TEHNIČKI OPIS
MULTIMEDIJA

U ŠKOLSKOJ GODINI
2025./2026.

world skills Croatia

SADRŽAJ

1. UVOD 4
1.1. NAZIV I OPIS NATJECATELJSKE DISCIPLINE 4
1.1.1.NAZIV NATJECATELJSKE DISCIPLINE 4
1.1.2. OPIS VEZANIH KVALIFIKACIJA, ZANIMANJA I RADNIH MJESTA 4
1.2. SADRŽAJ, RELEVANTNOST I VAŽNOST OVOG DOKUMENTA 6
1.3. POVEZANI DOKUMENTI 6
2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE MULTIMEDIJA 7
2.1. OPĆE NAPOMENE VEZANE UZ SPECIFIKACIJU STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE MULTIMEDIJA 7
2.2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE 8
3. PRAVILA VREDNOVANJA 13
3.1. OPĆE SMJERNICE 13
4. PRAVILA BODOVANJA 13
4.1. OPĆE SMJERNICE 13
4.2. KRITERIJI VREDNOVANJA 14
4.3. VREDNOVANJE I BODOVANJE PROSUDBOM 16
4.4. VREDNOVANJE I BODOVANJE MJERENJEM 16
4.5. VREDNOVANJE – PREGLED 16
4.6. ZAVRŠETAK SPECIFIKACIJE VREDNOVANJA VJEŠTINA 16
4.7. PROCEDURA VREDNOVANJA VJEŠTINE 17
5. MODEL ZADATKA 20
5.1. OPĆE SMJERNICE 20
5.2. FORMAT/STRUKTURA MODELA ZADATKA 21
5.3. RAZVOJ MODELA ZADATKA 21
5.3.1. TKO RAZVIJA MODEL ZADATKA 21
5.3.2. RASPORED RAZVOJA MODELA ZADATKA 21
5.4. ODABIR ZADATKA ZA NATJECANJE 22
5.5. OBJAVLJIVANJE MODELA ZADATKA I PRAVILA BODOVANJA 22
6. INFORMACIJE I KOMUNIKACIJA 22
6.1. RASPRAVNI FORUM 22

6.2. INFORMACIJE ZA NATJECATELJE 23
7. ZDRAVLJE, SIGURNOST I OKOLIŠ 23
8. MATERIJALI I OPREMA 24
8.1. INFRASTRUKTURNI POPIS 24
8.2. MATERIJALI, OPREMA I ALATI KOJE DONOSI NATJECATELJ/MENTOR 25
8.3. ZABRANJENI MATERIJALI I OPREMA 26
8.4. PREPORUČENO RADNO MJESTO ZA NATJECANJE 26
PREDLOŽENA FUNKCIONALNA SKICA 27
9. PROMIDŽBA I VIDLJIVOST NATJECANJA 29
10. ODRŽIVOST 29

1. UVOD

1.1. NAZIV I OPIS NATJECATELJSKE DISCIPLINE

NAZIV NATJECATELJSKE DISCIPLINE

MULTIMEDIJA

1.1.2. OPIS VEZANIH KVALIFIKACIJA, ZANIMANJA I RADNIH MJESTA

U disciplini **MULTIMEDIJA** mogu se natjecati učenici koji se obrazuju za stjecanje kvalifikacije **Medijski tehničar**.

MEDIJSKI TEHNIČAR sudjeluje u proizvodnji audiovizualnih medijskih sadržaja, prilagođava medijske sadržaje za pohranu i distribuciju na različitim medijskim platformama te sudjeluje u tehničkoj izvedbi, realizaciji i praćenju događanja.

Izrada audiovizualnih sadržaja uključuje: fotografiranje i obradu fotografija, snimanje i montiranje jednostavnijih formi audiovizualnih sadržaja, grafičko opremanje medijskih sadržaja (ilustracija, tekst, jednostavnija animacija), izvoz, konverziju te objavu medijskih sadržaja na klasičnim i online medijskim platformama.

Prilagođavanje medijskih sadržaja za pohranu i distribuciju na različitim medijskim platformama uključuje: formatiranje i konvertiranje medijskih datoteka, arhiviranje medijskih sadržaja i objavu na različitim platformama. Sudjelovanje u tehničkoj realizaciji i praćenju događanja uključuje: instaliranje i podešavanje opreme te prenošenje i pohranjivanje medijskog sadržaja.

Ključni poslovi medijskog tehničara su:

- Pripremne aktivnosti za pojedini medijski projekt
- Održavanje hardvera, softvera i opreme za izradu medijskih sadržaja te briga o njihovoj ispravnosti
- Snimanje i izrada jednostavnijih formi te sudjelovanje u proizvodnji složenijih formi audiovizualnih sadržaja (fotografskih, televizijskih, video, filmskih, radijskih i drugih medijskih sadržaja) i tehničkoj izvedbi/realizaciji te praćenju događanja
- Montiranje i obrada jednostavnijih formi te sudjelovanje u montaži složenijih formi audiovizualnih sadržaja i arhiviranje
- Komuniciranje sa suradnicima i korisnicima usluga u proizvodnji medijskih sadržaja
- Kontroliranje kvalitete u skladu s tehničkim standardima, zakonima i drugim propisima
- Obavljanje poslova u skladu s propisima o sigurnosti, zaštiti zdravlja, radne sredine i okoliša

Vještine

Medijski tehničar razumije i može:

- održavati i pripremati opremu za izradu medijskih sadržaja
- snimati, obrađivati i montirati fotografije
- snimati, obrađivati i montirati video
- snimati, obrađivati i montirati zvuk
- sudjelovati u realizaciji medijskih projekata
- izrađivati medijske prezentacije
- izrađivati jednostavne računalne 2D animacije i 3D modele
- grafički opremati medijske sadržaje
- učinkovito komunicirati s članovima tima i korisnicima usluga
- raditi u skladu s propisima o očuvanju okoliša
- razvrstavati i zbrinjavati opremu i tehnološko-tehnički otpad u skladu sa zakonskim procedurama

Specifičnosti struke:

Za uspješno obavljanje poslova neophodna je prilagodljivost i fleksibilnost u radu, sposobnost za komunikaciju s korisnicima usluga i sa suradnicima unutar programsko tehničkog tima. Važna je kreativnost, sposobnost izražavanja slikom i zvukom te pravilan odnos prema zaštiti autorskih prava i podataka.
Tijekom školovanja medijski tehničar usvaja znanja iz područja informacijskih tehnologija i multimedijskih komunikacija koja su nužna za izradu promotivnih prezentacija novih ideja, proizvoda, osoba i projekata.
Medijski tehničar bi trebao imati dobro razvijen smisao za estetiku te dobro poznavanje računalnih programa, internet tehnologije, fotografske, audiovizualne i digitalne opreme.
Nužna je sposobnost usvajanja i razmjene novih znanja i vještina unutar svoje i srodnih struka.

