



ULUSAL YETERLİLİK

13UY0164-4

WEB VE ÇOKLU ORTAM GELİŞTİRİCİSİ

SEVİYE 4

REVİZYON NO:00

TADİL NO: 01

MESLEKİ YETERLİLİK KURUMU

Ankara, 2013

ÖNSÖZ

Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Yeterliliği 5544 sayılı Mesleki Yeterlilik Kurumu (MYK) Kanunu ile anılan Kanun uyarınca çıkartılan “Mesleki Yeterlilik, Sınav ve Belgelendirme Yönetmeliği” hükümlerine göre hazırlanmıştır.

Yeterlilik taslağı, 05.12.2011 tarihinde imzalan işbirliği protokolü ile görevlendirilen TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği tarafından hazırlanmıştır. Hazırlanan taslak hakkında sektördeki ilgili kurum ve kuruluşların görüşleri alınmış ve görüşler değerlendirilerek taslak üzerinde gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Nihai taslak MYK Bilişim Teknolojileri Sektör Komitesi tarafından incelenip değerlendirildikten ve Komitenin uygun görüşü alındıktan sonra, MYK Yönetim Kurulunun 12/06/2013 tarih ve 2013/45 sayılı kararı ile onaylanarak Ulusal Yeterlilik Çerçevesine (UYÇ) yerleştirilmesine karar verilmiştir.

Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Yeterliliği Başkanlık Makamı'nın 20.05.2020 tarih ve 1570 sayılı kararı ile tadil edilmiştir.

Yeterliliğin hazırlanması, görüş bildirilmesi, incelenmesi ve doğrulanmasında katkı sağlayan kişi, kurum ve kuruluşlara görüş ve katkıları için teşekkür eder, yararlanabilecek tüm tarafların bilgisine sunarız.

Mesleki Yeterlilik Kurumu

GİRİŞ

Ulusal yeterliliğin hazırlanmasında, sektör komitelerinde incelenmesinde ve MYK Yönetim Kurulu tarafından onaylanarak yürürlüğe konulmasında temel ölçütler Mesleki Yeterlilik, Sınav ve Belgelendirme Yönetmeliğinde belirlenmiştir.

Ulusal yeterlilikler aşağıdaki unsurları içermektedir;

- a)Yeterliliğin adı ve seviyesi,
- b)Yeterliliğin amacı,
- c)Yeterliliğe kaynak teşkil eden meslek standardı, meslek standardı birimleri/görevleri veya yeterlilik birimleri,
- ç)Yeterlilik sınavına giriş için aranan şartlar,
- d)Yeterlilik birimleri bazında öğrenme çıktıları ve başarımlar ölçütleri,
- e)Yeterliliğin kazanılmasında uygulanacak ölçme, değerlendirme ve değerlendirici ölçütleri
- f)Yeterlilik belgesinin geçerlilik süresi, yenilenme şartları, belge sahibinin gözetimine ilişkin şartlar,
- g)Yeterliliği geliştiren kurum/kuruluş ve doğrulayan Sektör Komitesi.

Ulusal yeterlilikler ulusal meslek standartları ve/veya uluslararası meslek standartları esas alınarak oluşturulur.

Ulusal yeterlilikler;

- Örgün ve yaygın eğitim ve öğretim kurumları,
- Yetkilendirilmiş belgelendirme kuruluşları,
- Kuruma yetkilendirme ön başvurusunda bulunmuş kuruluşlar,
- Ulusal meslek standardı hazırlamış kuruluşlar,
- Meslek kuruluşları ile bunların müşterek çalışmasıyla oluşturulur.

13UY0164-4 WEB VE ÇOKLU ORTAM GELİŞTİRİCİSİ ULUSAL YETERLİLİĞİ

1	YETERLİLİĞİN ADI	Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi
2	REFERANS KODU	13UY0164-4
3	SEVİYE	4
4	ULUSLARARASI SINIFLANDIRMADAKİ YERİ	ISCO 08: 3514
5	TÜR	-
6	KREDİ DEĞERİ	-
7	A)YAYIN TARİHİ	12/06/2013
	B) REVİZYON/TADİL NO	Rev. No: 00 Tadil No: 01
	C) REVİZYON/TADİL TARİHİ	01 No'lu Tadil 20/05/2020-1570
8	AMAÇ	Bu yeterlilik, 4. Seviye Web ve Çoklu Ortam Geliştiricilerinin sahip olması gereken bilgi, beceri ve yetkinlikleri belirleme, ölçme-değerlendirme ve belgelendirme amacıyla hazırlanmıştır.
9	YETERLİLİĞE KAYNAK TEŞKİL EDEN MESLEK STANDART(LAR)I	
Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Meslek Standardı 13UMS0288-4		
10	YETERLİLİK SINAVINA GİRİŞ ŞART(LAR)I	
-		
11	YETERLİLİĞİN YAPISI	
11-a) Zorunlu Birimler		
13UY0164-4/A1 İş Sağlığı ve Güvenliği, Kalite, Çevre Koruma, İş Organizasyonu ve Mesleki Gelişim 13UY0164-4/A2 Web Tasarımının Temelleri 13UY0164-4/A3 Web Sitesi Tasarımı Yapma		
11-b) Seçmeli Birimler		
13UY0164-4/B1 Çoklu Ortam Uygulamaları Geliştirme		
11-c) Birimlerin Gruplandırılma Alternatifleri ve İlave Öğrenme Çıktıları		
A1, A2, A3: Web Geliştiricisi A1, A2, A3, B1: Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi		
12	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
<p>Yeterlilik belgesi alınabilmesi için A grubu zorunlu yeterlilik birimlerinin hepsinden başarılı olunması gerekmektedir. Başarı değerlendirmesi her birimin ölçme ve değerlendirme bölümünde belirtilen ölçütlere göre yapılır.</p> <p>Sınavlar ardıl veya birbirinden bağımsız olarak yapılabilir. Sınav soruları, ölçülmesi öngörülen tüm öğrenme çıktılarını ölçebilecek şekilde tasarlanmalıdır.</p> <p>Yeterlilik belgesi alınması için gerekli sınavların hepsinden 1 yıl içerisinde başarılı olunması zorunludur. 1 yılı geçmesi durumunda katılımcının başarılı olduğu diğer sınavlara da tekrar katılması gerekir.</p>		

