωνα με την φωτεινότητα τους, αλλά και το πλήθος των pixels σύμφωνα με το χρώμα τους.		
	β.	το πλήθος των pixels μόνο σύμφωνα με την φωτεινότητα τους.		
	γ.	το πλήθος των pixels σύμφωνα μόνο με το χρώμα τους.		
δ.	το πλήθος των pixels σύμφωνα με την φωτεινότητα τους, το πλήθος των pixels σύμφωνα με το χρώμα τους και την ανάλυση της εικόνας.			
25		<b><i>Τα χρώματα εκτός γκάμας (out of Gamut) είναι χρώματα:</i></b>	<b>ΜΕ 2 «ΕΠΡΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	α.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του CMYK αλλά όχι του RGB.		
	β.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του LAB COLOR αλλά όχι του RGB.		
	γ.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του RGB αλλά όχι του CMYK.		
δ.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του CMYK αλλά όχι LAB COLOR.			
26		<b><i>Με τη χρήση soft box σε ένα ηλεκτρονικό φλας, ο φωτισμός είναι:</i></b>	<b>ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	α.	Μαλακός, χωρίς έντονες σκιές.		
	β.	Σκληρός, με έντονες σκιές.		
	γ.	Ψυχρός, χωρίς έντονες σκιές.		
δ.	Εξαρτάται από την ένταση του φλας για το αν θα είναι σκληρός η μαλακός φωτισμός.			

27		<b>Ένας ευρυγώνιος φακός προκαλεί:</b>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Έντονα χρωματικά σφάλματα		
	β.	Έντονα σφάλματα ευκρίνειας		
	γ.	Έντονα γεωμετρικά σφάλματα		
28		<b>Όταν φωτογραφίζουμε κόντρα στο φως πρέπει να:</b>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Κάνουμε διόρθωση στη φωτομέτρηση αλλιώς η εικόνα θα βγει υποφωτισμένη.		
	β.	Κάνουμε διόρθωση στη φωτομέτρηση αλλιώς η εικόνα θα βγει υπερφωτισμένη.		
	γ.	Δεν κάνουμε καμιά διόρθωση στη φωτομέτρηση.		
δ.	Δεν κάνουμε καμιά διόρθωση, αλλά χρησιμοποιούμε φλας σε ρύθμιση υπερφώτισης.			
29		<b>Θέλοντας να φωτογραφίσω ένα πορτραίτο χρησιμοποιώ φακό:</b>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	ευρυγώνιο		
	β.	Μεγάλο τηλεφακό (πάνω από 200mm)		
	γ.	Τηλεφακό (περίπου 85mm με 135 mm)		
δ.	Κανονικό (normal) φακό			
30		<b>Η χρήση του φακού micro είναι για να:</b>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Φωτογραφίζουμε μεγάλα αντικείμενα από μακριά.		
	β.	Φωτογραφίζουμε μικρά αντικείμενα από κοντά.		
	γ.	Φωτογραφίζουμε πορτραίτα.		
δ.	Φωτογραφίζουμε σε εσωτερικούς χώρους.			



31		<i>Μια DSLR crop frame ψηφιακή μηχανή σε σχέση με μια DSLR full frame μας δίνει:</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Μεγαλύτερο βάθος πεδίου		
	β.	Καλύτερη ποιότητα εικόνας ως προς την ευκρίνεια		
	γ.	Μικρότερο βάθος πεδίου		
32		<i>Όσο πιο μεγάλες είναι οι διαστάσεις του ψηφιακού αισθητήρα τότε:</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Έχουμε λιγότερο ψηφιακό θόρυβο		
	β.	Έχουμε περισσότερο ψηφιακό θόρυβο		
	γ.	Έχουμε χειρότερη ευκρίνεια		
δ.	Έχουμε μεγαλύτερο αρχείο			
33		<i>Το πιο κοινό αποδεκτό συμπιεσμένο αρχείο βίντεο είναι:</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	Το αρχείο .mp3		
	β.	Το αρχείο .pdf		
	γ.	Το αρχείο .tiff		
δ.	Το αρχείο .mp4			
34		<i>«Μοντάζ» είναι η σύνθεση</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	όλων των εικόνων μιας ταινίας		
	β.	όλων των ήχων μιας ταινίας		
	γ.	όλων των εικόνων και των ήχων μιας ταινίας		
δ.	όλων των τίτλων μιας ταινίας			
35		<i>Το storyboard είναι:</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'

	<b>α.</b>	Η αρχική συγγραφή του σεναρίου		
	<b>β.</b>	Το πρώτο δοκιμαστικό γύρισμα του σεναρίου		
	<b>γ.</b>	Η επιλογή των ηθοποιών		
	<b>δ.</b>	η οπτική εκδοχή του σεναρίου με σχέδια, όπως μια ιστορία κόμικς		
		<b>Η εστιακή απόσταση ενός φακού είναι:</b>		
<b>36</b>	<b>α.</b>	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως το άπειρο	<b>ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»</b>	<b>1'</b>
	<b>β.</b>	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως το μάτι μας		
	<b>γ.</b>	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως τον αισθητήρα ή φιλμ, όταν ο φακός εστιάζει στο άπειρο.		
	<b>δ.</b>	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως το θέμα μας		
		<b>Η κανονική (normal) γωνία λήψης είναι:</b>		
<b>37</b>	<b>α.</b>	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται στο ύψος των ματιών του ηθοποιού	<b>ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»</b>	<b>1'</b>
	<b>β.</b>	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται στο ύψος της μέσης του ηθοποιού		
	<b>γ.</b>	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται στο ύψος της μέσης του ηθοποιού		
	<b>δ.</b>	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται σε ύψος 2 μέτρων από το έδαφος		
		<b>Στη λήψη «κοντρπλονζέ» ο φακός βρίσκεται</b>		
<b>38</b>	<b>α.</b>	ψηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους	<b>ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>β.</b>	στο ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	<b>γ.</b>	Στον κατακόρυφο άξονα πάνω από το κεφάλι ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	<b>δ.</b>	χαμηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		

39		<i>Το «ρεπεράζ» είναι</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	Η έρευνα για χορηγούς		
	β.	Το τελικό μοντάζ μιας ταινίας		
	γ.	Η έρευνα για τους κατάλληλους ηθοποιούς μιας ταινίας		
	δ.	Η έρευνα για να βρούμε τους κατάλληλους χώρους για γυρίσματα		
40		<i>Το «υποκειμενικό πλάνο»</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	Είναι το τελευταίο πλάνο της ταινίας		
	β.	αποδίδει την οπτική ενός συγκεκριμένου προσώπου της ταινίας		
	γ.	αποδίδει την οπτική του ακροατή		
	δ.	Είναι το πρώτο πλάνο της ταινίας		
41		<i>«Σκηνή» ονομάζουμε τμήμα της δράσης μιας ταινίας που λαμβάνει χώρα:</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	σε ένα συγκεκριμένο χώρο		
	β.	σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα		
	γ.	σε ένα συγκεκριμένο χώρο και σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.		
	δ.	για γενική ενότητα χρόνου		
42		<i>«Σεκάνς» (séquence) είναι ένα σύνολο σκηνών που απαρτίζουν</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	για γενική ενότητα χρόνου		
	β.	για γενική ενότητα χώρου, χρόνου ή δράσης		
	γ.	για γενική ενότητα δράσης		
	δ.	για γενική ενότητα χώρου		

43		<b>Στο «ντεκουπάζ»</b>	<b>ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»</b>	<b>1'</b>
	α.	Τεμαχίζουμε το σενάριο σε σκηνές και πλάνα		
	β.	Ολοκληρώνουμε την τελική σύνθεση του κινηματογραφικού υλικού		
	γ.	Ψάχνουμε το χώρο για τα γυρίσματα		
	δ.	Το πρώτο δοκιμαστικό γύρισμα του σεναρίου		
44		<b>Η διάσταση ενός βίντεο (π. χ. 1920X1080) μετριέται σε ;</b>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	α.	cm		
	β.	pixels		
	γ.	inches		
	δ.	Mb		
45		<b>Όταν μεγαλώνει το frame rate (frames per second) ενός αρχείου βίντεο</b>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	α.	Μεγαλώνει και το μέγεθος του αρχείου		
	β.	Μικραίνει το μέγεθος του αρχείου		
	γ.	Το μέγεθος του αρχείου παραμένει σταθερό		
46		<b>Το διεθνές πρότυπο PAL (Phase Alternate Line),</b>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	α.	είναι το Γερμανικό σάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
	β.	είναι το Γαλλικό σάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
	γ.	είναι το Αμερικάνικο σάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
47		<b>Οι διαστάσεις του φορμά «4K UHD» σε pixels είναι:</b>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>

	<b>α.</b>	320 x 240		
	<b>β.</b>	640 x 480		
	<b>γ.</b>	1920X1080		
	<b>δ.</b>	3840×2160		
48		<i>Ο όρος fps σημαίνει:</i>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Films per second		
	<b>β.</b>	Frame per second		
	<b>γ.</b>	Films per second <sup>2</sup>		
	<b>δ.</b>	Frame per second <sup>2</sup>		
49		<i>Σε ποιά λειτουργικά συστήματα μπορεί να τρέξει το Adobe Premiere Pro;</i>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Scientific Linux 4,5		
	<b>β.</b>	Linux		
	<b>γ.</b>	Mac OS X and Windows		
	<b>δ.</b>	Microsoft Windows		
50		<i>Στο Premiere Pro, ποιά επιλογή χρησιμοποιούμε για να ρυθμίσουμε το χρώμα σε ένα βίντεο;</i>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Lumetri Color panel		
	<b>β.</b>	Pen tool		
	<b>γ.</b>	Hand tool		
	<b>δ.</b>	Razor tool		
51		<i>Η χρήση ενός τρίποδου μας βοηθά:</i>	<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Στο να έχουμε μικρό βάθος πεδίου		