Radno okruženje:

Radi u raznovrsnim radnim uvjetima. S obzirom na vrste projekata, radi u studiju i/ili na terenu. Prilikom rada najčešće radi u timu. U radu koristi audiovizualnu i informacijsko-komunikacijsku tehnologiju.

Važnost praćenja trendova:

Sektor Grafičke tehnologije uključujući i audiovizualne tehnologije svakim danom sve više prolazi kroz promjene, koje se neposredno odražavaju i na položaj sektora u ukupnom gospodarstvu. Djelatnosti Medijskog tehničara u sektoru povezane su s procesom izrade medijskih sadržaja te prijenosom informacija. Trendovi u Europi i svijetu govore u prilog jačanja umjetničkog sektora koji ima tendenciju kreativnog i pokretačkog impulsa prema drugim industrijama te implementiranju razvojne, kreativne i proizvodne snage u području „kreativnih i kulturnih industrija“. Trendovi generiraju nova područja djelovanja u ostalim sektorima primjerice interdisciplinarno područje sektora obrazovanja i umjetnosti, industrije i kulture, umjetnosti i poduzetništva, umjetnosti i obrta, inovacija i drugih.

Medijski tehničar radi na poslovima u potpori proizvodnje i izradi medijskih sadržaja. Na radnom mjestu može napredovati te se specijalizirati za specifične zahtjevnije poslove. Za samostalnije poslovanje nužno je visokoškolsko obrazovanje ili usavršavanje i stjecanje certifikata za pojedina područja struke.

Zanimanje medijskog tehničara omogućuje samozapošljavanje u području pružanja audiovizualnih usluga.

Iz svega navedenog proizlazi važnost praćenja trendova, novih tehnologija i inovacija na ovom brzorastućem tržištu. Od iznimne važnosti je konkurentnost u poslu, danas tražena brzina u kreiranju medijskog sadržaja te trajno profesionalno usavršavanje.

1.2. SADRŽAJ, RELEVANTNOST I VAŽNOST OVOG DOKUMENTA

Ovaj dokument sadrži tehnički opis natjecateljske discipline MULTIMEDIJA u strukovnom obrazovanju u Republici Hrvatskoj.

Tehnički opis i specifikacija standarda mogu se djelomično ili potpuno naslanjati na specifikacije standarda WorldSkills International i WorldSkills Europe organizacije.

Svi sudionici natjecanja – mentori, natjecatelji, prosudbena povjerenstva, školska i organizacijska povjerenstva škola domaćina, trebaju dobro poznavati ovaj dokument.

1.3. POVEZANI DOKUMENTI

Uz Tehnički opis, potrebno je koristiti se sljedećim dokumentima:

- Dokument novi model natjecanja učenika strukovnih škola
- Pravila i procedure za organizaciju i provedbu natjecanja učenika strukovnih škola
- Mrežne i druge resurse Agencije za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.
- Zakon o medijima (Narodne novine, broj 59/2004, 84/2011, 81/2013 i 114/2022)
- Zakon o autorskom i srodnim pravima (Narodne novine, broj 111/2021)
- Zakon o elektroničkim medijima (Narodne novine, broj111/2021 i 114/2022)
- Zakon o elektroničkim komunikacijama (Narodne novine, broj76/2022, 14/2024)
- Zakon o audiovizualnim djelatnostima (Narodne novine, broj 61/2018, 114/2022, 123/2024)
- Zakon o zaštiti na radu (Narodne novine, broj 71/2014, 118/2014,154/2014, 94/2018 i 96/2018)
- Ostala pozitivna zakonska regulativa.

- Zakon o elektroničkoj trgovini (NN 173/03, 67/08, 36/09,130/11, 30/14, 32/19, 67/25)
- Zakon o elektroničkom novcu (NN 64/2018., 114/2022. i 136/2024)
- Zakon o elektroničkom potpisu (NN 10/02,80/08 i 30/14)
- Zakon o industrijskom dizajnu (NN 173/03, 76/07, 30/09,49/11i 46/18)
- Zakon o informacijskoj sigurnosti (NN 79/07 i 14/24)
- Strukovne preporuke i norme (ISO norme, W3C - standardi i preporuke i dr.)

2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE MULTIMEDIJA

2.1. OPĆE NAPOMENE VEZANE UZ SPECIFIKACIJU STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE MULTIMEDIJA

Natjecateljska disciplina **MULTIMEDIJA** prvenstveno je usmjerena i namijenjena kvalifikaciji Medijski tehničar.

Kvalifikacija Medijski tehničar zahtijeva rad u timu, ali i vještine samostalnog rada u različitim područjima struke stoga ovaj standard natjecateljske discipline predviđa samostalni rad svakog natjecatelja.

Specifikacija standarda opisuje znanje, razumijevanje i specifične vještine koje podupiru najbolju praksu u tehničkoj i strukovnoj izvedbi. Specifikacija standarda odražava globalno razumijevanje o tome što za gospodarstvo i poslovanje predstavlja ova natjecateljska disciplina te povezano radno mjesto i zanimanje.

Svako natjecanje u vještinama trebalo bi, u onoj mjeri u kojoj je to moguće, odražavati najbolju praksu kao što je opisano u specifikacijama standarda. Specifikacije standarda su, stoga, vodilja za potrebnu edukaciju i pripremu za natjecanje u vještinama.

Na natjecanju u vještinama ocjena znanja i razumijevanja provest će se kroz vrednovanje i bodovanje izvedbe. Neće se provoditi zaseban test znanja i razumijevanja.

Specifikacija standarda podijeljena je na zasebne cjeline. Svakoj cjelini dodijeljen je udio (postotak) u zbroju bodova kako bi ukazao na relevantnu važnost unutar specifikacije standarda. Zbroj svih bodova iznosi 100.

Shema za dodjelu bodova i zadatak za natjecanje ocijenit će samo one vještine koje su uklopljene u specifikaciju standarda. Odražavat će specifikaciju standarda u najširem mogućem obimu kojega dozvoljavaju ograničenja natjecanja u vještinama.

Shema za dodjelu bodova i zadatak za natjecanje pratit će raspodjelu bodova unutar specifikacije standarda do mjere u kojoj je to izvedivo u praksi. Dopuštena je varijacija od 5 posto, pod uvjetom da to ne mijenja težinski faktor dodijeljen specifikacijom standarda.