13	BELGE GEÇERLİLİK SÜRESİ	Yeterlilik belgesinin geçerlilik süresi, belgenin düzenlendiği tarihten itibaren 4 yıldır.
14	GÖZETİM SIKLIĞI	-
15	BELGE YENİLEMEDE UYGULANACAK ÖLÇME-DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	<p>Beş (5) yıllık geçerlilik süresinin sonunda belge sahibinin performansı aşağıda tanımlanan yöntemlerden en az biri kullanılarak değerlendirmeye tabi tutulur;</p> <p>a) 5 yıl belgegeçerlilik süresi içerisinde toplamda en az iki yıl veya son altı ay boyunca ilgili alanda çalıştığını gösteren kayıtları (hizmet dökümü, referans yazısı/mektubu, sözleşme, fatura, portfolyo, vb.) sunmak,</p> <p>b) Yeterlilik kapsamında yer alan yeterlilik birimleri için tanımlanan uygulama sınavlarına katılmak.</p> <p>Değerlendirme sonucu olumlu olan adayların belgegeçerlilik süreleri 5 yıl daha uzatılır.</p>
16	YETERLİLİĞİ GELİŞTİREN KURULUŞ(LAR)	TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği
17	YETERLİLİĞİ DOĞRULAYAN SEKTÖR KOMİTESİ	MYK Bilişim Teknolojileri Sektör Komitesi
18	MYK YÖNETİM KURULU ONAY TARİHİ VE SAYISI	12/06/2013 – 2013/45

13UY0164-4/A1 İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ, KALİTE, ÇEVRE KORUMA, İŞ ORGANİZASYONU VE MESLEKİ GELİŞİM YETERLİLİK BİRİMİ

1	YETERLİLİK BİRİMİ ADI	İş Sağlığı ve Güvenliği, Kalite, Çevre Koruma, İş Organizasyonu ve Mesleki Gelişim
2	REFERANS KODU	13UY0164-4/A1
3	SEVİYE	4
4	KREDİ DEĞERİ	-
5	A)YAYIN TARİHİ	12/06/2013
	B) REVİZYON/TADİL NO	Rev. No: 00 Tadil No: 01
	C) REVİZYON/TADİL TARİHİ	01 No'lu Tadil 20/05/2020-1570
6	YETERLİLİK BİRİMİNE KAYNAK TEŞKİL EDEN MESLEK STANDARDI	Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Meslek Standardı 13UMS0288-4
7	ÖĞRENME ÇIKTILARI	<p>Öğrenme Çıktısı 1: İSG önlemlerini açıklar. Başarım Ölçütleri: 1.1. Risk ve tehlike durumlarına karşı alınması gereken önlemleri açıklar. 1.2. Çalışanların uyması gereken İSG önlemlerini açıklar. 1.3. Çalışma alanı ile ilgili uyulması gereken İSG önlemlerini açıklar. 1.4. Acil durumlarda uygulanacak önlemleri açıklar.</p> <p>Öğrenme Çıktısı 2: Çevre koruma önlemlerini açıklar. Başarım Ölçütleri: 2.1. İşlemler ile ilgili çevresel tehlikeleri tanımlar. 2.2. Çevre koruma önlemlerinin nasıl uygulanacağını açıklar. 2.3. İşletme kaynaklarının nasıl verimli kullanılacağını açıklar.</p> <p>Öğrenme Çıktısı 3: Kalite uygulamalarını tanımlar. Başarım Ölçütleri: 3.1. Yaptığı çalışmaların kalitesini nasıl denetleyeceğini açıklar. 3.2. Süreçlerin iyileştirilmesi, saptanan hata ve arızaların engellenmesi için yapılması gerekenleri listeler.</p> <p>Öğrenme Çıktısı 4: İş organizasyonunu nasıl yapacağını açıklar. Başarım Ölçütleri: 4.1. İş emirlerini nasıl değerlendireceğini açıklar. 4.2. İş planlaması yaparken dikkat edilmesi gereken noktaları sıralar. 4.3. Çalışılacak alanın işe uygun şekilde nasıl düzenlenmesi gerektiğini açıklar. 4.4. Üst yönetime bilgilendirme ve raporlamayı nasıl yapacağını açıklar.</p> <p>Öğrenme Çıktısı 5: Mesleki gelişim için gerçekleştirmesi gereken faaliyetleri tanımlar. Başarım Ölçütleri: 5.1. Eğitim planlaması ve organizasyonu ile ilgili işletme kural ve yöntemlerine uygun şekilde gerçekleştireceği işlemleri açıklar. 5.2. Bireysel mesleki gelişim konusunda yapacağı çalışmaları açıklar. 5.3. Yardımcı elemanlar ve diğer çalışanlarla mesleki bilgilerini paylaşma konusunda dikkat etmesi gereken hususları açıklar.</p>