	<b>β.</b>	Στο να μπορώ να χρησιμοποιήσω ηλεκτρονικό φλας σε studio		
	<b>γ.</b>	Στο να έχουμε σταθερή εικόνα με αργές ταχύτητες		
	<b>δ.</b>	Στο να έχουμε σταθερή εικόνα με γρήγορες ταχύτητες		
52		<i>Με τη χρήση φωτιστικών συνεχούς ροής μπορούμε να:</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'
	<b>α.</b>	Έχουμε μεγάλα διαφράγματα και υψηλές ταχύτητες		
	<b>β.</b>	Έχουμε πάγωμα της κίνησης του αντικειμένου		
	<b>γ.</b>	Έχουμε καλύτερη ευκρίνεια στις εικόνες μας		
	<b>δ.</b>	Έχουμε καταγραφή κίνησης του αντικειμένου		
53		<i>Στην τελική μονταρισμένη ταινία, «πλάνο» αποκαλούμε:</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'
	<b>α.</b>	το τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο διαδοχικών τομών (cut).		
	<b>β.</b>	το τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο «σεκάνς»		
	<b>γ.</b>	το τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο «Σκηνών»		
54		<i>Στη λήψη «πλονζέ» ο φακός βρίσκεται</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'
	<b>α.</b>	ψηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	<b>β.</b>	στο ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	<b>γ.</b>	στο ύψος του εδάφους		
55		<i>Στο «Αμερικάνικο πλάνο» οι άνθρωποι καδράρονται:</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'
	<b>α.</b>	Από το κεφάλι έως τη μέση		
	<b>β.</b>	Από το κεφάλι έως τον μηρό		
	<b>γ.</b>	Από το κεφάλι έως τα πέλματα		

	<b>δ.</b>	Από το κεφάλι έως το στέρνο		
<b>56</b>		<i>Στο «γενικό πλάνο» οι άνθρωποι καδράρονται</i>	<b>ME 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Από το κεφάλι έως τη μέση		
	<b>β.</b>	Από το κεφάλι έως τον μηρό		
	<b>γ.</b>	Από το κεφάλι έως τα πέλματα		
	<b>δ.</b>	Από το κεφάλι έως το στέρνο		
<b>57</b>		<i>Η μετακίνηση της κάμερας (συνήθως πάνω σε ράγες) ονομάζεται:</i>	<b>ME 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Ντεκουπάζ		
	<b>β.</b>	Ζούμ		
	<b>γ.</b>	Πλονζέ		
	<b>δ.</b>	Τράβελινγκ		
<b>58</b>		<i>Οι διαστάσεις του φορμά «full HD» σε pixels είναι:</i>	<b>ME 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	320 X 240		
	<b>β.</b>	640 X 480		
	<b>γ.</b>	768 X 576		
	<b>δ.</b>	1920 X 1080		
<b>59</b>		<i>Στο ψηφιακό βίντεο ο λόγος πλευρών (aspect ratio), είναι;:</i>	<b>ME 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	2:1		
	<b>β.</b>	4:3		
	<b>γ.</b>	16:9		
	<b>δ.</b>	1:1		

60		<i>Οι διαστάσεις του φορμά «8K UHD» σε pixels είναι:</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'
	α.	7680 X 4320		
	β.	640 X 480		
	γ.	1920 X 1080		
	δ.	3840 X 2160		
61		<i>Πως ονομάζεται η συσκευή που επιτρέπει την εισαγωγή δεδομένων σε έναν υπολογιστή, όπως το πληκτρολόγιο ή το σκάνερ;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Εισόδου		
	β.	Εξόδου		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
62		<i>Ποια είναι η έννοια ενός συστήματος αρίθμησης που χρησιμοποιείται από τους υπολογιστές, βασισμένο στον αριθμό 2;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Διψήφιο		
	β.	Δίγραμμο		
	γ.	Δυσμικό		
	δ.	Δυαδικό		
63		<i>Ποια είναι η έννοια των φυσικών στοιχείων ενός υπολογιστή, όπως ο επεξεργαστής και η μνήμη RAM;;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Λογισμικό (Software)		
	β.	Υλικό (Hardware)		
	γ.	Περιφερειακά (Peripheral Devices)		
	δ.	Αναλώσιμα (Consumables)		



64		<i>Ποιο είναι το εργαλείο που ελέγχει την εισερχόμενη και εξερχόμενη κίνηση σε ένα δίκτυο;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Firewire		
	β.	Firewall		
	γ.	Switch		
65		<i>Ποιο είναι το είδος δικτύου που συνδέει υπολογιστές σε μικρές γεωγραφικές περιοχές, όπως σε ένα σπίτι ή γραφείο;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	MAN		
	β.	WAN		
	γ.	LAN		
δ.	HOME-TO-OFFICE			
66		<i>Ποιο είναι το πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται για την ταυτοποίηση και δρομολόγηση των δεδομένων στο Διαδίκτυο;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	FTP		
	β.	SSL		
	γ.	SMTP		
δ.	IP			
67		<i>Ποιο είναι το μοντέλο που περιγράφει τον τρόπο μετάδοσης δεδομένων σε ένα δίκτυο σε επίπεδα;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	HTTP		
	β.	OSI		
	γ.	UML		
δ.	ISO			
68		<i>Ποιο από τα παρακάτω είναι πλατφόρμα για τη δημιουργία και δημοσίευση blogs;</i>	ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'

	<b>α.</b>	WordPress		
	<b>β.</b>	YouTube		
	<b>γ.</b>	Instagram		
	<b>δ.</b>	TikTok		
<b>69</b>		<i>Ποιο από τα παρακάτω είναι εργαλείο για την ανάλυση και τη διαχείριση των κοινωνικών μέσων;</i>	<b>ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Hootsuite		
	<b>β.</b>	Spotify		
	<b>γ.</b>	WhatsApp		
	<b>ε.</b>	Netflix		
<b>70</b>		<i>Ποιο είναι το πλεονέκτημα της χρήσης hashtags στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;</i>	<b>ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>α.</b>	Αυξάνει τον αριθμό των φίλων		
	<b>β.</b>	Βοηθάει στην κατηγοριοποίηση και εύρεση περιεχομένου		
	<b>γ.</b>	Προσφέρει μια εύκολη δυνατότητα συνδρομής		
	<b>δ.</b>	Εξασφαλίζει την ασφάλεια του λογαριασμού		
<b>71</b>		<i>Ποιο είναι το πιο δημοφιλές κοινωνικό δίκτυο για επαγγελματίες;</i>	<b>ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Instagram		
	<b>β.</b>	LinkedIn		
	<b>γ.</b>	Twitter		
<b>72</b>		<i>Ποιο από τα παρακάτω είναι δημοφιλές κοινωνικό δίκτυο για τη δημοσίευση φωτογραφιών;</i>	<b>ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Facebook		
	<b>β.</b>	LinkedIn		

	γ.	Instagram		
	δ.	Twitter		
73		<i>Πώς μπορείτε να αυξήσετε την οργανική απήχηση (reach) μιας δημοσίευσης στο Facebook</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Χρησιμοποιώντας hashtags		
	β.	Πρωθώντας την ως διαφήμιση		
	γ.	Ενθαρρύνοντας τα σχόλια και τις κοινοποιήσεις		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
74		<i>Ποιο από τα ακόλουθα ΔΕΝ αποτελεί μετρήσιμο στοιχείο (metric) για έναν λογαριασμό Instagram;</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Αριθμός Reels		
	β.	Αριθμός ακολούθων (followers)		
	γ.	Αριθμός δημοσιεύσεων		
	δ.	Κλικ στον σύνδεσμο (link clicks)		
75		<i>Ποια είναι η μέγιστη διάρκεια ενός βίντεο που μπορεί να ανέβει στο Instagram;</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	15 δευτερόλεπτα		
	β.	15		
	γ.	60 δευτερόλεπτα		
	δ.	120 δευτερόλεπτα		
76		<i>Πώς μπορείτε να αυξήσετε τις προβολές (views) σε ένα βίντεο YouTube</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Χρησιμοποιώντας hashtags και ενδιαφέροντα thumbnails		
	β.	Πρωθώντας το βίντεο σε άλλα social media		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		

77		<i>Πώς μπορείτε να κάνετε Retweet ένα Tweet;</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Μέσω της λειτουργίας "Αποθήκευση"		
	β.	Μέσω της λειτουργίας "Απάντηση"		
	γ.	Πατώντας το εικονίδιο "Share"		
	δ.	Πατώντας το εικονίδιο "Retweet"		
78		<i>Βασικό χαρακτηριστικό των πολυμέσων είναι:</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	α.	Το ψηφιακό περιβάλλον και η μη γραμμική πρόσβαση στο περιεχόμενο		
	β.	Το ψηφιακό περιβάλλον και η γραμμική πρόσβαση στο περιεχόμενο		
	γ.	Οτιδήποτε βλέπουμε στον υπολογιστή		
	δ.	Οποιαδήποτε σύνδεση στο διαδίκτυο		
79		<i>Τα εκφραστικά μέσα σε μια πολυμεσική εφαρμογή μπορεί να είναι:</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	α.	Εικονογράφηση με σταθερές εικόνες (σχέδια, φωτογραφίες κ.τ.λ.)		
	β.	Κείμενο, ηχητικό περιβάλλον (μουσική, αφήγηση)		
	γ.	Κινούμενη εικόνα (βίντεο, τρισδιάστατα γραφικά)		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
80		<i>Τα υβριδικά πολυμέσα είναι τα:</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1,5'
	α.	Πολυμέσα άμεσης πρόσβασης (on line πολυμέσα)		
	β.	προϊόντα πολυμέσων που προσφέρουν τη συμπληρωματική δυνατότητα σύνδεσης με έναν ή περισσότερους δικτυακούς κόμβους (site) στο διαδίκτυο		
	γ.	Πολυμέσα έμμεσης πρόσβασης με τη μορφή του οπτικού		