2.2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE

	CJELINA	RELATIVNI UDIO U %
1.	**ANALIZA ZADATKA, PLANIRANJE I ORGANIZACIJA RADA**	**7**
	Pojedinac treba poznavati i razumjeti: ● važnost učinkovitog plana rada i organizacije ● načela i prakse koje omogućuju produktivni timski rad ● postupak identifikacije, analize i vrednovanja informacija iz različitih izvora uključujući umjetnu inteligenciju ● ciljeve i opseg medijskog projekta ● planiranje strukture medijskog projekta ● procedure osiguravanja sigurnosti i kvalitete ● planiranje lokacije za izradu medijskih sadržaja ● vremensko planiranje izradu medijskih sadržaja ● potrebnu dokumentaciju za pojedine faze razvoja medijskog projekta	
	Pojedinac će biti u stanju: ● koristiti protokole i postupke planiranja, proizvodnje i prezentacije audiovizualnih sadržaja za različite namjene ● učinkovito raspodijeliti zadatke i organizirati rad u timu ● istražiti, izdvojiti i koristiti potrebne informacije ● planirati raspored izvedbe medijskog projekta prema dostupnom vremenu ● identificirati i ponuditi različita rješenja problema ovisno o vremenu, proračunu i drugim ograničenjima ● izraditi plan snimanja (sinopsis, scenarij, knjigu snimanja, vremenski i lokacijski plan)	

	• podijeliti izradu medijskih sadržaja na faze te planirati trajanje i rokove za završavanje pojedinih faza ili krajnjeg proizvoda • odgovorno koristiti opremu u skladu sa standardiziranim procedurama • izrađivati dokumentaciju za pojedine faze razvoja medijskog projekta, te prilagođavati dokumentaciju za tiskani i digitalni oblik	
2.	**KOMUNIKACIJSKE I PREZENTACIJSKE VJEŠTINE**	**7**
	Pojedinac treba poznavati i razumjeti: • primjeren način komunikacije sa suradnicima i korisnicima usluga u proizvodnji medijskih sadržaja • prezentacijske alate i proces izrade medijske prezentacije • korištenje i uporaba alata AI (umjetne inteligencije) • prezentacijske vještine potrebne za predstavljanje medijskog projekta ciljanoj publici	
	Pojedinac će biti u stanju: • definirati potrebe klijenata i informirati suradnike i naručitelje o tehničkim zahtjevima za proizvodnju medijskih sadržaja • koristiti suvremene načine pisane i usmene komunikacije putem pametnih telefona, SMS, MMS, e-pošte, interneta, društvenih mreža • prezentirati plan izrade audiovizualnih sadržaja suradnicima • osmisliti način prezentiranja medijskog projekta u svrhu privlačenja ciljane publike • odabrati prikladna sredstva prezentiranja, izraditi prezentaciju i predstaviti medijski projekt	
3.	**OSNOVE MULTIMEDIJE**	**20**
	Pojedinac treba poznavati i razumjeti: • ulogu i funkciju različitih medija (tekst, slika, zvuk, video, animacija) • estetiku medija i kreativnu primjenu medija • važnost usklađenosti s trendovima u obradi i prikazu medija • vrste i specifičnosti medijskih platformi i tehnologija	

	• suvremene komunikacijske kanale i formate masovnih medija (tiskani i elektronički mediji, radio i televizija, internet) • značajke ciljane skupine kojoj je namijenjen medijski sadržaj • načela medijske pismenosti • interaktivnost multimedije • mogućnosti tehničkih i kreativnih rješenja sukladno zahtjevu medijske poruke/ medijskog sadržaja • primjenu odgovarajuće tehnologije i programske podrške za izradu medijskog sadržaja	
	Pojedinac će biti u stanju: • razumjeti ulogu medija kao dionika komunikacije i prijenosa informacije • primijeniti smjernice dobrog dizajna za oblikovanje pojedinog medija • pokazati inovativnost i kreativnost u izradi plana realizacije medijskog projekta i oblikovanju medijskih sadržaja • razlikovati medijske platforme te nove medijske tehnologije • razumjeti principe oblikovanja medijskih poruka s obzirom na medijske platforme • organizirati medijske sadržaje i informacije u skladu sa zakonitostima komunikacijskih procesa i vizualne percepcije • organizirati medijske sadržaje i informacije u skladu s društvenim, odnosno kulturološkim kodovima i konvencijama • kontrolirati način na koji se informacije prikazuju • odabrati prikladne medije sukladno ciljevima medijskog projekta • koristiti odgovarajuću tehnologiju i programsku podršku za izradu medijskog sadržaja	
4.	**TEHNOLOGIJA I OPREMA U IZRADI AUDIOVIZUALNIH SADRŽAJA**	**20**
	Pojedinac mora znati i razumjeti: • vrste i principe rada opreme za snimanje fotografija, zvuka i videa • tehnike rada, postupke rukovanja i mogućnosti snimateljske i dodatne opreme • rad na računalu te korištenje različitih programskih alata i internetskih servisa potrebnih za realizaciju medijskog projekta	

	• karakteristike i mogućnosti programskih alata za obradu i prikaz medija	
	Pojedinac će biti u stanju: • razlikovati vrste i objasniti principe rada opreme za snimanje fotografija, zvuka, videa • koristiti opremu u skladu s uputama proizvođača • provesti postupke instalacije i ažuriranja programskih alata za proizvodnju medijskih sadržaja u skladu s tehničkim uputama proizvođača, pri čemu se poštuju licenčna prava • planirati tehničke resurse na temelju specifikacije medijskog proizvoda • koristiti programske alate za obradu i oblikovanje pojedinog medijskog sadržaja • koristiti dodatne programske alate (preglednike datoteka, uredske alate i sl.) potrebne za realizaciju medijskog projekta • pretraživati internetske servise radi pronalaska informacija i resursa potrebnih za realizaciju medijskog projekta • kontrolirati i održati tehničku kvalitetu medijskog sadržaja sukladno standardima, zakonima i drugim propisima	
5.	**IZRADA MEDIJSKOG SADRŽAJA**	**46**
	Pojedinac mora znati i razumjeti: • postaviti i podesiti video i audio opremu za snimanje • primjenu i utjecaj svjetla te upotrebu rasvjetnih tijela • postupke snimanja, obrađivanja, montiranja i arhiviranja fotografija, zvuka, videa uz korištenje računalne i audiovizualne tehnologije • postupke izrade računalne animacije uz korištenje računalne tehnologije • svrhu teksta u realizaciji medijskog projekta te primjenu tipografskih načela oblikovanja • ulogu hiperteksta u medijskom sadržaju • izraditi i/ili prilagoditi i integrirati elemente grafike za potrebe izrade audiovizualnih sadržaja • prilagoditi elemente medijskog sadržaja zahtjevima medijske platforme • primjenu programskih alata za pohranjivanje i reprodukciju audiovizualnog sadržaja	