8	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
8 a) Teorik Sınav		
T1: Ölçme ve değerlendirme için test sınavı uygulanır. Sınavda çoktan tek seçmeli, çoktan çok seçmeli ve doğru-yanlış türünde sorular kullanılabilir. Sınav yazılı olarak yapılabileceği gibi, CBT/IBT sistemi ile bilgisayarlı olarak da yapılabilir. IBT sistemi kullanılırsa doğru-yanlış listesi, eşleştirme ve sıralama türünde sorular da kullanılabilir. Sınavda katılımcıya eşit puanlı en az 10 soru yöneltilmeli, katılımcı en az %70 oranında doğru cevap vermelidir. Sorular, öğrenme çıktılarını ve EK 13UY0164-4/A1-2’de yer alan “Bilgiler” kontrol listesini kapsayacak şekilde olmalıdır. Soru başına ortalama süre 1-1,5 dakika olarak öngörülmelidir.		
8 b) Performansa Dayalı Sınav		
Performansa dayalı sınav öngörülmemektedir.		
8 c) Ölçme ve Değerlendirmeye İlişkin Diğer Koşullar		
Yeterlilik belgesi alınması için gerekli sınavların hepsinden 1 yıl içerisinde başarılı olunması zorunludur. 1 yılı geçmesi durumunda katılımcının başarılı olduğu diğer sınavlara da tekrar katılması gerekir.		
9	YETERLİLİK BİRİMİNİ GELİŞTİREN KURUM/KURULUŞ(LAR)	TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği
10	YETERLİLİK BİRİMİNİ DOĞRULAYAN SEKTÖR KOMİTESİ	MYK Bilişim Teknolojileri Sektör Komitesi
11	MYK YÖNETİM KURULU ONAY TARİHİ ve SAYISI	12/06/2013 – 2013/45

EKLER

EK A1-1: Yeterlilik Biriminin Kazandırılması için Tavsiye Edilen Eğitime İlişkin Bilgiler

Bu birimin kazandırılması için aşağıda tanımlanan içeriğe sahip bir eğitim programının tamamlanması tavsiye edilir.

Eğitim İçeriği:

İş Sağlığı ve Güvenliği
BT Teknisyenliği ve Çalışma Güvenliği Temelleri
Temel İş Sağlığı ve Güvenliği Mevzuatı
Temel Çalışma Mevzuatı
Temel Çevre Mevzuatı
Çevre Koruma Önlemleri
Uygun Güvenlik ve Çevresel Prosedürler
Çalışma Alanının Düzenlenmesi
İş Planlaması
Ekip Çalışması / Görev Dağılımı Yönetimi
İşletme Kaynaklarının Verimliliğini Sağlama
Kalite Yönetim Sistemi
Kayıt, Raporlama ve Arşivleme Faaliyetleri
Diğer Meslek Elemanları ile Koordinasyon

EK A1-2: Yeterlilik Biriminin Ölçme ve Değerlendirmesinde Kullanılacak Kontrol Listesi