		δίσκου, βιντεοδίσκου κ.λπ., τα οποία έχουν αυτόνομη ύπαρξη		
	<b>δ.</b>	Όλα τα παραπάνω		
		<b><i>Ο παραγωγός σε μια πολυμεσική εφαρμογή:</i></b>		
<b>81</b>	<b>α.</b>	έχει την ευθύνη της δημιουργικής προσέγγισης και του αισθητικού χαρακτήρα του προϊόντος.	<b>ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>β.</b>	έχει την ευθύνη του σχεδιασμού και της ηλεκτρονικής υλοποίησης της εφαρμογής.		
	<b>γ.</b>	Είναι ο επικεφαλής της ομάδας παραγωγής και έχει την ευθύνη εξισορρόπησης της συνολικής σύλληψης του θέματος με τις τεχνικές και οικονομικές απαιτήσεις.		
	<b>δ.</b>	έχει την ευθύνη του προγραμματισμού και της διαδραστικής ανάπτυξης της εφαρμογής.		
		<b><i>Ο σκηνοθέτης σε μια πολυμεσική εφαρμογή:</i></b>		
<b>82</b>	<b>α.</b>	έχει την ευθύνη της δημιουργικής προσέγγισης και του αισθητικού χαρακτήρα του προϊόντος.	<b>ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>β.</b>	έχει την ευθύνη του σχεδιασμού και της ηλεκτρονικής υλοποίησης της εφαρμογής.		
	<b>γ.</b>	Είναι ο επικεφαλής της ομάδας παραγωγής και έχει την ευθύνη εξισορρόπησης της συνολικής σύλληψης του θέματος με τις τεχνικές και οικονομικές απαιτήσεις.		
	<b>δ.</b>	έχει την ευθύνη του προγραμματισμού και της διαδραστικής ανάπτυξης της εφαρμογής.		
		<b><i>Στην ομάδα ηλεκτρονικής υλοποίησης ανήκουν:</i></b>		
<b>83</b>	<b>α.</b>	Ο σεναριογράφος και οι σύμβουλοι περιεχομένου	<b>ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>β.</b>	Ο παραγωγός και ο υπεύθυνος έργου		
	<b>γ.</b>	Ο ειδικός διαδραστικού σχεδιασμού		
	<b>δ.</b>	Ο καλλιτεχνικός διευθυντής, η γραφιστική ομάδα, η ψηφιοποίηση υλικού		

84		<i>Πώς μπορείτε να κάνετε Mute ή Block έναν χρήστη;</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'
	α.	Από το προφίλ του χρήστη		
	β.	Από την καρτέλα "Αποκλεισμένοι"		
	γ.	Από το μενού "Ρυθμίσεις"		
	δ.	Από την καρτέλα "Λίστες"		
85		<i>Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι εφαρμογή μηνυμάτων</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'
	α.	WhatsApp		
	β.	Facebook Messenger		
	γ.	LinkedIn		
	δ.	Skype		
86		<i>Ποιο είναι το πιο κοινό αρχείο βίντεο που χρησιμοποιείται στο διαδίκτυο;</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'
	α.	.avi		
	β.	.mp4		
	γ.	.mov		
	δ.	.wmv		
87		<i>Όταν η ιστοσελίδα φορτώνεται πολύ αργά, παρόλο που έχουν χρησιμοποιηθεί ελαφριά γραφικά και σχετικά μικρό περιεχόμενο. Ποιες ενέργειες μπορεί να ληφθούν για τη βελτίωση της ταχύτητας φόρτωσης</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1,5'
	α.	Μείωση του μεγέθους των αρχείων εικόνας με συμπίεση		
	β.	Βελτιστοποίηση του κώδικα και χρήση CDN (Content Delivery Network) για τα αρχεία που δεν αλλάζουν συχνά		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		

88		<i>Ένας προγραμματιστής αναφέρει ότι η ιστοσελίδα που σχεδιάζει δεν εμφανίζεται σωστά σε φορητές συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα και tablet. Ποια μπορεί να είναι η αιτία</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'
	α.	Υπάρχει πρόβλημα στην σύνδεση του internet		
	β.	Ο Η/Υ χρειάζεται καινούργια κάρτα γραφικών		
	γ.	Η ιστοσελίδα δεν έχει σχεδιαστεί με responsive design		
δ.	Κανένα από τα παραπάνω			
89		<i>Ένας διαχειριστής κοινωνικών μέσων αντιλαμβάνεται ότι η δημοσίευση ενός περιεχομένου δεν λαμβάνει τις αναμενόμενες αλληλεπιδράσεις από τους ακόλουθους. Πώς μπορεί να διορθωθεί αυτό το πρόβλημα;</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1,5'
	α.	Αναθεώρηση των hashtags		
	β.	Αλλαγή του περιεχομένου για να προσελκύει το κοινό		
	γ.	Αναθεώρηση των ρυθμίσεων απορρήτου και ασφαλείας λογαριασμού		
δ.	Όλα τα παραπάνω			
90		<i>Ποιο είναι το πιο κοινό αρχείο εικόνας που χρησιμοποιείται στη διαδικτυακή φωτογραφία;;</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'
	α.	.mp3		
	β.	.pdf		
	γ.	.docx		
δ.	.jpg			

### 3.2 Ερωτήσεις Σωστού-Λάθους

Παρατίθεται ο κατάλογος των ερωτήσεων Σωστού-Λάθους που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΣΩΣΤΟΥ ΛΑΘΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ				
A/A Ερωτ.		ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	Μαθησιακή Ενότητα	Απαιτούμενος χρόνος απάντησης
91		<i>Το κλείστρο ή φωτοφράχτης είναι ο μηχανισμός που κανονίζει την ένταση του φωτός που θα περάσει από τον φακό της μηχανής</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
92		<i>Οι φωτογραφικές μηχανές έχουν πάντα φωτόμετρα ανακλώμενου φωτισμού.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
93		<i>Το πολωτικό φίλτρο κόβει αντανακλάσεις από το νερό.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		



94		<i>Αν το τελικό αποτέλεσμα της φωτογραφίας που θέλουμε είναι ασπρόμαυρο, τότε κατά τη λήψη δεν μας ενδιαφέρει η θερμοκρασία χρώματος</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
95		<i>Τα αρχεία RAW της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής θεωρούνται και ψηφιακά αρνητικά.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
96		<i>Τα πολωτικά φίλτρα κόβουν αντανακλάσεις από μεταλλικές επιφάνειες.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
97		<i>Οι ψηφιακές φωτογραφίες αποτελούνται από ανυσματικά γραφικά</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
98		<i>Το photoshop δεν μπορεί να επεξεργαστεί αρχεία RAW</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

99		<i>Το εργαλείο επιλογής Magic Wand δημιουργεί επιλογές σύμφωνα με τη φωτεινότητα και το χρώμα των pixels.</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
100		<i>Με το εργαλείο Crop μπορούμε να μεγαλώσουμε μια εικόνα.</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
101		<i>Με την βοήθεια της παλέτα History (ιστορικό) μπορώ να αποθηκεύσω εντολές και να τις χρησιμοποιήσω αυτόματα σε κάποια άλλη εικόνα.</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
102		<i>Η ανάλυση μιας ψηφιακής εικόνας μετριέται σε: pixel/in.</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
103		<i>Με τα Adjustments Layers έχω τη δυνατότητα να κάνω χρωματικές, τονικές, φωτεινότητας κ.α. διορθώσεις χωρίς να επηρεάζεται το</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'

		<i>Layer της εικόνας και χωρίς τη δυνατότητα να αναιρέσω τις εντολές.</i>		
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>104</b>		<i>Αρχεία αποθήκευση ψηφιακών φωτογραφιών τα οποία μπορούν να περιέχουν και Layers είναι: Jpeg, psd, raw</i>	<b>ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>105</b>		<i>Υπάρχουν φλασόμετρα τα οποία μπορούν να μετρήσουν και το ανακλώμενο φως και το προσπίπτον.</i>	<b>ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>106</b>		<i>Κατά τη φωτογράφιση σε studio ένας ανακλαστήρας μπορεί να γεμίσει τις έντονες σκιές.</i>	<b>ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>107</b>		<i>Για να φωτογραφίσουμε ένα προϊόν με τελικό αποτέλεσμα να έχει λευκό φόντο, αρκεί ένα λευκό χαρτόνι ως φόντο.</i>	<b>ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		

108		<i>Τα ring φλας χρησιμοποιούνται για πορträίτα.</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
109		<i>Κατά τη φωτογράφιση με την τεχνική του "light painting" χρησιμοποιούμε ηλεκτρονικά φλας.</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
110		<i>Για τη φωτογράφιση σε στούντιο χρησιμοποιώ κατά αποκλειστικότητα φωτογραφική μηχανή στυντίου (view camera).</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
111		<i>Ένα απόσπασμα βίντεο (video clip) αποτελείται από διαδοχικές εικόνες, οι οποίες προβάλλονται γρήγορα και έτσι τα αντικείμενα εμφανίζονται ως κινούμενα.</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
112		<i>Το NTSC (National Television Standards Committee) είναι το Αμερικάνικο στάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'

	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
113		<i>Γενικό πλάνο / Long shot: Σε αυτό το πλάνο η κάμερα είναι στη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από το αντικείμενο. Δίνει έμφαση στο φόντο. Συχνά είναι το πλάνο που ανοίγει μια σκηνή, μας τοποθετεί στο χώρο.</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
114		<i>Μπορείτε να ανεβάσετε ένα Premiere project αρχείο απευθείας στο YouTube χωρίς να κάνετε export.</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
115		<i>Στο Premiere Pro, η επιλογή αλλαγής των χρωματικών τόνων ενός βίντεο κλιπ ονομάζεται "COLOR BALANCE"</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
116		<i>Το πλάνο είναι μια ενότητα χώρου και χρόνου. Όταν αλλάξει ο χώρος ή ο χρόνος τότε αλλάζει η σκηνή.</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
117		<i>Το fade in: προοδευτικά ένα πλάνο από φωτεινό γίνεται σκοτεινό.</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'