	• norme, tehničke specifikacije, standarde i zakone te primjenu internih pravilnika i protokola • mjere zaštite na radu i poštivanje autorskih prava	
	Pojedinac će biti u stanju: • pravilno postaviti i podesiti video i audio opremu za snimanje te izvesti jednostavnu prilagodbu elemenata scene prema zahtjevima snimanja • snimati audiovizualni sadržaj uz korištenje snimateljske i dodatne opreme (kamera, mikrofon, rasvjeta i dr.) • snimati fotografije uz korištenje fotoaparata i ostale snimateljske opreme • snimati, prilagoditi i objaviti zvučni zapis za različite medijske platforme • obrađivati i montirati audiovizualni sadržaj primjenjujući prikladnu programsku potporu • provesti *compositing* i osnovnu *color* korekciju slike • izrađivati i integrirati elemente grafike za potrebe izrade audiovizualnih sadržaja • izrađivati grafičke elemente za animirane i interaktivne medijske sadržaje • izrađivati jednostavne 2D računalne animacije • napisati, oblikovati i pohraniti tekstualni sadržaj prema tipografskim načelima namijenjen integraciji u medijski projekt • konvertirati, uskladiti formate, kompresije, kontejnere, standarde boja i *broadcast* standard • izvesti postupak spremanja i arhiviranja audiovizualnog sadržaja • izrađivati grafičke proizvode za medijsku promociju audiovizualnih sadržaja • raditi u skladu s normama, propisima, tehničkim specifikacijama, standardima i zakonima te primjenjivati interne pravilnike i protokole • primjenjivati mjere zaštite na radu te koristiti sredstva zaštite na radu • poštivati autorska prava	
	UKUPNO	**100%**

3. PRAVILA VREDNOVANJA

3.1. OPĆE SMJERNICE

Ova cjelina kao i cjelina 4 sadrže informacije i smjernice vezane uz vrednovanje i bodovanje. Sukladno tome, primjenjuju se Pravila za organizaciju i provedbu natjecanja učenika strukovnih škola.

Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih razvila je pravila vrednovanja i bodovanja na natjecanju te će ona biti predmet neprestanog razvoja i temeljitog razmatranja. Porast stručnosti pri ocjenjivanju utjecat će na buduću upotrebu i smjer glavnih instrumenata ocjenjivanja koji se upotrebljavaju na natjecanjima u vještinama: shema za dodjelu bodova, model zadatka i informatički sustav natjecanja.

Pri ocjenjivanju na natjecanjima obično se upotrebljavaju dvije metode: mjerenje i prosudba. Svako vrednovanja vršit će se na temelju referentnih vrijednosti koje odražavaju najbolju praksu u gospodarskoj djelatnosti. Pravila bodovanja moraju uključivati referentne vrijednosti te slijediti težinski faktor unutar specifikacije standarda. Model zadatka predmet je vrednovanja za natjecanje u vještini te također slijedi specifikaciju standarda. Informatički sustav natjecanja omogućuje pravovremen i točan unos podataka te služi kao sve značajnija podrška.

4. PRAVILA BODOVANJA

4.1. OPĆE SMJERNICE

Ova cjelina opisuje ulogu i mjesto pravila bodovanja te način vrednovanja i vrednovanja rada natjecatelja prikazanog kroz model zadatka i procedure za vrjednovanje.

Pravila bodovanja osnovni su instrument na natjecanjima, jer povezuju vrednovanja sa standardima koji predstavljaju vještinu koja se provjerava. Osmišljeni su tako da se bodovi dodjeljuju za svaki element vrednovanja izvedbe natjecatelja u skladu s relativnim udjelom u specifikaciji standarda. Temeljem relativnog udjela naznačenog u specifikaciji standarda i pravilima bodovanja utvrđuju se parametri za izradu modela zadatka.

Pravila bodovanja razvija radna skupina koja razvija i model zadatka. Konačna pravila bodovanja i model zadatka mora odobriti Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih. Kod izrade zadatka za natjecanje potrebno je uključiti i gospodarstvenike. Odobrena pravila bodovanja moraju biti unesena u informatički sustav natjecanja barem osam tjedana prije natjecanja i to putem standardne tablice informatičkog sustava natjecanja ili na drugi dogovoreni način.

Ukoliko član povjerenstva i natjecateljski tim dolaze iz iste škole preporuka je da se član povjerenstva izuzme iz vrednovanja i bodovanja rada ovog tima. U tom slučaju prosječna ocjena se izračunava s manjim brojem članova povjerenstva što se ne odražava na ukupni broj bodova.

4.2. KRITERIJI VREDNOVANJA

Glavna odrednica pravila bodovanja su kriteriji vrednovanja, koji proizlaze iz modela zadatka. U nekim natjecanjima u vještinama kriteriji vrednovanja bit će slični naslovima cjelina u specifikaciji standarda; u drugima će biti potpuno drugačiji. Obično ima pet do devet kriterija vrednovanja. Bez obzira podudaraju li se naslovi, pravila bodovanja moraju se temeljiti na relativnom udjelu u specifikaciji standarda.

Kriterije vrednovanja određuju osobe koje razvijaju pravila bodovanja te definiraju kriterije koje smatraju najprikladnijima za vrjednovanje i bodovanje modela zadatka. Obrazac sa sažetkom bodovanja kojeg generira informatički sustav natjecanja sadrži popis kriterija vrednovanja.

Bodove koji se dodjeljuju svakom od kriterija izračunava informatički sustav natjecanja. Oni će biti kumulativna suma bodova dodijeljenih svakom elementu vrednovanja unutar jednog kriterija.

Svaki kriterij vrednovanja može biti podijeljen na više elemenata vrednovanja. Svaki element detaljno definira pojedinačnu stvar koja se treba vrednovati i bodovati zajedno s bodovima i uputama kako se oni trebaju dodijeliti.

Elementi se vrednuju mjerenjem i/ili prosudbom te su vidljivi na Obrascu za bodovanje. Obrazac za vrjednovanje sadrži elemente koji se vrednuju i boduju mjerenjem ili prosudbom. Neki kriteriji se vrednuju putem obje metode. U tom slučaju postoje dva različita obrasca za vrjednovanje za dvije različite metode.

Svaki vrednovatelj (član prosudbenog povjerenstva) upisuje dodijeljene bodove u svoj obrazac za vrjednovanje tako da zbroj bodova dodijeljenih svakom elementu vrednovanja bude u rasponu bodova dodijeljenom za tu cjelinu u specifikaciji standarda.

PRIMJER TABLICE KRITERIJA PO UDJELIMA

CJELINE	**SPECIFIKACIJE STRANDARDA**	**KRITERIJ**					**UKUPNA OCJENA PO CJELINI**
		A	B	C	D	E	
1	ANALIZA, PLANIRANJE I ORGANIZACIJA RADA	2	2	1	1	1	7
2	KOMUNIKACIJSKE I PREZENTACIJSKE VJEŠTINE	2	3	0	1	1	7
3	OSNOVE MULTIMEDIJE	2	1	10	6	1	20
4	TEHNOLOGIJA I OPREMA U IZRADI AV SADRŽAJA	1	1	12	6	0	20
5	IZRADA MEDIJSKOG SADRŽAJA	4	3	22	16	1	46
	UKUPNA OCJENA PREMA KRITERIJU	**11**	**10**	**45**	**30**	**4**	**100**

Tablica za raspodjelu bodova bit će objavljena u informatičkom sustavu natjecanja osam tjedana prije natjecanja kada se budu revidirala pravila bodovanja. Obrazac za bodovanje detaljno navodi sve elemente koje treba bodovati zajedno s bodovima koji su im dodijeljeni, referentnim vrijednostima i referencom na odlomak u specifikaciji standarda.