a) BİLGİLER

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.1	Risk etmenlerini azaltmak amacıyla yapacağı çalışmaları (çalışmalara katkıda bulunmak, talimatlarda yer almayan hataları ilgiliye iletmek) açıklar.	A.1.1 A.1.2 A.1.3	1.1	T1
BG.2	İlk yardım ve acil müdahale araçlarını listeler.	A.2.1	1.2	T1
BG.3	Masa başı çalışma kurallarını (ekran yüksekliği ve uzaklığını, çözünürlüğünü ve parlaklığını ayarlama) açıklar.	A.2.2 A.2.3	1.2	T1
BG.4	Masa başı çalışma kurallarını (masa başında doğru oturma şekli, aralıksız oturma süresi ve mola verme aralıkları) açıklar.	A.2.4 A.2.5	1.2	T1
BG.5	Çalışma ortamında gerekli termal konfor koşullarını açıklar.	A.2.4 A.2.5	1.2	T1
BG.6	Çalışanların iş süreçlerinde İSG kurallarına aykırı davranışlarını sürdürmeleri durumunda yapılması gereken işlemleri (amirine bildirme) açıklar.	A.2.6	1.2	T1
BG.7	İSG araç ve donanımlarını, talimatlar doğrultusunda çalışmanın yapılacağı alanda konumlandırırken dikkat etmesi gereken hususları açıklar.	A.3.1	1.3	T1
BG.8	İşe özgü olarak alınan havalandırma, ısıtma-soğutma, aydınlatma gibi önlemleri çalışmaya başlamadan önce talimatlara göre nasıl uygulayacağını açıklar.	A.3.2	1.3	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.9	Çalışma ortamındaki güvenlik ve sağlık işaret ve levhalarına uygun nasıl davranacağını açıklar.	A.3.3	1.3	T1
BG.10	Acil durumlarda uygulanacak acil durum önlemlerini (acil durum ekip çalışmalarına katılma, verilen görevleri yerine getirme, acil durumlarda ilgili birimi bilgilendirme) açıklar.	A.4.1 A.4.2 A.4.3	1.4	T1
BG.11	Uygulanan işleme özel acil durum kural ve yöntemlerini açıklar.	A.4.4	1.4	T1
BG.12	Acil durumlarda çalışanlarının çıkış veya kaçış yöntem ve kurallarını nasıl uygulayacağını açıklar.	A.4.5	1.4	T1
BG.13	İşlemlerin gerçekleştirileceği ortamlar ve yapılacak işlerle ilgili çevresel etkileri ve olası tehlikelerin belirlenmesine nasıl katkıda bulunacağını açıklar.	B.1.1	2.1	T1
BG.14	Talimatlarda yer almayan, bildirilen ve belirlenen tehlike ve riskleri ilgili birime/ görevliye veya amire, önlem önerisiyle birlikte iletmek için izleyeceği yolu açıklar.	B.1.2	2.1	T1
BG.15	Çalışma ortamında belirlenen çevresel tehlike kaynaklarının ve risk faktörlerinin ortadan kaldırılması çalışmalarına nasıl katkıda bulunacağını açıklar.	B.1.3	2.1	T1
BG.16	İş süreçlerinin uygulanması sırasında oluşabilecek çevresel etkilere ve olası tehlikelere karşı işletme talimatlarına uygun şekilde hangi önlemleri alacağını sıralar.	B.2.1	2.2	T1
BG.17	Tedbirlere rağmen gerçekleşen zararlı sonuçların giderilmesine ilişkin acil önlemlerin, işletme kurallarına ve teknik yöntemlere uygun olarak nasıl uygulayacağını açıklar.	B.2.2	2.2	T1
BG.18	İş süreçlerinin uygulanması sırasında oluşan atıkların, işletme talimatlarına göre bertaraf etme yöntemlerini açıklar.	B.2.3	2.2	T1
BG.19	Kullanılan cihaz, donanım ve araçların çevresel olarak olumsuz etki yaratabilecek fonksiyonlarına karşı güvenli ve sağlıklı çalışma tedbirlerini aldırma için yapması gerekenleri açıklar.	B.2.4	2.2	T1
BG.20	İşletme kaynaklarını (enerji, sarf malzeme, zaman, donanım, araç vb.) iş süreçlerinde tasarruflu ve verimli kullanma yöntemlerini açıklar.	B.3.1 B.3.2 B.3.3	2.3	T1
BG.21	İşletmenin kalite güvence kural ve yöntemlerini, işlem formlarında yer alan talimatlara göre nasıl uygulayacağını açıklar.	C.1.1	3.1	T1
BG.22	Kullanılan ofis araç ve gereçlerini kalite güvence kural ve yöntemlerinde tanımlanan koşullara uygun nasıl çalıştıracağını açıklar.	C.1.2	3.1	T1
BG.23	Yaptığı işlemlerin standartlara uygunluğunu nasıl denetleyeceğini açıklar.	C.1.3	3.1	T1
BG.24	Çalışmayla ilgili kalite yönetim sistemi formlarını doldurma işlemini açıklar.	C.1.4	3.1	T1
BG.25	Çalışmalar sırasında saptanan sorunlarla ilgili izlemesi gereken yolu açıklar.	C.2.1	3.2	T1
BG.26	Sorunları oluşturan nedenlerin belirlenmesine ilişkin inceleme ve değerlendirme çalışmalarına nasıl katkı sağlayacağını açıklar.	C.2.2	3.2	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.27	İşletmenin sorun gidermeyle ilgili yöntem ve kurallarını nasıl uygulayacağını açıklar.	C.2.3	3.2	T1
BG.28	Yetkisinde olmayan veya gideremediği sorunlar ile ilgili izleyeceği yolu açıklar.	C.2.4	3.2	T1
BG.29	İş emirlerini alma sürecini (emri alma, emrin içerdiği işlem için bilgi toplama, emirleri iş takvimine işleme) açıklar.	D.1.1 D.1.2 D.1.3 D.1.4	4.1	T1
BG.30	Aldığı iş emirlerine ve topladığı bilgilere göre yapılacak faaliyetlerin sınıflamasını ve sıralamasını yaparak tahmini işlem sürelerini nasıl saptayacağını açıklar.	D.2.1	4.2	T1
BG.31	Yaptığı iş planını amirine hangi aşamada (yeni iş planı hazırlama, iş planının revize edilmesi) onaylayacağını açıklar.	D.2.2	4.2	T1
BG.32	İş planını hangi durumlarda (gerektiğinde, değişen koşullara ve amirin yönlendirmesine göre) revize edeceğini açıklar.	D.2.3	4.2	T1
BG.33	Çalışma alanı içerisinde işleyle ilgili olmayan malzemeler için yapması gereken işlemleri (ortamdan uzaklaştırma veya uzaklaştırılmasını sağlama) açıklar.	D.3.1	4.3	T1
BG.34	İş alanının standartlaştırılmasına ve olumsuz özelliklerin iyileştirilmesine nasıl katkıda bulunacağını açıklar.	D.3.2	4.3	T1
BG.35	Çalışma alanında kullanılmayan elektrikli araç, gereç ve takımlar için yapması gereken işlemleri açıklar.	D.3.3	4.3	T1
BG.36	Yapılan işlemlerin sonuçları hakkındaki raporları nasıl hazırlayacağını açıklar.	D.4.1	4.4	T1
BG.37	Gerçekleştirilemeyen işlemler ile ilgili izlemesi gereken yolu (nedenleri ile değerlendirerek, amire raporlama) açıklar.	D.4.2	4.4	T1
BG.38	Tamamlanmış işlemler hakkında izlemesi gereken yolu (talep sahibi birime yazılı ve/veya sözlü bilgi verme) açıklar.	D.4.3	4.4	T1
BG.39	İşyeri çalışma kural ve yöntemlerine göre aksaklıkları üstlerine ne şekilde (sözlü ve/veya yazılı olarak) bildireceğini açıklar.	D.4.4	4.4	T1
BG.40	Eğitim ile ilgili çalışmalarını (eğitim ihtiyaçlarını ilgili birime iletme, planlanan eğitimlere katılma, mesleği ile ilgili yenilikleri takip etme) açıklar.	J.1.1 J.1.2 J.1.3	5.1 5.2	T1
BG.41	Bilgi ve deneyimlerini birlikte çalıştığı kişilere nasıl aktaracağını ve eğitimleri nasıl uygulayacağını açıklar.	J.2.1 J.2.2	5.3	T1

b) BECERİ VE YETKİNLİKLER

No	Beceri ve Yetkinlik İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
-	-	-	-	-

13UY0164-4/A2 WEB TASARIMININ TEMELLERİ YETERLİLİK BİRİMİ

1	YETERLİLİK BİRİMİ ADI	Web Tasarımının Temelleri
2	REFERANS KODU	13UY0164-4/A2
3	SEVİYE	4
4	KREDİ DEĞERİ	-
5	A)YAYIN TARİHİ	12/06/2013
	B) REVİZYON/TADİL NO	Rev. No: 00 Tadil No: 01
	C) REVİZYON/TADİL TARİHİ	01 No'lu Tadil 20/05/2020-1570
6	YETERLİLİK BİRİMİNE KAYNAK TEŞKİL EDEN MESLEK STANDARDI	
Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Meslek Standardı 13UMS0288-4		
7	ÖĞRENME ÇIKTILARI	
<p><u>Öğrenme Çıktısı 1:</u> İnternetin temellerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Web tarayıcı özelliklerini açıklar. 1.2. Temel internet kullanımını açıklar. <p><u>Öğrenme Çıktısı 2:</u> Görsel tasarımın temellerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Görsel tasarım kavramlarını açıklar. 2.2. Tasarımın ilke ve elemanlarını açıklar. 2.3. Tipografi terminolojisini açıklar. 2.4. Renk teorisini açıklar. <p><u>Öğrenme Çıktısı 3:</u> Web tasarımının temellerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Web tasarım kavramlarını açıklar. 3.2. Site tasarımının temellerini açıklar. 3.3. Web çoklu ortamının özelliklerini açıklar. <p><u>Öğrenme Çıktısı 4:</u> Web tasarım araçlarını ve tekniklerini listeler.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Web sitesi oluşturma araçlarını listeler. 4.2. Web grafik kavramlarını ve araçlarını listeler. <p><u>Öğrenme Çıktısı 5:</u> Web tasarımda programlama temellerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Tasarımda programlama temellerini açıklar. 5.2. Web tasarımda programlama ve yazılım uygulamalarını açıklar. 5.3. Yazılım test tekniklerini açıklar. 		