	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
118		<i>Ο σεναριογράφος δημιουργεί μια πρωτότυπη ιστορία ή προσαρμόζει σε σενάριο ένα βιβλίο ή ένα θεατρικό έργο</i>	ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
119		<i>Ένας τρόπος για αυξήσουμε τις προβολές (views) σε ένα βίντεο YouTube είναι να δημιουργήσουμε ενδιαφέροντα thumbnails.</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
120		<i>Μια «ιστορία» story αποτελεί τύπο δημοσίευσης στο facebook.</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
121		<i>Η μέγιστη διάρκεια ενός βίντεο που μπορεί να ανέβει σε μια σελίδα Facebook είναι 240 λεπτά.</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

122		<i>Τεχνικός γραφικών: Αναλαμβάνει τη κινηματογράφηση, ψηφιοποίηση και προσθήκη τεχνικών εφέ σε ψηφιακό video</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
123		<i>Τεχνικός Εικόνας: Είναι συνήθως φωτογράφος με εμπειρία στην ψηφιακή επεξεργασία εικόνας. Στόχος του είναι η δημιουργία των ψηφιακών εικόνων της εφαρμογής.</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
124		<i>Το μέγεθος μιας εικόνας μετρείται συνήθως με τον αριθμό των pixels που περιέχει στο πλάτος (width) και στο ύψος (height), ενώ η ανάλυση μιας εικόνας (image resolution) είναι ο αριθμός των pixels που περιέχει ανά ίντσα</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
125		<i>Το storyboard αποτελεί μια κωδικοποιημένη, αναλυτική περιγραφή των βασικών χαρακτηριστικών μιας πολυμεσικής εφαρμογής με τη χρήση εικόνων και σχολίων.</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
126		<i>Το CSS χρησιμοποιείται για τη διαμόρφωση της δομής της ιστοσελίδας, ενώ η HTML χρησιμοποιείται για τη στυλοποίηση και τη μορφοποίηση των στοιχείων της ιστοσελίδας.</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'

	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
127		<i>Μια ιστοσελίδα που δεν είναι responsive δεν προσαρμόζεται σε διαφορετικές οθόνες και συσκευές, καθιστώντας τη δυσκολότερη στη χρήση για τους χρήστες που χρησιμοποιούν συσκευές με διαφορετικό μέγεθος οθόνης</i>	ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
128		Η σωστή διάσταση εικόνας για μια ανάρτηση στο Instagram είναι: 600 X600 pixels.	ΜΕ 16 «ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ-ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

### 3.3 Ερωτήσεις Αντιστοίχισης

Παρατίθεται ο κατάλογος των ερωτήσεων αντιστοίχισης που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ				
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ		Μαθησιακή Ενότητα	Απαιτούμενος χρόνος απάντησης	
129		<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία της στήλης 2.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'



		<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Ευαισθησία αισθητήρα	<b>1.</b>	Διάφραγμα			
	<b>β.</b>	Βάθος πεδίου	<b>2.</b>	White Balance			
	<b>γ.</b>	Θερμοκρασία χρώματος	<b>3.</b>	Ταχύτητα			
	<b>δ.</b>	Χρόνος έκθεσης	<b>4.</b>	ISO			
<b>130</b>			<i>Αντιστοιχείστε τις εστιακές αποστάσεις των φακών της 1<sup>ης</sup> στήλης με τα είδη των φακών της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1,5'</b>
			<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>		
	<b>α.</b>	24 mm	<b>1.</b>	τηλεφακός			
	<b>β.</b>	50 mm	<b>2.</b>	ευρυγώνιος			
	<b>γ.</b>	135 mm	<b>3.</b>	Μεταβλητής εστιακής απόστασης (zoom)			
<b>δ.</b>	24 – 70 mm	<b>4.</b>	Κανονικός (normal)				
<b>131</b>			<i>Αντιστοιχείστε τις φωτιστικές συνθήκες της 1<sup>ης</sup> στήλης με την θερμοκρασία χρώματος της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
			<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>		
	<b>α.</b>	Μεσημέρι με ηλιοφάνεια	<b>1.</b>	7000 <sup>0</sup> K			
	<b>β.</b>	Συννεφιά	<b>2.</b>	5500 <sup>0</sup> K			
	<b>γ.</b>	Λάμπα πυράκτωσης	<b>3.</b>	5800 <sup>0</sup> K			
<b>δ.</b>	Ηλεκτρονικό φλας	<b>4.</b>	3000 <sup>0</sup> K				
<b>132</b>			<i>Αντιστοιχείστε τα ISO (ευαισθησία αισθητήρα) της 1<sup>ης</sup> στήλης με τα αποτελέσματα ψηφιακού θορύβου της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
			<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>		
<b>α.</b>	100 ISO	<b>1.</b>	Υψηλος ψηφιακός θόρυβος				

	<b>β.</b>	800 ISO	<b>2.</b>	Ελάχιστος ψηφιακός θόρυβος		
	<b>γ.</b>	6400 ISO	<b>3.</b>	Μέσος ψηφιακός θόρυβος		
<b>133</b>			<i>Αντιστοιχίστε τα forma της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις ιδιότητες της δεύτερης στήλης.</i>		<b>ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	psd	<b>1.</b>	Συμπίεση με απώλεια		
	<b>β.</b>	jpeg	<b>2.</b>	Ασυμπίεστο αρχείο		
	<b>γ.</b>	tiff	<b>3.</b>	Πρότυπο forma του photoshop		
<b>134</b>			<i>Αντιστοιχίστε τα χρώματα της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις αντίστοιχες τιμές RGB τις 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>		<b>ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	RED (κόκκινο)	<b>1.</b>	0, 255, 0		
	<b>β.</b>	GREEN (πράσινο)	<b>2.</b>	0, 0, 255		
	<b>γ.</b>	BLUE (μπλε)	<b>3.</b>	255, 0, 0		
<b>135</b>			<i>Αντιστοιχίστε τα ονόματα παλετών της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις ενέργειες, πληροφορίες της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>		<b>ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Layer	<b>1.</b>	Επεξεργασία επιπέδων εικόνας		
	<b>β.</b>	channel	<b>2.</b>	Ιστορικό κινήσεων		
	<b>γ.</b>	history	<b>3.</b>	Θέση και ένταση χρωμάτων		

136		<i>Αντιστοιχίστε τις συσκευές της 1<sup>ης</sup> στήλης με τη χρήση τους στη 2<sup>η</sup> στήλη.</i>		ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2				
	α.	φωτόμετρο	1.	Μέτρηση έντασης ηλεκτρονικού φλας			
	β.	φλασόμετρο	2.	Μέτρηση θερμοκρασίας χρώματος			
	γ.	κελβινόμετρο	3.	Μέτρηση έντασης φωτός συνεχούς ροής			
137		<i>Να αντιστοιχίσετε τα φίλτρα της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις ιδιότητές τους στη 2<sup>η</sup> στήλη.</i>		ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2				
	α.	Πολωτικό φίλτρο	1.	Κόβει την υπεριώδη ακτινοβολία			
	β.	Φίλτρο ουδέτερης πυκνότητας (ND)	2.	Κόβει γυαλάδες από νερό, γυαλί.			
	γ.	Φίλτρο UV	3.	Μειώνει την ένταση του φωτός που περνά από τον φακό			
138		<i>Αντιστοιχίστε το είδος της φωτογράφισης που θέλουμε να εκτελέσουμε της 1<sup>ης</sup> στήλης με τον αντίστοιχο φακό που θα χρησιμοποιήσουμε της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>		ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2				
	1	α.	Φωτογράφιση εσωτερικού χώρου	1.	85 mm		
		β.	Φωτογράφιση πορτραίτου	2.	24 mm		
	γ.	Αθλητική φωτογράφιση	3.	400 mm			
139		<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της 1<sup>ης</sup> στήλης με τα στοιχεία της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>		ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'		
	1	ΣΤΗΛΗ 1				ΣΤΗΛΗ 2	

	<b>α.</b>	24 fps	<b>1.</b>	Κινηματογραφική ποιότητα		
	<b>β.</b>	120 fps	<b>2.</b>	Εξαιρετικά αργή κίνηση		
	<b>γ.</b>	1000 fps	<b>3.</b>	Αργή κίνηση		
<b>140</b>	<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της 1<sup>ης</sup> στήλης με τα στοιχεία της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»</b>		<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Full HD	<b>1.</b>	7680 X 4320		
	<b>β.</b>	4K	<b>2.</b>	3840 X 2160		
	<b>γ.</b>	8K	<b>3.</b>	1920 X 1080		
<b>141</b>	<i>Αντιστοιχείστε τις καρτέλες του premiere της 1<sup>ης</sup> στήλης με την επεξεργασία που θέλουμε να κάνουμε της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>		<b>1,5'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	effects	<b>1.</b>	Επεξεργασία ήχου		
	<b>β.</b>	color	<b>2.</b>	Χρωματική διόρθωση		
	<b>γ.</b>	editing	<b>3.</b>	transition		
<b>δ.</b>	audio	<b>4.</b>	Βασικό μοντάζ			
<b>142</b>	<i>Αντιστοιχίστε την εικόνα κάθε κοσμήματος της στήλης 1 με την εποχή κατασκευής του από τη στήλη 2</i>			<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>		<b>1,5'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	WB Selector	<b>1.</b>	Αύξηση η μείωση φωτεινότητας των σκιερών σημείων του βίντεο.		
<b>β.</b>	Shadows	<b>2.</b>	Αυτόματη χρωματική ρύθμιση κάνοντας κλικ πάνω σε λευκό –			