4.3. VREDNOVANJE I BODOVANJE PROSUDBOM

Uz mjerenje, od vrednovatelja (članovi prosudbenog povjerenstva) očekuje se da donesu profesionalne prosudbe. Obično se radi o prosudbama o kvaliteti. Tijekom procesa osmišljavanja i finalizacije pravila bodovanja i modela zadatka odredit će se i zabilježiti referentne vrijednosti kako bi služile kao vodilja u prosudbama.

Za bodovanje metodom mjerenja i prosudbe, elementi i mogući bodovi navedeni su za svaki kriterij prema tablici kriterija. Kriteriji i elementi ocjenjivanja razrađuju se detaljnije prema konkretnom zadatku.

4.4. VREDNOVANJE I BODOVANJE MJERENJEM

Tijekom procesa vrednovanja i bodovanja mjerenjem moguće je dodijeliti samo maksimalni broj bodova ili nulu. Iznimno, ukoliko prosudbeno povjerenstvo tako odluči za pojedinu disciplinu, moguće su iznimke u kojima se može dodijeliti i parcijalne bodove.

4.5. VREDNOVANJE – PREGLED

Za obje metode vrednovanja; prosudbu i mjerenje, prosudbeno povjerenstvo sastojat će se od 3-5 vrednovatelja.

Dobra praksa vrednovanja obuhvaća i prosudbu i mjerenje te se obje metode primjenjuju specifično i široko. Konačne proporcije mjerenja i prosudbe, bilo specifične ili široke, određene su standardima, njihovim težinskim faktorima i prirodom modela zadatka.

4.6. ZAVRŠETAK SPECIFIKACIJE VREDNOVANJA VJEŠTINA

Ovaj odlomak definira kriterije vrednovanja i broj dodijeljenih bodova (mjerenjem i prosudbom). Ukupan zbroj bodova za sve kriterije vrednovanja mora biti 100.

TABLICA KRITERIJA

CJELINA	KRITERIJ		BODOVI		
			MJERENJE	PROSUDBA	UKUPNO
1, 2, 3, 4, 5	A	**Istraživanje, odabir i prezentacija teme**	**5**	**12**	**17**
1, 2, 3, 4, 5	B	**Pisane pripreme za realizaciju Scenarij, plan snimanja**	**6**	**6**	**12**
1, 3, 4, 5	C	**Izrada videouratka**	**16**	**21**	**37**
1, 2, 3, 4, 5	D	**Izrada dodatnih elemenata medijskog sadržaja**	18	12	30
1, 2, 3, 5	E	**Upravljanje vremenom tijekom rada na modulima**	4	0	4
		UKUPNO	49	51	100

4.7. PROCEDURA VREDNOVANJA VJEŠTINE

Prije natjecanja predsjednik prosudbenog povjerenstva svim članovima prosudbenog povjerenstva objasnit će metodu vrjednovanja. Svi bi članovi prosudbenog povjerenstva trebali vrjednovati isti element za sve natjecatelje. Svi članovi prosudbenog povjerenstva vrednuju elemente koji donose otprilike isti postotak bodova.

Disciplina: MULTIMEDIJA

Članovi prosudbenog povjerenstva vrjednovati će sljedeće elemente pojedinih kriterija:

Kriterij A- Istraživanje, odabir prostora i teme - 17 bodova

ELEMENTI VREDNOVANJA	bodovi/ mjerenje	bodovi/ prosudba
Istraživački dio: temeljitost i relevantnost prikupljenih informacija	**1**	3
Sinopsis: opis ideje u okviru zadanog broja riječi	**0**	3
Skica plana snimanja (tlocrt mizanscene)	**2**	3
Prezentacija: struktura prezentacije i kvaliteta prenošenja ključnih poruka	**0**	3
Usmeno izlaganje prezentacije	**2**	0
ukupno	**5**	12
sveukupno kriterij A	**17**	

Kriterij B - Scenarij, plan realizacije i storyboard - 12 bodova

ELEMENTI VREDNOVANJA	bodovi/ mjerenje	bodovi/ prosudba
Scenarij: jasnoća i kreativnost scenarija te usklađenost s temom videouratka	**1**	**6**
Scenarij: planirana struktura je u skladu s vremenskim okvirom	**2**	**0**
Plan snimanja: detaljnost i praktičnost plana te planiranja vremena	**1**	**0**
Detaljan i potpun popis osnovne opreme	**2**	**0**
ukupno	**6**	**6**
sveukupno kriterij B	**12**	

Kriterij C - Izrada videouratka – 37 bodova

ELEMENTI VREDNOVANJA	bodovi/ mjerenje	bodovi/ prosudba
Tehnička izvedba snimanja	6	0
Kreativna izvedba snimanja	0	12
Izvedba montaže	2	3
Poštivanje uputa za organizaciju projekta u okviru zadatka	4	0
Kreativnost u izvedbi zvučne slike	2	3
Kvaliteta u izvedbi tipografije uvodnog i odjavnog teksta	2	0
Originalnost koncepta i kvaliteta idejnog rješenja	0	3
ukupno	**16**	**21**
sveukupno kriterij C	**37**	

Kriterij D – Izrada dodatnih elemenata medijskog sadržaja – 30 bodova

ELEMENTI VREDNOVANJA	bodovi/ mjerenje	bodovi/ prosudba
Tehnička izvedba	10	0
Sadržaj tajnog modula	2	3
Kriterij tajnog modula	6	3
Kreativnost u izvedbi medijskog sadržaja	0	6
ukupno	18	12
sveukupno kriterij D	30	

Kriterij E – Upravljanje vremenom tijekom rada na modulima – 4 boda

ELEMENTI VREDNOVANJA	bodovi/ mjerenje	bodovi/ prosudba
Modul 1 – upravljanje vremenom	1	0
Modul 2 – upravljanje vremenom	1	0
Modul 3 – upravljanje vremenom	1	0
Modul 4 – upravljanje vremenom	1	0
ukupno	4	0
sveukupno kriterij E	4	

Napomena: u slučaju jednakog broja ukupnih bodova, prednost će imati natjecatelj koji ostvari veći broj bodova po kriteriju C te će mu se dodati pola boda kako bi se ostvarila razlika u poretku. Ukoliko u kriteriju C više natjecatelja ostvari isti broj bodova, bonus bodovi po istom principu dodaju se natjecatelju koji ostvari veći broj bodova u kriteriju D.