8	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
8 a) Teorik Sınav		
<p>T1: Ölçme ve değerlendirme için test sınavı uygulanır. Sınavda çoktan tek seçmeli, çoktan çok seçmeli ve doğru-yanlış türünde sorular kullanılabilir. Sınav yazılı olarak yapılabileceği gibi, CBT/IBT sistemi ile bilgisayarlı olarak da yapılabilir. IBT sistemi kullanılırsa doğru-yanlış listesi, eşleştirme ve sıralama türünde sorular da kullanılabilir. Sınavda katılımcıya eşit puanlı en az 20 soru yöneltilmeli, katılımcı en az %70 oranında doğru cevap vermelidir. Sorular, öğrenme çıktılarını ve EK 13UY0164-4/A2-2’de yer alan “Bilgiler” kontrol listesini kapsayacak şekilde olmalıdır. Soru başına ortalama süre 1-1,5 dakika olarak öngörülmelidir.</p>		
8 b) Performansa Dayalı Sınav		
Performansa dayalı sınav öngörülmemektedir.		
8 c) Ölçme ve Değerlendirmeye İlişkin Diğer Koşullar		
Yeterlilik belgesi alınması için gerekli sınavların hepsinden 1 yıl içerisinde başarılı olunması zorunludur. 1 yılı geçmesi durumunda katılımcının başarılı olduğu diğer sınavlara da tekrar katılması gerekir.		
9	YETERLİLİK BİRİMİNİ GELİŞTİREN KURUM/KURULUŞ(LAR)	TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği
10	YETERLİLİK BİRİMİNİ DOĞRULAYAN SEKTÖR KOMİTESİ	MYK Bilişim Teknolojileri Sektör Komitesi
11	MYK YÖNETİM KURULU ONAY TARİHİ ve SAYISI	12/06/2013 – 2013/45

EKLER

EK 13UY0164-4/A2-1: Yeterlilik Biriminin Kazandırılması için Tavsiye Edilen Eğitime İlişkin Bilgiler

Bu birimin kazandırılması için aşağıda tanımlanan içeriğe sahip bir eğitim programının tamamlanması tavsiye edilir.

Eğitim İçeriği:

İnternet Kullanımı

Web Tarayıcılar

Görsel Tasarımın İlkeleri

Görsel Tasarımın Elemanları

Tipografi

Renk Teorisi

Web Tasarım İlkeleri

Web Çoklu Ortamı

Site Oluşturma Araçları

Grafik Oluşturma Araçları

Programlama Temelleri

Yazılım Test Teknikleri

Çoklu Ortam Türleri

Medya Tasarım İlkeleri

Çoklu Ortam Tasarım Araçları (Donanım)

Çoklu Ortam Tasarım Araçları (Yazılım)

Çoklu Ortam Uygulamaları

EK 13UY0164-4/A2-2: Yeterlilik Biriminin Ölçme ve Değerlendirmesinde Kullanılacak Kontrol Listesi