				ουδέτερο σημείο στο ωίντεο.		
	<b>γ.</b>	Vignette	<b>3.</b>	Ρύθμιση, διόρθωση του βινιεταρίσματος του βίντεο στις άκρες του λόγο φακού.		
<b>143</b>	<i>Να αντιστοιχίσετε τη ρύθμιση της 1<sup>ης</sup> στήλης των fps που βάλαμε στην κάμερα με την ελάχιστη ταχύτητα που μπορώ να χρησιμοποιήσω της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>		<b>1,5'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	25 fps	<b>1.</b>	t: 1/60''		
	<b>β.</b>	60 fps	<b>2.</b>	t: 1/30''		
	<b>γ.</b>	125 fps	<b>3.</b>	t: 1/250''		
	<b>δ.</b>	240 fps	<b>4.</b>	t: 1/125''		
<b>144</b>	<i>Αντιστοιχίστε τα αξεσουάρ φωτισμού της 1<sup>ης</sup> στήλης με το είδος του φωτισμού που παράγουν της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>		<b>1,5'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Soft box	<b>1.</b>	Σκληρός φωτισμός		
	<b>β.</b>	Snoot	<b>2.</b>	Κατευθυνόμενος σκληρός φωτισμός		
	<b>γ.</b>	reflector	<b>3.</b>	Μαλακός φωτισμός		
<b>145</b>	<i>Αντιστοιχειώστε τα κοινωνικά δίκτυα της 1<sup>ης</sup> στήλης με τη μέγιστη διάρκεια βίντεο που μπορούμε να ανεβάσουμε της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			<b>ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>		<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Facebook	<b>1.</b>	2 λεπτά		
	<b>β.</b>	Instagram	<b>2.</b>	240 λεπτά		
	<b>γ.</b>	Tik-Tok	<b>3.</b>	10 λεπτά		

146	<i>Αντιστοιχείστε τα είδη πολυμέσων της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις δυνατότητές τους στην 2<sup>η</sup> στήλη.</i>			ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1,5'	
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	α.	Πολυμέσα έμμεσης πρόσβασης (off line)	1.	Εφαρμογές διαδικτύου		
	β.	Πολυμέσα άμεσης πρόσβασης (on line)	2.	Οπτικός δίσκος και συμπληρωματική δυνατότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο		
γ.	Υβριδικά πολυμέσα	3.	Οπτικός δίσκος			
147	<i>Αντιστοιχίστε τις ομάδες παραγωγής της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις ειδικότητες της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1,5'	
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	α.	Ομάδα περιεχομένου	1.	Καλλιτεχνικός διευθυντής		
	β.	Ηλεκτρονική υλοποίηση	2.	Ειδικός διαδραστικού σχεδιασμού		
γ.	Τεχνική ανάπτυξη	3.	σεναριογράφος			
148	<i>Αντιστοιχίστε τα προγράμματα επεξεργασίας της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις καταλήξεις των αρχείων της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			ΜΕ 10 «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1'	
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	α.	Adobe Photoshop	1.	.prproj		
	β.	Adobe Premiere	2.	.pdf		
γ.	Adobe Acrobat	3.	.psd			
149	<i>Αντιστοιχείστε στα στοιχεία της 1<sup>ης</sup> στήλης με τα στοιχεία της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>			ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'	

		<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Λογισμικό	<b>1.</b>	Software			
	<b>β.</b>	Υλικό	<b>2.</b>	Peripheral devices			
	<b>γ.</b>	Περιφερειακά	<b>3.</b>	hardware			
	<b>δ.</b>	Αναλώσιμα	<b>4.</b>	consumables			
<b>150</b>	<i>Αντιστοιχίστε είδη των αρχείων της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις καταλήξεις της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>				<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>		<b>1,5'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>				
	<b>α.</b>	Φωτογραφία	<b>1.</b>	.jpeg			
	<b>β.</b>	Ήχος	<b>2.</b>	.html			
	<b>γ.</b>	Βίντεο	<b>3.</b>	.mp3			
<b>δ.</b>	Ιστοσελίδα	<b>4.</b>	.mp4				

### 3.4 Απαντήσεις ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής

Παρατίθεται ο κατάλογος των απαντήσεων στις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	
<b>A/A Ερώτησης</b>	<b>Σωστή απάντηση</b>
1.	Γ
2.	Δ
3.	Β
4.	Β
5.	Β
6.	Α
7.	Δ
8.	Β
9.	Β
10.	Δ
11.	Α
12.	Δ
13.	Β
14.	Γ
15.	Α
16.	Β
17.	Δ
18.	Γ
19.	Α
20.	Β
21.	Δ
22.	Γ
23.	Α
24.	Α
25.	Γ
26.	Α
27.	Γ
28.	Α
29.	Γ
30.	Β
31.	Α



32.	A
33.	Δ
34.	Γ
35.	Δ
36.	Γ
37.	A
38.	Δ
39.	Δ
40.	B
41.	Γ
42.	B
43.	A
44.	B
45.	A
46.	A
47.	Δ
48.	B
49.	Γ
50.	A
51.	Γ
52.	Δ
53.	A
54.	Δ
55.	B
56.	Γ
57.	Δ
58.	Δ
59.	Γ
60.	A
61.	A
62.	Δ
63.	B
64.	B
65.	Γ
66.	Δ
67.	B
68.	A
69.	A
70.	B

71.	Β
72.	Γ
73.	Δ
74.	Α
75.	Δ
76.	Γ
77.	Α
78.	Α
79.	Δ
80.	Β
81.	Γ
82.	Α
83.	Δ
84.	Β
85.	Γ
86.	Β
87.	Γ
88.	Γ
89.	Δ
90.	Δ

### 3.5 Απαντήσεις ερωτήσεων Σωστού Λάθους

Παρατίθεται ο κατάλογος των απαντήσεων στις ερωτήσεις Σωστού Λάθους που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΩΣΤΟΥ ΛΑΘΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	
<b>Α/Α Ερώτησης</b>	<b>Σωστή απάντηση</b>
91.	Λ
92.	Σ
93.	Σ
94.	Λ

95.	$\wedge$
96.	$\wedge$
97.	$\wedge$
98.	$\Sigma$
99.	$\Sigma$
100.	$\Sigma$
101.	$\wedge$
102.	$\Sigma$
103.	$\wedge$
104.	$\wedge$
105.	$\Sigma$
106.	$\Sigma$
107.	$\wedge$
108.	$\Sigma$
109.	$\wedge$
110.	$\wedge$
111.	$\Sigma$
112.	$\Sigma$
113.	$\wedge$
114.	$\wedge$
115.	$\Sigma$
116.	$\Sigma$
117.	$\wedge$
118.	$\Sigma$
119.	$\Sigma$
120.	$\wedge$
121.	$\Sigma$
122.	$\wedge$
123.	$\Sigma$
124.	$\Sigma$
125.	$\Sigma$
126.	$\wedge$
127.	$\Sigma$
128.	$\wedge$

### 3.6 Απαντήσεις ερωτήσεων αντιστοίχισης

Παρατίθεται ο κατάλογος των απαντήσεων στις ερωτήσεις αντιστοίχισης που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	
<b>Α/Α Ερώτησης</b>	<b>Σωστή απάντηση</b>
<b>129.</b>	<b>A.4 B.1 Γ.2 Δ.3</b>
<b>130.</b>	<b>A.2 B.4 Γ.1 Δ.3</b>
<b>131.</b>	<b>A.2 B.1 Γ.4 Δ.3</b>
<b>132.</b>	<b>A.2 B.3 Γ.1</b>
<b>133.</b>	<b>A.3 B.1 Γ.2</b>
<b>134.</b>	<b>A.3 B.1 Γ.2</b>
<b>135.</b>	<b>A.1 B.3 Γ.2</b>
<b>136.</b>	<b>A.3 B.1 Γ.2</b>
<b>137.</b>	<b>A.2 B.3 Γ.1</b>
<b>138.</b>	<b>A.2 B.1 Γ.3</b>

<b>139.</b>	<b>A.1 B.3 Г.2</b>
<b>140.</b>	<b>A.3 B.2 Г.1</b>
<b>141.</b>	<b>A.3 B.2 Г.4 Δ.1</b>
<b>142.</b>	<b>A.2 B.1 Г.3</b>
<b>143.</b>	<b>A.2 B.1 Г.4 Δ.3</b>
<b>144.</b>	<b>A.3 B.2 Г.1</b>
<b>145.</b>	<b>A.2 B.1 Г.3</b>
<b>146.</b>	<b>A.3 B.1 Г.2</b>
<b>147.</b>	<b>A.3 B.1 Г.2</b>
<b>148.</b>	<b>A.3 B.1 Г.2</b>
<b>149.</b>	<b>A.1 B.3 Г.2 Δ.4</b>
<b>150.</b>	<b>A -1 B-3 Г -4 Δ -2</b>



## 4. Πρακτικό Μέρος των εξετάσεων

Η Ενότητα 4 περιλαμβάνει τα θέματα εξέτασης του πρακτικού μέρους των εξετάσεων Πιστοποίησης και τις απαντήσεις τους.

Το σύνολο των ερωτήσεων που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης» είναι πενήντα (50) ερωτήσεις πρακτικής κατεύθυνσης κλειστού τύπου

Εκ του ανωτέρω καταλόγου Θεμάτων πρακτικής κατεύθυνσης των εξετάσεων πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α. αντιστοιχεί στο πενήντα τοις εκατό (50%) της εξεταστικής διαδικασίας και περιλαμβάνει δέκα (10) ερωτήσεις. Ο εξεταζόμενος απαιτείται να επιλέξει τη σωστή ή τις σωστές απαντήσεις από περιορισμένο αριθμό προτεινόμενων απαντήσεων.

Οι ερωτήσεις διακρίνονται σε πολλαπλής επιλογής, οι οποίες διαφοροποιούνται ταυτόχρονα ως προς το είδος και ως προς τον βαθμό δυσκολίας.

### ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΛΕΙΣΤΟΥ ΤΥΠΟΥ

#### ΟΜΑΔΑ Α. Πολλαπλής Επιλογής

Ανέρχονται σε 30 και αντιστοιχούν κατά προσέγγιση στο 60% του συνόλου των ερωτήσεων.

#### ΟΜΑΔΑ Β. Ερωτήσεις Σωστού/Λάθους-Ναι/Όχι

Ανέρχονται σε 13 και αντιστοιχούν κατά προσέγγιση στο 25% του συνόλου των ερωτήσεων.

#### ΟΜΑΔΑ Γ. Ερωτήσεις αντιστοίχισης

Ανέρχονται σε 7 και αντιστοιχούν κατά προσέγγιση στο 15% του συνόλου των ερωτήσεων

Τα θέματα αντλούνται και από τις τρεις ομάδες ερωτήσεων και επιλέγονται με ηλεκτρονική κλήρωση.