5. MODEL ZADATKA

5.1. OPĆE SMJERNICE

Cjeline 3 i 4 usmjeravaju razvoj modela zadatka, a ove bilješke su dodatak. Bilo da je riječ o jednoj cjelini ili seriji samostojećih ili povezanih modula, model zadatka omogućit će vrjednovanje vještine prema svakoj cjelini specifikacije standarda.

Svrha modela zadatka je omogućiti cjelovite i uravnotežene mogućnosti vrednovanja i bodovanja svih specifikacija standarda povezanih sa pravilima bodovanja. Odnos između modela zadatka, pravila bodovanja i specifikacije standarda ključni je pokazatelj kvalitete.

Model zadatka neće pokrivati područja izvan specifikacije standarda ili utjecati na ravnotežu unutar specifikacije standarda.

Model zadatka omogućit će vrjednovanje znanja i razumijevanja isključivo kroz njihovu primjenu u praktičnom radu. Model zadatka neće vrednovati poznavanje Pravila i procedura za organizaciju i provedbu hrvatskog modela natjecanja učenika strukovnih škola.

Tehnički opis će omogućiti prepoznavanje problema koji utječu na kapacitet modela zadatka da obuhvati čitav raspon vrjednovanja koji se odnosi na specifikaciju standarda te je podložan potrebnim promjenama.

5.2. FORMAT/STRUKTURA MODELA ZADATKA

Moduli modela zadatka moraju biti osmišljeni tako da se mogu izvesti u vremenu koje je dodijeljeno za pojedinu disciplinu.

Prijedlog zadataka uključuje 4 različitita modula:

- **modul 1:** Istraživanje, odabir i prezentacija teme
- **modul 2:** Izrada scenarija i plana snimanja
- **modul 3:** Izrada videouratka
- **modul 4:** Izrada dodatnog elementa medijskog sadržaja – **zamjenjivi modul**

Potrebno je pokazati da se model zadatka kroz module može realizirati primjenom propisanih materijalnih uvjeta, te unutar ograničenja vremena.

Organizator mora osigurati potreban prostor za natjecanje i opremu prema specifikaciji (hardver i softver) tehničku podršku. Programska podrška treba biti usklađena sa stečenim vještinama učenika propisanih strukovnim kurikulumom.

Organizator će osigurati sav potreban pribor za provedbu natjecanja.

Organizator - povjerenstvo u dogovoru sa školom domaćinom treba osigurati za svakog pojedinca potrebnu ulaznu digitalnu bazu materijala i ostale potrebne materijale ako to zahtijeva zadatak natjecanja, te ih prije natjecanja postavlja na računala, prijenosni medij za pohranu ili radno mjesto.

Prema predloženom modelu zadatka, dio opreme potrebne za izvođenje zadatka natjecatelji donose sami.

5.3. RAZVOJ MODELA ZADATKA

5.3.1. TKO RAZVIJA MODEL ZADATKA

Model zadatka izrađuje radna skupina stručnjaka imenovana od strane Agencije za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih za svaku pojedinu disciplinu. U timu trebaju biti zastupljeni i gospodarstvenici.

Radna skupina razvija model zadatka te dva dodatna modula, koji svaki čini 30% modela zadatka.

5.3.2. RASPORED RAZVOJA MODELA ZADATKA

Model zadatak razvija radna skupina. Na natjecanju model zadatka se analizira te članovi prosudbenog povjerenstva daju preporuke za doradu i unaprjeđenje zadatka. Radna skupina za sljedeće natjecanje, uzevši u obzir preporuke prosudbenog povjerenstva, izrađuje novu ili dorađenu verziju modela zadatka.

Model zadatka objavljuje se pravovremeno prije natjecanja svake godine.

5.4. ODABIR ZADATKA ZA NATJECANJE

Prosudbeno povjerenstvo za svaku disciplinu odabire konačni zadatak za natjecanje. Odabir se vrši dan prije natjecanja na način da se odabire jedan od modula koji svaki čini 30% zadatka, a koji je razvila radna skupina.

5.5. OBJAVLJIVANJE MODELA ZADATKA I PRAVILA BODOVANJA

Model zadatka i pravila bodovanja se puštaju u opticaj putem informacijskog sustava natjecanja koji razvija i vodi Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

6. INFORMACIJE I KOMUNIKACIJA

6.1. RASPRAVNI FORUM

Prije Državnog natjecanja sve rasprave, komunikacija, suradnja i donošenje odluka vezanih uz natjecanje u vještinama moraju se odvijati na određenom raspravnom forumu do kojeg se može doći putem informacijskog sustava natjecanja koji razvija i vodi Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

Odluke i komunikacija vezane uz vještinu valjane su samo ako su se odvijale na forumu. Moderator foruma bit će glavni stručnjak (ili stručnjak kojega nominira glavni stručnjak).

6.2. INFORMACIJE ZA NATJECATELJE

Sve informacije za škole i natjecatelje dostupne su putem internetske stranice Agencije za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

Informacije uključuju:

- pravila natjecanja
- tehničke opise
- pravila bodovanja
- model zadatka
- infrastrukturne popise
- dokumentaciju vezanu uz zdravlje i sigurnost
- druge informacije vezane uz natjecatelje.

7. ZDRAVLJE, SIGURNOST I OKOLIŠ

Sudjelovanje u tehničkoj izvedbi/realizaciji i praćenju događanja i izradu zadatka natjecanja uključuje instaliranje i podešavanje opreme i prenošenje i pohranjivanje medijskog sadržaja. Obavljanje navedenih poslova potrebno je izvoditi u skladu s propisima o sigurnosti, zaštiti zdravlja, radne sredine i okoliša.
Od strane organizatora potrebna je kontrola i pravilna instalacija svih uređaja koji su priključeni na izvor električne energije (oprema, kablovi, utičnice) koji se koriste na natjecanju, te tijekom natjecanja dostupnost podrške tehničkog osoblja u slučaju nepredviđene situacije kvara ili nestanka el. energije.

Primjenjivati:

- mjere zaštite na radu
- koristiti sredstva zaštite na radu
- raditi u skladu s propisima o sigurnosti i zaštiti zdravlja
- raditi u skladu s propisima o očuvanju okoliša
- razvrstavati i zbrinjavati tehnološko-tehnički otpad u skladu sa zakonskim procedurama
- voditi brigu o utjecaju proizvoda (medijskog projekta) na zdravlje krajnjeg korisnika

Natjecatelji trebaju pravilno i prema propisima rukovati opremom i ostalim uređajima u prostoru natjecanja.

8. MATERIJALI I OPREMA

Popis minimuma materijala i/ili opreme koja je nužna za provedbu natjecanja u disciplini MULTIMEDIJA.

8.1. INFRASTRUKTURNI POPIS

Infrastrukturni popis detaljno navodi svu opremu, materijale i prostore koje osigurava škola domaćin državnog natjecanja.

Infrastrukturni popis bit će dostupan na internetskoj stranici. Infrastrukturni popis specificira predmete i količine koje predlaže radna skupina za tehničkog opisa discipline i modela zadatka.