a) BİLGİLER

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.1	İnternet kullanım bilgisiyle web tarayıcıların işlevlerini açıklar.	3.3.9	1.1	T1
BG.2	İnternet kullanım bilgisiyle yaygın olarak kullanılan web tarayıcıları farklılıklarıyla listeler.	3.3.9	1.1	T1
BG.3	İnternet kullanım bilgisiyle internette bilgi arama tekniklerini açıklar.	3.3.9	1.2	T1
BG.4	İnternet kullanım bilgisiyle farklı web sayfasını türlerini (statik ve dinamik) ve kullanımlarını açıklar.	3.3.9	1.2	T1
BG.5	Temel tasarım bilgisiyle görsel tasarım elemanlarının (çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü ve yön) özelliklerini ve kullanımlarını açıklar.	3.3.22	2.1	T1
BG.6	Temel tasarım bilgisiyle görsel tasarımda kullanılan dosya biçimlerini ve özelliklerini listeler.	3.3.22	2.1	T1
BG.7	Temel tasarım bilgisiyle grafik tasarım elemanlarını (Nokta, Çizgi, Form, Doku, Leke, Espas, Yüzey, Hacim, Renk) açıklar.	3.3.22	2.2	T1
BG.8	Temel tasarım bilgisiyle grafik tasarım ilkelerini (Zıtlık, Tekrar, Denge, Hiyerarşi, Ölçü, Yön, Vurgu, Birlik, Altın Oran, Grid Sistemi) açıklar.	3.3.22	2.2	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.9	Temel tasarım bilgisiyle dijital ortamda veya kağıt üzerinde 3B şekiller ve dokular çizim tekniklerini açıklar.	3.3.22	2.2	T1
BG.10	Temel tasarım bilgisiyle animasyon, hareket yakalama, aydınlatma, tipografi ve kompozit tekniklerini açıklar.	3.3.22	2.2	T1
BG.11	Temel tasarım bilgisiyle tasarım elemanlarında isimlendirme kurallarını listeler.	3.3.22	2.2	T1
BG.12	Temel tasarım bilgisiyle tasarım türüne göre çıktı tekniklerini (baskı, disk, 2B, 3B) listeler.	3.3.22	2.2	T1
BG.13	Temel tasarım bilgisiyle Storyboard ve modelleme tekniklerini açıklar.	3.3.22	2.2	T1
BG.14	Temel tasarım bilgisiyle tasarımda görsel ve ses etkinliğini açıklar.	3.3.22	2.2	T1
BG.15	Temel tasarım bilgisiyle tasarımda iyi bir düzenleme için gereken özellikleri (iletişim, organizasyon, çekicilik vb.) açıklar.	3.3.22	2.2	T1
BG.16	Temel tasarım bilgisiyle görsel tasarım ve çoklu ortam tasarımında etkinliğin değerlendirilmesi kriterlerini listeler.	3.3.22	2.2	T1
BG.17	Temel tasarım bilgisiyle tipografi kavramını açıklar.	3.3.22	2.3	T1
BG.18	Temel tasarım bilgisiyle yazı tipi ölçüm ve araçlarını açıklar.	3.3.22	2.3	T1
BG.19	Temel tasarım bilgisiyle işe uygun yazı tipi seçme tekniklerini açıklar.	3.3.22	2.3	T1
BG.20	Temel tasarım bilgisiyle yazı stillerinin (font) farklılıklarını sıralar.	3.3.22	2.3	T1
BG.21	Temel tasarım bilgisiyle birincil, ikincil ve üçüncül renklerin kullanımının temel prensiplerini açıklar.	3.3.22	2.4	T1
BG.22	Temel tasarım bilgisiyle saf ve katkılı renk uygulamaları prensiplerini açıklar.	3.3.22	2.4	T1
BG.23	Temel tasarım bilgisiyle renk karakteristiklerini (ton, doygunluk, gölge, değer vb.) açıklar.	3.3.22	2.4	T1
BG.24	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle web tasarımının temel ilkelerini açıklar.	3.3.19	3.1	T1
BG.25	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle tasarım desenleri kavramını açıklar.	3.3.19	3.1	T1
BG.26	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle kullanıcı arayüzü tasarım prensiplerini (kullanışlılık, okunabilirlik, eylem çağrısı, en çok aranan cevap vb.) açıklar.	3.3.19	3.1	T1
BG.27	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle web tasarım ilkelerini tanımlar.	3.3.19	3.2	T1
BG.28	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle dinamik ve statik web sitelerinin özelliklerini listeler.	3.3.19	3.2	T1
BG.29	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle zengin internet uygulamalarında kullanılan interaktif medyaları listeler.	3.3.19	3.3	T1
BG.30	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle Web'de kullanmaya uygun çoklu ortam dosya formatları açıklar.	3.3.19	3.3	T1
BG.31	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle yaygın olarak kullanılan web editörlerini listeler.	3.3.19	4.1	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.32	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle yaygın olarak kullanılan görsel editörlerini listeler.	3.3.19	4.1	T1
BG.33	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle yaygın olarak kullanılan animasyon editörlerini listeler.	3.3.19	4.1	T1
BG.34	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle interaktif form oluşturma araçlarını listeler.	3.3.19	4.1	T1
BG.35	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle video düzenleme araçlarını listeler.	3.3.19	4.1	T1
BG.36	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle internette yaygın olarak kullanılan grafik dosya formatlarını listeler.	3.3.19	4.2	T1
BG.37	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle raster ve vektör resimler arasındaki farkları açıklar.	3.3.19	4.2	T1
BG.38	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle Web'de kullanılması için dijital resimler hazırlama tekniklerini açıklar.	3.3.19	4.2	T1
BG.39	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle temel fotoğraf düzenleme araçlarını listeler.	3.3.19	4.2	T1
BG.40	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle HTML/XHTML/XML sayfaların özelliklerini açıklar.	3.3.19	5.1	T1
BG.41	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle CSS kullanım mantığını açıklar.	3.3.19	5.1	T1
BG.42	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle script diller ile markup diller arasındaki farkları açıklar.	3.3.19	5.1	T1
BG.43	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle kaynak kod kavramını açıklar.	3.3.19	5.2	T1
BG.44	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle birim testini açıklar.	3.3.19	5.3	T1
BG.45	Temel seviyede web tasarımı yapma bilgisiyle işlevsellik testini açıklar.	3.3.19	5.3	T1

b) BECERİ VE YETKİNLİKLER

No	Beceri ve Yetkinlik İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
-	-	-	-	-