### 4.1 Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

Παρατίθεται ο κατάλογος των ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

**ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ**

A/A Ερωτ.	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	Μαθησιακή Ενότητα	Απαιτούμενος χρόνος απάντησης
1	<i>Ποιο από τις παρακάτω απαντήσεις είναι η σωστή ώστε να συμπληρωθούν τα κενά στις ταχύτητες; 1, 2, 4, 8, ....., 30, 60, ....., 250, 500, ....., 2000</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α. 15-125-1000		
	β. 125-600-1500		
	γ. 20-150-1000		
	δ. 15-150-1500		
2	<i>Ποιο από τις παρακάτω απαντήσεις είναι η σωστή ώστε να συμπληρωθούν τα κενά στα διαφράγματα; f/1 - f/1,4 - f/2 - f/... - f/4 - f/... - f/8 - f/... - f/16 - f/22</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α. 2,5 - 5,9 - 11,5		
	β. 2,8 - 5,6 - 11		
	γ. 2,4 - 5,5 - 11		
3	<i>Με μια κάμερα DSLR και χρήση ηλεκτρονικών φλας studio (αυτοκέφαλα η με γεννήτρια) μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε:</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α. Οποιαδήποτε ταχύτητα στη φωτογραφική μηχανή		
	β. Ταχύτητα κάτω από 60.		
	γ. Ταχύτητα συγχρονισμού φλας η οποιαδήποτε μικρότερη		
4	<i>Φωτογραφίζοντας σε ένα studio με τη χρήση ηλεκτρονικών φλας συνήθως χρησιμοποιούμε:</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'



	α.	Χαμηλή ευαισθησία αισθητήρα ISO 100		
	β.	Χαμηλή ευαισθησία αισθητήρα ISO 10		
	γ.	Υψηλή ευαισθησία αισθητήρα ISO 12800		
	δ.	Οτιδήποτε πάνω από 400 ISO		
5		<i>Αν θέλουμε να περιστρέψουμε ένα Layer κατά 40° μοίρες χρησιμοποιούμε την εντολή:</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1,5'
	α.	Edit – transform - rotate		
	β.	Edit – transform – rotate και από την ρύθμιση των εργαλείων βάζουμε 40° μοίρες στη γωνία περιστροφής.		
	γ.	Image – image rotation - arbitrary		
	δ.	Image – image rotation - arbitrary και από την ρύθμιση των εργαλείων βάζουμε 40° μοίρες στη γωνία περιστροφής.		
6		<i>Με ποιο τρόπο μεταβάλλουμε την ανάλυση ενός ψηφιοποιημένου αρχείου στο Photoshop;</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Μέσω του Image - Image size		
	β.	Μέσω του Image - Canvas size		
	γ.	Μέσω του Image - adjustment - Curves		
7		<i>Με ποιο τρόπο μεταβάλλουμε την διάσταση του πλαισίου ενός ψηφιοποιημένου αρχείου στο Photoshop;</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Μέσω του Image - Image size		
	β.	Μέσω του Image - Canvas size		
	γ.	Μέσω του File - Print		
	δ.	Μέσω του Image – Rotation		

8		<i>Κατά την αντιγραφή ενός πίνακα ζωγραφικής χρησιμοποιούμε:</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1,5'
	α.	Ένα φωτιστικό απέναντι από τον πίνακα ζωγραφικής		
	β.	Δύο φωτιστικά σε γωνία 45 <sup>0</sup> μοιρών από τον πίνακα ζωγραφικής		
	γ.	Δύο φωτιστικά σε γωνία 15 <sup>0</sup> μοιρών από τον πίνακα ζωγραφικής		
	δ.	Ένα φωτιστικό από πάνω σε γωνία 45 <sup>0</sup> μοιρών από τον πίνακα ζωγραφικής		
9		<i>Φωτογραφίζοντας έναν εσωτερικό χώρο:</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	α.	Χρησιμοποιούμε τηλεφακό στη φωτογραφική μηχανή και τρίποδο		
	β.	Χρησιμοποιούμε αποκλειστικά μεσαίου φορμά κάμερα		
	γ.	Χρησιμοποιούμε ευρυγώνιο φακό και τρίποδο		
10		<i>Ο ελάχιστος ρυθμός εναλλαγής των καρτέ προκειμένου να καταγραφεί ρεαλιστικά η κίνηση του θέματος είναι:</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	16 καρτέ /δευτερόλεπτο		
	β.	24 καρτέ /δευτερόλεπτο		
	γ.	8 καρτέ /δευτερόλεπτο		
	δ.	4		
11		<i>Ποιο από τα παρακάτω κάδρα «φορμά», καθιερώθηκε ως πρότυπο από την εποχή του βωβού κινηματογράφου και επικράτησε για αρκετές δεκαετίες;</i>	ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»	1'
	α.	1.33:1		
	β.	1.85:1		
	γ.	2:1		
	δ.	2.35:1		

12		<i>Ποιό είναι το καλύτερο μορμάτ για να εξαγάουμε από το Premiere Pro βίντεο για το διαδίκτυο;</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	AVI		
	β.	MPEG4		
	γ.	H.264		
13		<i>Στη γραμμή του χρόνου στο adobe Premiere η ένδειξη είναι 00:08:42:17 και κάθε αριθμός συμβολίζει:</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	Ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα, καρέ		
	β.	Ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα, κλάσμα του δευτερολέπτου		
	γ.	Ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα		
14		<i>23) Ποιο εργαλείο πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να χωρίσετε ένα κλιπ και να δημιουργήσετε ένα σημείο κοπής;</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1,5'
	α.	Cut tool		
	β.	Track select tool		
	γ.	Selection tool		
	δ.	Razor tool		
15		<i>Στο Premiere Pro, ποιό εργαλείο επιλέγουμε για να ρυθμίσουμε στην timeline την ένταση ενός αρχείου ήχου;</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	Crop tool		
	β.	Pen tool		
	γ.	Hand tool		

16		<i>Έχετε δημιουργήσει ένα αρχείο ήχου MP3 από το αρχικό αρχείο ήχου WAV. Γιατί είναι καλύτερο να χρησιμοποιείτε το αρχείο WAV στο project Premiere Pro;</i>	ME 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	α.	Το αρχείο ήχου MP3 είναι μια συμπιεσμένη έκδοση του πρωτοτύπου και θα έχει χαμηλότερη ποιότητα από το αρχείο WAV.		
	β.	Το αρχείο WAV είναι μικρότερο και πιο αποτελεσματικό.		
	γ.	Το Premiere Pro δεν υποστηρίζει ήχο MP3.		
	δ.	Το αρχείο WAV δεν χρειάζεται render.		
17		<i>Πώς μπορείτε να δημιουργήσετε μια playlist στο YouTube;</i>	ME 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Από το μενού "Βιβλιοθήκη"		
	β.	Από την καρτέλα "Αγαπημένα"		
	γ.	Από το μενού "Κανάλι"		
	δ.	Από την καρτέλα "Playlists"		
18		<i>Ποια από τις ακόλουθες επιλογές ΔΕΝ αποτελεί ρύθμιση απορρήτου στο YouTube;</i>	ME 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Επιλογή ηλικίας		
	β.	Απενεργοποίηση σχολίων		
	γ.	Απενεργοποίηση ενσωμάτωσης		
19		<i>Πώς μπορείτε να κατεβάσετε αντίγραφο των δεδομένων σας από το Instagram;</i>	ME 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Από την καρτέλα "Λήψη αντιγράφου"		
	β.	Από το μενού "Απόρρητο"		
	γ.	Από την καρτέλα "Δεδομένα και ιστορικό"		

20		<i>Πώς μπορείτε να προσθέσετε ετικέτες (tags) σε ένα βίντεο YouTube;</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	α.	Κατά την ανάρτηση του βίντεο		
	β.	Μετά την ανάρτηση, από το μενού "Επεξεργασία"		
	γ.	Μέσω της εφαρμογής YouTube Studio		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
21		<i>Ένας προγραμματιστής αναφέρει ότι η ιστοσελίδα που σχεδιάζει δεν εμφανίζεται σωστά σε φορητές συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα και tablet. Ποια μπορεί να είναι η αιτία;</i>	ΜΕ 10 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1,5'
	α.	Υπάρχει πρόβλημα στην σύνδεση του internet		
	β.	Ο Η/Υ χρειάζεται καινούργια κάρτα γραφικών		
	γ.	Η ιστοσελίδα δεν έχει σχεδιαστεί με responsive design		
	δ.	Κανένα από τα παραπάνω		
22		<i>Ένας διαχειριστής κοινωνικών μέσων αντιλαμβάνεται ότι η δημοσίευση ενός περιεχομένου δεν λαμβάνει τις αναμενόμενες αλληλεπιδράσεις από τους ακόλουθους. Πώς μπορεί να διορθωθεί αυτό το πρόβλημα;</i>	ΜΕ 10 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1,5'
	α.	Αλλαγή του περιεχομένου για να προσελκύει το κοινό και αναθεώρηση των hashtags		
	β.	Αναθεώρηση των ρυθμίσεων απορρήτου και ασφαλείας λογαριασμού		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
23		<i>Ένας φοιτητής παραπονιέται ότι η ιστοσελίδα του φορτώνεται πολύ αργά, παρόλο που έχει χρησιμοποιήσει ελαφριά γραφικά και σχετικά μικρό περιεχόμενο. Ποιες ενέργειες μπορεί να ληφθούν για τη βελτίωση της ταχύτητας φόρτωσης;</i>	ΜΕ 10 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ»	1,5'
	α.	Μείωση του μεγέθους των αρχείων εικόνας με συμπίεση		