Škola domaćin natjecanja u dogovoru sa sponzorima ažurirat će infrastrukturni popis specificirajući stvarne količine, tipove, proizvođača i model predmeta s popisa. Stvari koje nabavlja organizator natjecanja nalaze se u zasebnom stupcu.

Na svakom natjecanju prosudbeno povjerenstvo mora revidirati i ažurirati infrastrukturni popis u pripremi za sljedeće natjecanje te savjetovati o bilo kakvom povećanju prostora i/ili opreme.

Infrastrukturni popis ne uključuje predmete koje su natjecatelji i/ili mentori dužni donijeti te predmete koje natjecatelji ne smiju donijeti – navedeni su nešto niže.

TEHNIČKA OPREMA RADNOG PROSTORA - koju osigurava škola domaćin/organizator u suradnji sa sponzorima:

Uređaji i programska podrška:

- za svakog natjecatelja treba osigurati jedno računalo (prema predloženoj konfiguraciji računala u nastavku*) s monitorima veličine 32” i instaliranom potrebnom programskom podrškom sukladno zadatku opisanom u modelu zadatka
- za disciplinu multimedija **treba ukupno 10 računala** od toga za natjecatelje **9** (8 + 1 rezerva) računala **s monitorom veličine 32”** tipkovnicom, mišem i podlogom za miš
- **programska podrška** (DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro CC, Adobe Audition CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Animate CC, Adobe After Effects CC, program za konvertiranje Adobe Media Encoder) u skladu s konfiguracijom
- od **dodatne opreme** za svakog natjecatelja potrebne su **slušalice**, te uređaj za **pohranu podataka** (USB 128 GB, 8 komada + 1 rezerva)
- **stolni pisač** za potrebe ispisa završenih dijelova zadatka i rad povjerenstva
- brz i stabilan **pristup internetu** za svako računalo

Ostali materijali i pribor:

- flomasteri za crtanje (dvije boje)
- papir A4 za tekst, skice i ispis sa stolnog pisača
- kartonska košuljica A4 s nazivom/broj tima
- olovka i gumica za brisanje
- samoljepljivi listići (podsjetnici)
- podloga za pisanje A4 s mehanizmom

***PRIJEDLOG KONFIGURACIJA RAČUNALA, OPREME I PROGRAMSKE PODRŠKE:**

Prijedlog (za jednog natjecatelja):

PC – Dell Precision T7810

- processor - Intel procesor 7-ta generacija ili AMD Ryzen 3000 serija
- memorija - 32GB 2133MHz DDR4 ECC memorije
- hard disk - 512GB SSD ili 512GB NVMe
- grafička kartica - 4GB Nvidia GTX 970/AMD R9 290 ili ekvivalenti
- monitor 32"– Dell S2817Q
- tipkovnica, miš
- slušalice Anker Soundcore Life Q20 Wireless (izoliranje buke prostora) ili ekvivalent

Disk za podatke, editiranje i arhiviranje za PP

- eksterni hard disk veličine 1 Tb

Napomena: tehničke specifikacije računala i ostalih uređaja pripremiti u dogovoru s prosudbenim povjerenstvom stručnjacima, sponzorima i tehničkim osobljem.

8.2. MATERIJALI, OPREMA I ALATI KOJE DONOSI NATJECATELJ/MENTOR

- kamera ili DSLR fotoaparat s mogućnošću snimanja digitalnog videa (ili video kamera)
- memorijska kartica 64 GB
- punjač i punjive baterije, (dostupnost strujnom napajanju)
- zoom objektiv većeg raspona
- mikrofon i slušalice
- stativ
- sustav za stabiliziranje slike
- oprema prema odabiru natjecatelja

Oprema se upotrebljava za izradu zadatka prema uputama.

8.3. ZABRANJENI MATERIJALI I OPREMA

Smiju se upotrebljavati samo materijali koje je pribavio organizator i/ili koje je donio natjecatelj/mentor prema gore navedenom popisu materijala, opreme i alata koji se koriste za izvođenje modula natjecateljske discipline.

Ne smiju se koristiti unaprijed pripremljeni materijali na prijenosnim medijima ili preuzeti s interneta ako nisu navedeni prema uputama zadatka za natjecanje.

8.4. PREPORUČENO RADNO MJESTO ZA NATJECANJE

Traženi prostor za natjecanje mora biti dovoljno velik za smještaj predviđenog broja natjecatelja. Izračuni dozvoljavaju cca 2 - 3 metra razmaka između natjecatelja.

DISCIPLINA: **MULTIMEDIJA -** IZGLED I RASPORED RADNOG MJESTA ZA NATJECANJE

- prostor za 8 + 1 radno mjesto

Radni prostor za 1 natjecatelja predviđa opremu:

- stabilan čvrsti stol dim. 120 cm x 80 cm + radni stolac
- svako radno mjesto za natjecatelja treba biti opremljeno s 1 računalom (*potrebna programska podrška prema navedenim karakteristikama), 1 monitor 32”, 1 tipkovnice, 1 miša s podlogama
- centralni razmak između središta radnih prostora svakog najecatelja je cca 2 - 3 m
- prostor discipline odvojen je prema skici, koji omogućuju nesmetani rad natjecatelja i dovoljnu vidljivost za posjetitelje
- minimalno 3 utičnice izvora el. energije za svako računalo
- iznad radnih stolova potrebno je optimalno osvjetljenje

Ostala oprema za prostor natjecateljske discipline:

prostorija za povjerenstvo (mogućnost zaključavanja):

- 2 stola 160 cm x 80 cm
- 2 stola 80 cm x 80 cm + 4 stolice
- minimalno 6 utičnica izvora el. energije
- polica za odlaganje stvari

- stabilan i brz pristup internetu
- jedno računalo s monitorom 32”, sa slušalicama, tipkovnicom i mišem s podlogom
- printer A4 u boji, papir za printanje i selotejp

prostorija za odlaganje opreme (mogućnost zaključavanja):

- polica za odlaganje stvari
- 2 stola 80 x 80 cm + 4 stolice

Prostor za prezentaciju discipline:

- prostor za video: stol 160 cm x 80 cm + 2 stolice, minimalno 4 utičnice izvora el. energije
- prostor za zvuk ili računalnu animaciju: stol 160 cm x 80 cm + 4 stolice, minimalno 4 utičnice izvora el. energije
- prostor za spremanje i opremu škole domaćin: stol 80 x 80 cm +2 stolice, police za odlaganje stvari
- prema konceptu škole domaćina u prostoru se postavlja oprema za promociju discipline (prostor za video: fotoaparat na stativu, Green Screen Chroma Key, s pripadajućom rasvjetom i računalom za editiranje; prostor za editiranje zvuka: mikrofon, slušalice, računalo za editiranje zvuka ili prostor za izradu jednostavne 2D računalne animacije: računalo za izradu 2D animacije)