13UY0164-4/A3 WEB SİTESİ TASARIMI YAPMA YETERLİLİK BİRİMİ

1	YETERLİLİK BİRİMİ ADI	Web Sitesi Tasarımı Yapma
2	REFERANS KODU	13UY0164-4/A3
3	SEVİYE	4
4	KREDİ DEĞERİ	-
5	A)YAYIN TARİHİ	12/06/2013
	B) REVİZYON/TADİL NO	Rev. No: 00 Tadil No: 01
	C) REVİZYON/TADİL TARİHİ	01 No'lu Tadil 20/05/2020-1570
6	YETERLİLİK BİRİMİNE KAYNAK TEŞKİL EDEN MESLEK STANDARDI	
Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Meslek Standardı 13UMS0288-4		
7	ÖĞRENME ÇIKTILARI	
<p>Öğrenme Çıktısı 1: Web uygulamaları için içerik tespiti ve teknik analiz yapma işlemlerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Kurumsal web varlık standartlarını ve gereksinimlerini nasıl belirleyeceğini açıklar. 1.2. Fonksiyonel içerik testlerini nasıl yapacağını açıklar. 1.3. Teknik sorunları ve kısıtlamaları gözden geçirirken dikkat etmesi gereken hususları açıklar. <p>Öğrenme Çıktısı 2: Web siteleri ve uygulamaları için model, prototip ve kullanıcı arayüzü geliştirme faaliyetlerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Model ve prototip geliştirme faaliyetlerini açıklar. 2.2. Web sitesi uygulama modelleri ve kullanıcı arayüzünün nasıl geliştirileceğini açıklar. <p>Öğrenme Çıktısı 3: Web sitesi arayüzünü tasarlar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Web sitesi uygulama modelleri ve kullanıcı arayüzünü geliştirir. 3.2. Web siteleri ve web katalog tasarımını yapar. 		
8	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
8 a) Teorik Sınav		
<p>T1: Ölçme ve değerlendirme için test sınavı uygulanır. Sınavda çoktan tek seçmeli, çoktan çok seçmeli ve doğru-yanlış türünde sorular kullanılabilir. Sınav yazılı olarak yapılabileceği gibi, CBT/IBT sistemi ile bilgisayarlı olarak da yapılabilir. IBT sistemi kullanılırsa doğru-yanlış listesi, eşleştirme ve sıralama türünde sorular da kullanılabilir. Sınavda katılımcıya eşit puanlı en az 15 soru yöneltilmeli, katılımcı en az %70 oranında doğru cevap vermelidir. Sorular, öğrenme çıktılarını ve EK 13UY0164-4/A3-2'de yer alan "Bilgiler" kontrol listesini kapsayacak şekilde olmalıdır. Soru başına ortalama süre 1-1,5 dakika olarak öngörülmelidir.</p>		
8 b) Performansa Dayalı Sınav		
<p>P1: CSS ve HTML Dosyası Hazırlama Uygulaması: Adayın önceden belirlenmiş bir web sitesi için HTML ve bu HTML dosyasına bağlayacağı CSS dosyasını hazırlaması beklenir. HTML dosyasında bulunması istenen bileşenler ile (tablo, başlık formatı, logo yeri, içerik yeri, telif ve son güncelleme bilgileri, gerekli bağlantılar), CSS dosyasında bulunması istenen tanımlamalar (gövde, başlık 1, başlık 2, alıntı, tablo, bağlantı) adaya yazılı olarak verilir. Sınav süresi istenen HTML etiketleri ve CSS tanımlarının karmaşıklık derecesine göre belirlenir. Adayın performansı EK 13UY0164-4/A3-2'de yer alan "Beceri ve Yetkinlikler" kontrol listesine göre puanlanır. Adayın başarılı sayılması için kontrol listesinde yer alan tüm adımlardan yeterli performansı göstermesi gerekmektedir.</p>		

P2: Web Sitesi Tasarımı ve Gereksinim Kontrolü Uygulaması: Adayın kendisine verilen gereksinimlere göre (bir ana sayfa, bir form sayfası ve bir içerik sayfası bulunacak şekilde) bir web sitesinin tasarımını, önceden oluşturduğu HTML şablonunu ve CSS dosyasını kullanarak hazırlaması beklenir. Hazırlanacak sayfalar ile ilgili kurallar (sayfa başlığının yeri, sayfa başlığı, içerik, paragraf ve başlık formatları, bağlantı formatları, form alanları vb.) adaya yazılı olarak verilir. Sınav süresi adaya verilen gereksinimlerin kapsamı ve karmaşıklık derecesine göre belirlenir. Adayın performansı EK 13UY0164-4/A3-2’de yer alan “Beceri ve Yetkinlikler” kontrol listesine göre puanlanır. Adayın başarılı sayılması için kontrol listesinde yer alan tüm adımlardan yeterli performansı göstermesi gerekmektedir.

8 c) Ölçme ve Değerlendirmeye İlişkin Diğer Koşullar

Yeterlilik belgesi alınması için gerekli sınavların hepsinden 1 yıl içerisinde başarılı olunması zorunludur. 1 yılı geçmesi durumunda katılımcının başarılı olduğu diğer sınavlara da tekrar katılması gerekir. Adayın P2 performans sınavına katılabilmesi için P1 sınavından başarılı olması gerekmektedir.

9	YETERLİLİK BİRİMİNİ GELİŞTİREN KURUM/KURULUŞ(LAR)	TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği
10	YETERLİLİK BİRİMİNİ DOĞRULAYAN SEKTÖR KOMİTESİ	MYK Bilişim Teknolojileri Sektör Komitesi
11	MYK YÖNETİM KURULU ONAY TARİHİ ve SAYISI	12/06/2013 – 2013/45

EKLER**EK 13UY0164-4/A3-1: Yeterlilik Biriminin Kazandırılması için Tavsiye Edilen Eğitime İlişkin Bilgiler**

Bu birimin kazandırılması için aşağıda tanımlanan içeriğe sahip bir eğitim programının tamamlanması tavsiye edilir.

Eğitim İçeriği:

Model ve Prototip Geliştirme
Web Sitesi Tasarımı
Web Uygulamaları Tasarımı

EK 13UY0164-4/A3-2: Yeterlilik Biriminin Ölçme ve Değerlendirmesinde Kullanılacak Kontrol Listesi**a) BİLGİLER**