	<b>β.</b>	Βελτιστοποίηση του κώδικα και χρήση CDN (Content Delivery Network) για τα αρχεία που δεν αλλάζουν συχνά		
	<b>γ.</b>	Όλα τα παραπάνω		
<b>24</b>		<i>Μια ασπρόμαυρη εικόνα 8 bit μπορεί να έχει:</i>	<b>ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	128 διαφορετικές φωτεινότητες		
	<b>β.</b>	256 διαφορετικές φωτεινότητες		
	<b>γ.</b>	512 διαφορετικές φωτεινότητες		
<b>25</b>		<i>Ο ρυθμός ανανέωσης κάδρου του βίντεο ονομάζεται:</i>	<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Frame rate		
	<b>β.</b>	Frame size		
	<b>γ.</b>	Bitrate		
<b>26</b>		<i>Όταν λέμε ότι ένα codec επιτυγχάνει βαθμό συμπίεσης 2:1 σημαίνει ότι:</i>	<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>α.</b>	τα συμπιεσμένα δεδομένα είναι τα μισά από τα αρχικά		
	<b>β.</b>	τα συμπιεσμένα δεδομένα είναι το 1/4 από τα αρχικά		
	<b>γ.</b>	τα συμπιεσμένα δεδομένα είναι το 1/8 από τα αρχικά		
<b>27</b>		<i>Το πρωτόκολλο επικοινωνίας HTTPS δηλώνει ότι η σελίδα παρέχει:</i>	<b>ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Μεγαλύτερη ασφάλεια από το HTTP		
	<b>β.</b>	Μικρότερη ασφάλεια από το HTTP		

	<b>γ.</b>	Το ίδιο		
	<b>δ.</b>	Δεν έχει σχέση με την ασφάλεια της σελίδας		
<b>28</b>		<b>Για να μειώσουμε τον όγκο δεδομένων ενός βίντεο κάνουμε:</b>	<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>α.</b>	μείωση του ρυθμού δειγματοληψίας, του βάθους χρώματος και των καναλιών του ήχου		
	<b>β.</b>	μείωση του ρυθμού ανανέωσης κάδρου (frame rate)		
	<b>γ.</b>	μείωση των διαστάσεων του κάδρου (ανάλυση εικόνας)		
	<b>δ.</b>	Όλα τα παραπάνω		
<b>29</b>		<b>Πριν από κάθε ηχογράφηση θα πρέπει να επιλεγεί:</b>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	ο ρυθμός δειγματοληψίας		
	<b>β.</b>	το εύρος δείγματος		
	<b>γ.</b>	ο αριθμός καναλιών ήχου		
	<b>δ.</b>	Όλα τα παραπάνω		
<b>30</b>		<b>Στις εικόνες RGB η αλλαγή φωτεινότητας αφορά:</b>	<b>ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Αλλαγή του παράγοντα lightness του LAB color		
	<b>β.</b>	την αλλαγή τιμών φωτεινότητας και στα τρία κανάλια RGB πληροφορίας		
	<b>γ.</b>	Την αλλαγή δύο από τους τρεις παράγοντες του RGB όπως γίνεται στο χρώμα.		
	<b>δ.</b>	Όλα τα παραπάνω		

## 4.2 Ερωτήσεις Σωστού Λάθους

Παρατίθεται ο κατάλογος των ερωτήσεων Σωστού-Λάθους που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΣΩΣΤΟΥ ΛΑΘΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ				
A/A Ερωτ.		ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	Μαθησιακή Ενότητα	Απαιτούμενος χρόνος απάντησης
31.		<i>Για 100 ISO ευαισθησία αισθητήρα πάρουμε την φωτομέτρηση t: 125 και f: 8, τότε για 50 ISO μπορώ να βάλω t: 60 και f: 8.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
32.		<i>Το διάφραγμα 16 επιτρέπει να περάσει από τον φακό διπλάσια σε ένταση φως από τον φακό σε σχέση με το διάφραγμα 11.</i>	ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
33.		<i>Μια εικόνα RGB 24bit μπορεί να περιλαμβάνει περίπου 16,7 εκατομμύρια χρώματα.</i>	ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ»	1'
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
34.		<i>Φωτογραφίζοντας πχ ένα ύφασμα η αντιγράφοντας έναν πίνακα ζωγραφικής, χρειαζόμαστε χρωματική πιστότητα. Χρησιμοποιούμε λοιπόν ειδική 24χρωμη κάρτα και ειδικό software Η/Υ για δημιουργήσουμε το camera profile.</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'



	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
35.		<i>Για να φωτογραφίσουμε ένα πορτραίτο, χρησιμοποιούμε ευρυγώνιο φακό.</i>	ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»	1'
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
36.		<i>Η «απενεργοποίηση ενσωμάτωσης» αποτελεί ρύθμιση απορρήτου στο YouTube.</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
37.		<i>Μέσω της εφαρμογής Instagram Stories μπορώ να προσθέσω μουσική σε μια ανάρτηση.</i>	ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»	1'
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
38.		<i>Στο panel «Source monitor» συγκεντρώνουμε όλα τα βίντεο για δημιουργήσουμε sequence.</i>	ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»	1'
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
39.		<i>Η ανάπτυξη των πολυμέσων σε ψηφιακό περιβάλλον επιτρέπει την εκμετάλλευση της μεγάλης συνδυαστικής δυνατότητας των υπολογιστών.</i>	ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»	1'
	<b>α.</b>	Σωστό		

	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>40.</b>		<i>Fade out: το πλάνο σκουραίνει προοδευτικά μέχρι που γίνεται μαύρο.</i>	<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>41.</b>		<i>Ένα απόσπασμα βίντεο (video clip) αποτελείται από διαδοχικές εικόνες, οι οποίες προβάλλονται γρήγορα και έτσι τα αντικείμενα εμφανίζονται ως κινούμενα</i>	<b>ΜΕ 4 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>42.</b>		<i>Όταν μεγαλώνει το frame rate (frames per second) ενός αρχείου βίντεο το μέγεθος του αρχείου παραμένει σταθερό.</i>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		
<b>43.</b>		<i>Το αρχείο φωτογραφίας με κατάληξη jpeg, κάνει συμπίεση δεδομένων χωρίς απώλειες.</i>	<b>ΜΕ 7 «ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Η/Υ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	<b>1'</b>
	<b>α.</b>	Σωστό		
	<b>β.</b>	Λάθος		

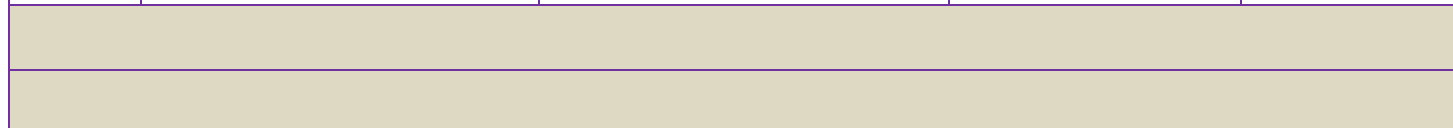
### 4.3 Ερωτήσεις Αντιστοίχισης

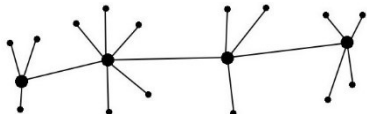
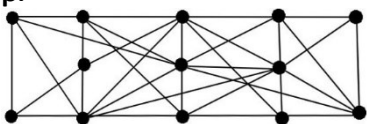
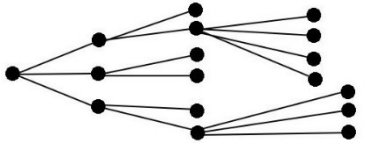

Παρατίθεται ο κατάλογος των ερωτήσεων αντιστοίχισης που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

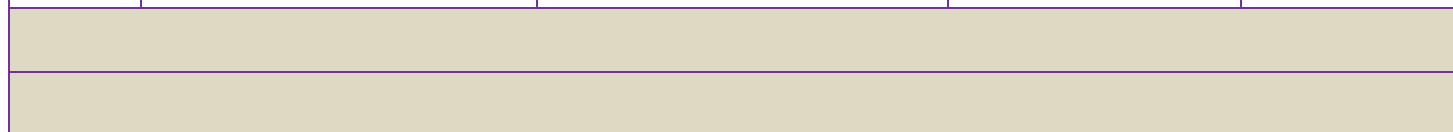
## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Α/Α Ερωτ.	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ				Μαθησιακή Ενότητα	Απαιτούμενος χρόνος απάντησης
<b>44.</b>	<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία της στήλης 2.</i>				<b>ΜΕ 1 «ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ»</b>	<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Θερμοκρασία χρώματος	<b>1.</b>	Ταχύτητα		
	<b>β.</b>	Χρόνος έκθεσης	<b>2.</b>	White Balance		
<b>γ.</b>	Αρχείο αποθήκευσης	<b>3.</b>	RAW			
<b>45.</b>	<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία της στήλης 2.</i>				<b>ΜΕ 2 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»</b>	<b>1,5'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			
	<b>α.</b>	Crop tool	<b>1.</b>	επιλογή χρωματικού χώρου		
	<b>β.</b>	Image mode	<b>2.</b>	χρωματικός χώρος		
<b>γ.</b>	RGB	<b>3.</b>	επανακαθάρισμα			
<b>46.</b>	<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία kelvin της στήλης 2.</i>				<b>ΜΕ 3 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ»</b>	<b>1'</b>
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>		<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>			

	α. Tungsten type B	1. 5500 <sup>0</sup> K		
	β. Daylight	2. 5800 <sup>0</sup> K		
	γ. flash	3. 3200 <sup>0</sup> K		

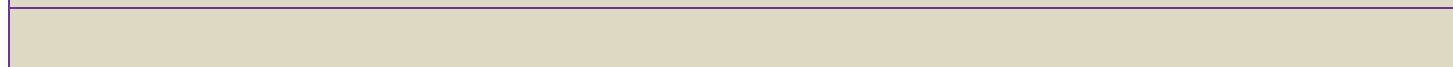
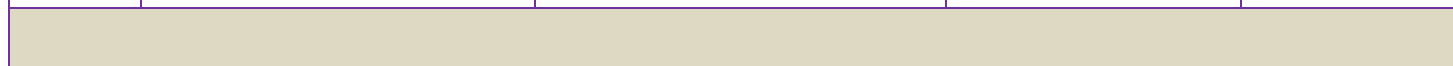