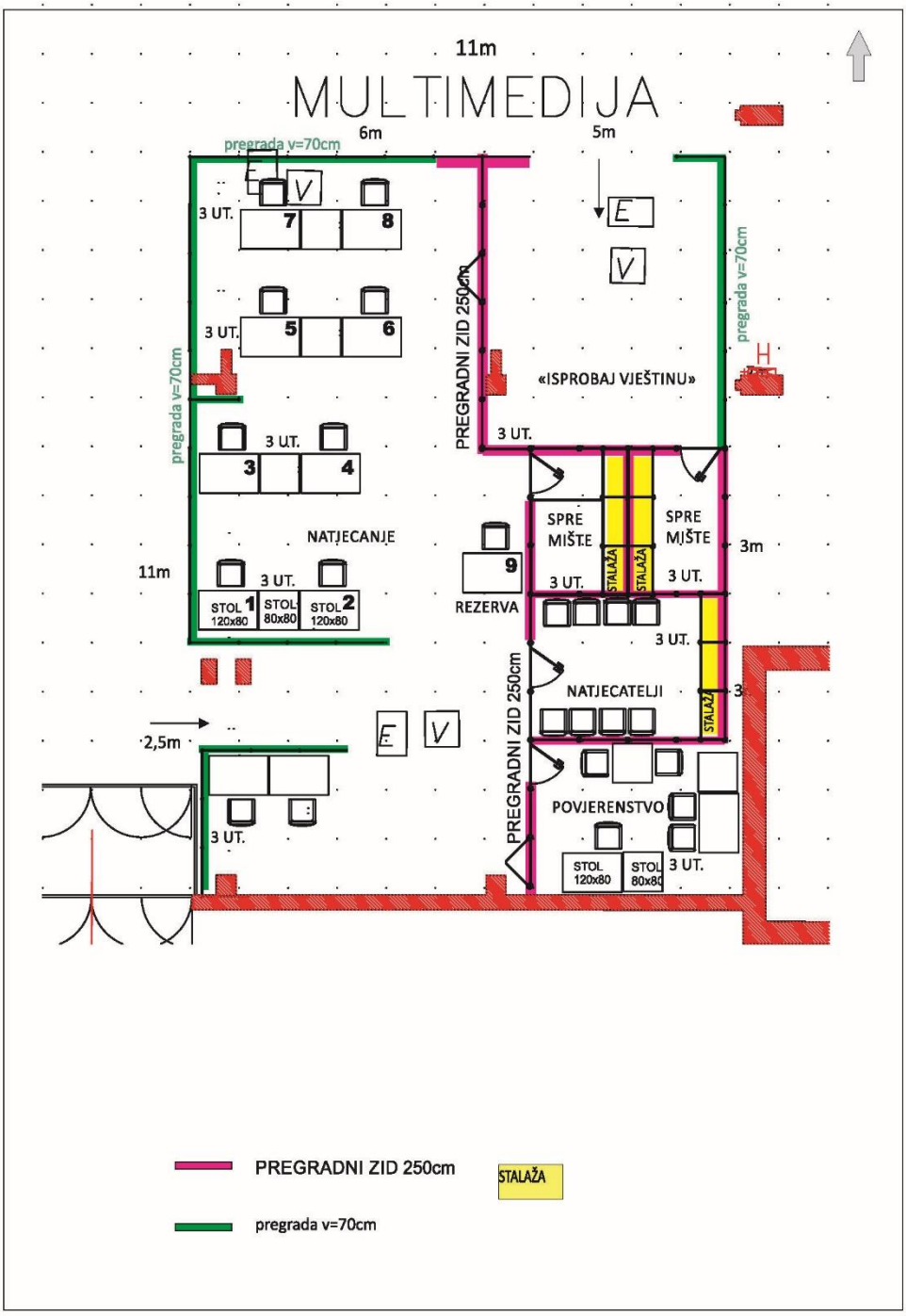
OPĆI POSTAV I SPECIFIKACIJE

Ukupna površina prostora i oprema predviđena je za 8 natjecatelja + jedno rezervno radno mjesto.

PREDLOŽENA FUNKCIONALNA SKICA

Ukupni predviđeni prostor za RS Multimedija (prostor za timsko natjecanje + prostor za povjerenstvo + prostor za stvari natjecatelja i snimanje zvuka + prostor za aktivnost “Isprobaj vještinu” i prostor za komunikaciju) je oko **180 m2** (10m x 18m).

1.) prostor za natjecanje + komunikacija - 83 m2
2.) prostor za natjecatelje i spremanje snimateljske opreme s mogućnošću zaključavanja - 12 m2
3.) prostor za rad povjerenstva - 16 m2
4.) prostor za spremanje i opremu škole domaćin - 9 m2
5.) prostor za aktivnost “Isprobaj vještinu” - ca 60 m2



* Ovisno o poziciji discipline u prostoru, potrebne su prilagodbe položaja radnih mjesta.
Uputa za školu domačina: provjeriti vidljivost na monitorima s obzirom na osvjetljenje i prema potrebi pomaknuti stolove na kojima su računala.

9. PROMIDŽBA I VIDLJIVOST NATJECANJA

Koncept promidžbe discipline Multimedija - "Demonstriraj svoju vještinu" (prijedlozi)

- ekran za prikaze - LCD/LED panel ili projekcijsko platno + računalo, za promociju multimedijalnih radova učenika
- radovi učenika na panelima - pregradama, te na zidovima studija: fotografije iz prostora škole ili s terena koje prikazuju rad učenika na vježbama (studio, snimanje, montaža) ili grafički radovi
- stol (pult) na rubu natjecateljskog prostora za promo materijale kvalifikacije medijski tehničar i škole domaćina
- prema konceptu škole domaćina u prostoru se postavlja oprema za promociju discipline (prostor za video: fotoaparat na stativu, Green Screen Chroma Key, s pripadajućom rasvjetom i računalom za editiranje; prostor za editiranje zvuka: mikrofon, slušalice, računalo za editiranje zvuka ili prostor za izradu jednostavne 2D računalne animacije: računalo za izradu 2D animacije).

10. ODRŽIVOST

Napomena: ideje kako postići održivi razvoj natjecateljske discipline kao i mogućnosti humanitarnog, ekološkog i socijalnog karaktera

- korištenje proizvedenog medijskog sadržaja za promociju natjecanja i strukovne kvalifikacije
- poštivanje autorskih i srodnih prava
- kontroliranje kvalitete u skladu s tehničkim standardima, zakonima i drugim propisima

worldskills Croatia

@worldskillscroatia

Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih

ESF+ Učinkoviti ljudski potencijali

Sufinancira Europska unija

PODRŠKA IZVRSNOSTI, INOVATIVNOSTI I VIDLJIVOSTI STRUKOVNOG OBRAZOVANJA I OSPOSOBLJAVANJA