	<i>Αντιστοιχίστε τις εικόνες της στήλης 1 με τις ονομασίες της στήλης 2.</i>		<b>ΜΕ 9 «ΠΟΛΥΜΕΣΑ»</b>	
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>	<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>		
47.	α. 	1. Μη Ιεραρχική δομή		1,5 ‘
	β. 	2. Γραμμική αφηγηματική δομή		
	γ. 	3. Ακτινωτή		
	δ. 	4. Δομή Δέντρου		

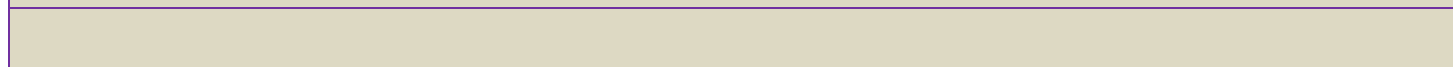
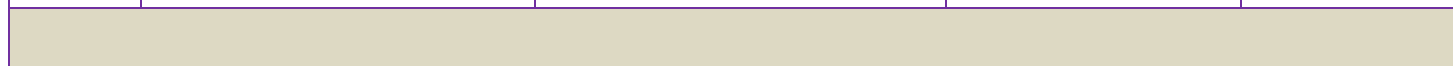


48.	<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τις καταλήξεις αρχείων της στήλης 2.</i>	<b>ΜΕ 5 «ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΩΝ»</b>	1 ‘
-----	---	--	-----

	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>	<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>	
	α. video	1. pdf	
	β. φωτογραφία	2. mp3	
	γ. ήχος	3. AVI	



	<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία (κοινωνικά δίκτυα) της στήλης 1 με τις διαστάσεις εικόνων της στήλης 2.</i>		<b>ΜΕ 8 «ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ»</b>	
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>	<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>		
<b>49.</b>	α. Instagram (p)	1. 1200 X 628 pixels		<b>1'</b>
	β. Pinterest (Pin εικόνα)	2. 1080 X 1080 pixels		
	γ. Linkedin (διαφήμιση)	3. 1000 X 1500 pixels		



	<i>Αντιστοιχίστε τους όρους της 1<sup>ης</sup> στήλης με τις σημασίες της 2<sup>ης</sup> στήλης.</i>		<b>ΜΕ 6 «ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ VIDEO»</b>	
	<b>ΣΤΗΛΗ 1</b>	<b>ΣΤΗΛΗ 2</b>		
<b>50.</b>	α. Sequence	1. τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο διαδοχικών τομών (cut).		<b>1,5'</b>
	β. Πλάνο	2. Γενική ενότητα χώρου και δράσης.		
	γ. Ντεκουπάζ	3. Τεμαχίζουμε το σενάριο σε σκηνές και πλάνα.		

#### 4.4 Απαντήσεις ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής

Παρατίθεται ο κατάλογος των απαντήσεων στις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	
<b>A/A Ερώτησης</b>	<b>Σωστή απάντηση</b>
1.	A
2.	B
3.	Γ
4.	A
5.	B
6.	A
7.	B
8.	B
9.	Γ
10.	B
11.	A
12.	Γ
13.	A
14.	Δ
15.	B
16.	A
17.	B
18.	Γ
19.	Γ
20.	Δ
21.	Γ
22.	Γ
23.	Γ
24.	B
25.	A
26.	A
27.	A
28.	Δ

29.	Δ
30.	Β

#### 4.5 Απαντήσεις ερωτήσεων Σωστού Λάθους

Παρατίθεται ο κατάλογος των απαντήσεων στις ερωτήσεις Σωστού Λάθους που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΩΣΤΟΥ ΛΑΘΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	
<b>A/A Ερώτησης</b>	<b>Σωστή απάντηση</b>
31.	Σ
32.	Λ
33.	Σ
34.	Σ
35.	Λ
36.	Λ
37.	Σ
38.	Λ
39.	Σ
40.	Σ
41.	Σ
42.	Λ
43.	Λ

#### 4.6 Απαντήσεις ερωτήσεων αντιστοίχισης

Παρατίθεται ο κατάλογος των απαντήσεων στις ερωτήσεις αντιστοίχισης που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο των γραπτών εξετάσεων πιστοποίησης της ειδικότητας.

<b>ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ</b>	
<b>A/A Ερώτησης</b>	<b>Σωστή απάντηση</b>
	α.2
44.	β.1

	$\gamma.3$
<b>45.</b>	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.2$
<b>46.</b>	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.2$
<b>47.</b>	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.4$ $\delta.2$
<b>48.</b>	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.2$
<b>49.</b>	$\alpha.2$ $\beta.3$ $\gamma.1$
<b>50.</b>	$\alpha.2$ $\beta.1$ $\gamma.3$



## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

### **5.1 Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με την ειδικότητα**

Βρεττάκος Γ., Ζήβας Α., Πολέμης Ν. (2000). Φωτογραφία Ι. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα

Αξαόπουλος Ι., Μπάκα Ν., Τσαταλμπασίδου Μ. (2000). Φωτογραφία ΙΙ. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα.

Καλαντζής Β., Παπαμανώλης Ν., Τερζίδης Χ., Εφαρμογές Ηλεκτρονικού Υπολογιστή. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα.

Αρβανίτης Ν., Αναστασόπουλος Γ., Μπελεσιώτης Β., Σγουρός Ν.-Μ., Σωτήρχος Σ., Παναγιωτόπουλος Θ., (2000). Εφαρμογές Πολυμέσων. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα.

Κολοκυθάς Κων/νος (2015). Ψηφιακά Μέσα στις Οπτικοακουστικές Τέχνες. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

ΘΕΜΑΤΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΑΠΟΦΟΙΤΩΝ ΕΠΑ.Σ. ΜΑΘΗΤΕΙΑΣ ΚΑΙ Π.ΕΠΑ.Σ. ΜΑΘΗΤΕΙΑΣ Δ.ΥΠ.Α. ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ ΕΠΑ.Σ «Τεχνίτης Ψηφιακών Λήψεων και Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης». Ανάκτηση από <https://www.eoppep.gr/>

XX

### **5.2 Βιβλιογραφικές αναφορές σχετικές με τη Μεθοδολογία Ανάπτυξης των Τραπεζών Θεμάτων**

Καραλής, Θ., Καρατράσογλου, Ι., Μαρκίδης, Κ., Βαρβιτσιώτη, Ρ., Νάτσης, Π. & Παπαευσταθίου, Κ. (2021). Μεθοδολογικές προσεγγίσεις ανάπτυξης επαγγελματικών περιγραμμάτων και πλαισίων εκπαιδευτικών προδιαγραφών προγραμμάτων. Αθήνα:

ΙΝΕ/ΓΣΕΕ. [https://www.inegsee.gr/wpcontent/uploads/2021/07/Me8odologia\\_EP\\_E\\_book.pdf](https://www.inegsee.gr/wpcontent/uploads/2021/07/Me8odologia_EP_E_book.pdf)

### **5.3 Σχετική Εθνική Νομοθεσία**

ΦΕΚ 254/Α/21-12-2020.Νόμος υπ' αριθμ. 4763/2020. Εθνικό Σύστημα Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης, ενσωμάτωση στην ελληνική νομοθεσία της Οδηγίας (ΕΕ) 2018/958 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 28ης Ιουνίου 2018 σχετικά με τον έλεγχο αναλογικότητας πριν από τη θέσπιση νέας νομοθετικής κατοχύρωσης των επαγγελματών (ΕΕ L 173), κύρωση της

Συμφωνίας μεταξύ της Κυβέρνησης της Ελληνικής Δημοκρατίας και της Κυβέρνησης της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας για το Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας και άλλες διατάξεις.

ΦΕΚ 5478/τ.Β'/ΦΒ6/100778/Κ3/15.09.2023 «Έκδοση Πρότυπου Οδηγού Κατάρτισης των Επαγγελματικών Σχολών (ΕΠΑ.Σ.) Μαθητείας της Δ.ΥΠ.Α..».

ΦΕΚ 1/2024/Τ.Β'/51/Κ6/02.01.2024 «Σύστημα Πιστοποίησης αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας και Π.ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης (Δ.ΥΠ.Α.).» Νόμος. 4115/2013 «Οργάνωση και λειτουργία Ιδρύματος Νεολαίας και Δια Βίου Μάθησης και Εθνικού Οργανισμού Πιστοποίησης Προσόντων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού και άλλες διατάξεις» (Α' 24) και ειδικότερα των άρθρων 13, 14, 16, 18, 25 και 26.

Νόμος 4921/2022 «Δουλειές Ξανά: Αναδιοργάνωση Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης και ψηφιοποίηση των υπηρεσιών της, αναβάθμιση δεξιοτήτων εργατικού δυναμικού και διάγνωσης των αναγκών εργασίας και άλλες διατάξεις» (Α' 75).

Την υπό στοιχεία 49718/2021 κοινή απόφαση των Υπουργών Παιδείας και Θρησκευμάτων και Εργασίας και Κοινωνικών Υποθέσεων «Μετατροπή των Επαγγελματικών Σχολών (ΕΠΑ.Σ) Μαθητείας του ΟΑΕΔ του ν. 3475/2006 (Α' 146) σε Επαγγελματικές Σχολές (ΕΠΑ.Σ) Μαθητείας του ΟΑΕΔ του ν. 4763/2020» (Β' 3078).

Την υπό στοιχεία 102791/2021 κοινή απόφαση των Υπουργών Παιδείας και Θρησκευμάτων και Εργασίας και Κοινωνικών Υποθέσεων «Κατάρτιση Κανονισμού Λειτουργίας Επαγγελματικών Σχολών (ΕΠΑ.Σ.) Μαθητείας του ΟΑΕΔ» (Β' 5832).

Την υπό στοιχεία ΦΒ7/108652/Κ3/2021 κοινή απόφαση των Υπουργών Οικονομικών, Ανάπτυξης και Επενδύσεων, Παιδείας και Θρησκευμάτων, Εργασίας και Κοινωνικών Υποθέσεων «Πλαίσιο Ποιότητας Μαθητείας» (Β' 4146).