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.1	Kurumsal web varlıklarını nasıl tespit edeceğini açıklar.	E.1.1	1.1	T1
BG.2	Web siteleri için akılda kalıcılık ve kullanım kolaylığını nasıl (fonksiyonel ve etkileyici tasarım ile) sağlayacağını açıklar.	E.1.2	1.1	T1
BG.3	Yeniden kullanılabilir ürünlerin kataloğunu ve/veya kütüphanesini yenileyerek nasıl belirleyeceğini açıklar.	E.1.3	1.1	T1
BG.4	Web sitesindeki mevcut internet bağlantılarının gerekliliğinin ve çalışırılığının kontrol edilmesini nasıl sağlayacağını açıklar.	E.1.4	1.1	T1
BG.5	Müşteri ve son kullanıcı ihtiyaçlarını uygun fonksiyonel içerik özelliklerinin belirlenmesine nasıl katkı sağlayacağını açıklar.	E.2.1	1.2	T1
BG.6	Fonksiyonel içerik testleri yaparak bunları düzenli olarak güncelleme işlemini açıklar.	E.2.2	1.2	T1
BG.7	Bütünlük, ilgililik, fonksiyonellik ve teknik sonuçlarını nasıl belgeleyeceğini açıklar.	E.2.3	1.2	T1
BG.8	Uygulama risklerinin nasıl değerlendirileceğini açıklar.	E.3.1	1.3	T1
BG.9	Organizasyonun vermesi gereken destekte nasıl katkı sağlayacağını açıklar.	E.3.2	1.3	T1
BG.10	Sistemin performans ve kullanılabilirlik gereksinimlerini nasıl belirleyeceğini açıklar.	E.3.3	1.3	T1
BG.11	Teknik analizler ile erişilebilirlik kurallarına, özel mülkiyet kurallarına ve kanuni düzenlemelere uygunluk çalışmalarına nasıl destek vereceğini açıklar.	E.3.4	1.3	T1
BG.12	İşletmeye uygun iş süreçleri ve veri modellerini dikkate alarak web arayüzleri tasarlama işlemini açıklar.	F.1.1	2.1	T1
BG.13	Modellerin kapsam ve amaçlarını tanımlarken dikkat etmesi gereken hususları açıklar.	F.1.2	2.1	T1
BG.14	Model geliştirme prosedürlerini, test sonuçlarını ve bunlara ait geri dönüşleri dokümanete ederken dikkat etmesi gereken hususları açıklar.	F.1.3	2.1	T1
BG.15	Maliyete ve takvime bağlı olarak model ve prototip geliştirme işlemini açıklar.	F.1.4	2.1	T1
BG.16	Prototipi performans açısından test ederek deneme işlemini açıklar.	F.1.5	2.1	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.17	Prototipi fonksiyonellik açısından test etme işlemini açıklar.	F.1.6	2.1	T1
BG.18	Mevcut dokümantasyonu kontrol etme işlemini açıklar.	F.2.1	2.2	T1
BG.19	Kuruluş protokollerine bağlı olarak dosya yönetim prosedürlerini oluşturma işlemini açıklar.	F.2.2	2.2	T1
BG.20	İşletme standartları ve en iyi endüstri deneyimlerine uygun site haritası ve uygulama modelini geliştirme işlemini açıklar.	F.2.3	2.2	T1
BG.21	Uygulama modelleri, resim şablonları ve sayfa şablonlarını geliştirme işlemini açıklar.	F.2.4	2.2	T1
BG.22	Sistem etkileşimleri ve sekans diyagramlarını geliştirme işlemini açıklar.	F.2.5	2.2	T1
BG.23	Web katalog tasarımını yapılmasına nasıl katkı sağlayacağını açıklar.	F.2.6	2.2	T1
BG.24	Herhangi bir tasarımı gerçekleştirmeden önce web sitesi haritasındaki tüm materyal için gerekli tüm kurumsal izinlerin alındığını onaylatırken izlemesi gereken yolu açıklar.	F.2.7	2.2	T1
BG.25	Oluşturduğu diyagramları dokümante etme işlemini açıklar.	F.2.8	2.2	T1

b) BECERİ VE YETKİNLİKLER

No	Beceri ve Yetkinlik İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BY.1	Uygulama modelleri geliştirir.	F.2.4	3.1	P1
BY.2	Sayfa şablonları geliştirir.	F.2.4	3.1	P1
BY.3	Web katalog tasarımını yapılmasına katkı sağlar.	F.2.6	3.2	P2

13UY0164-4/B1 ÇOKLU ORTAM UYGULAMALARI GELİŞTİRME YETERLİLİK BİRİMİ

1	YETERLİLİK BİRİMİ ADI	Çoklu Ortam Uygulamaları Geliştirme
2	REFERANS KODU	13UY0164-4/B1
3	SEVİYE	4
4	KREDİ DEĞERİ	-
5	A)YAYIN TARİHİ	12/06/2013
	B) REVİZYON/TADİL NO	Rev. No: 00 Tadil No: 01
	C) REVİZYON/TADİL TARİHİ	01 No'lu Tadil 20/05/2020-1570
6	YETERLİLİK BİRİMİNE KAYNAK TEŞKİL EDEN MESLEK STANDARDI	Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Meslek Standardı 13UMS0288-4
7	ÖĞRENME ÇIKTILARI	<p>Öğrenme Çıktısı 1: Çoklu ortam temellerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Çoklu ortam terminolojisini açıklar. 1.2. Medya tasarım kavram ve ilkelerini açıklar. 1.3. Çoklu ortam uygulamalarını ve tekniklerini listeler. <p>Öğrenme Çıktısı 2: Çoklu ortam tasarımında kullanılan materyal ve araçları listeler.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Donanımsal araçları listeler. 2.2. Yazılımsal araçları listeler. <p>Öğrenme Çıktısı 3: Dijital medya ve türevlerini geliştirmek için yapılan analiz işlemlerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. İçeriği hazırlama faaliyetlerini açıklar. 3.2. Dijital medya ve türevlerinin geliştirilmesinde fikirler geliştirme ve alternatifler sunma işlemlerini açıklar. 3.3. Teknik, işlevsel ve görsel sınırlamaları nasıl tanımlayacağını açıklar. 3.4. Ön tasarımı oluşturma faaliyetlerini açıklar. <p>Öğrenme Çıktısı 4: Çoklu ortam uygulamaları için görsel ve fonksiyonel tasarım yapma işlemlerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Navigasyon ve temel tasarımı tanımlama işlemlerini açıklar. 4.2. Kullanıcı arayüzünü, görsel çekiciliği ve fonksiyonel tasarımı hazırlama faaliyetlerini açıklar. 4.3. Geliştirme ve değerlendirme için prototip üretme işlemini açıklar. 4.4. Tasarımı işletme amaçları açısından kontrol etme faaliyetlerini açıklar. 4.5. Tasarım sürecini belgelendirme faaliyetlerini açıklar. <p>Öğrenme Çıktısı 5: Çoklu ortam tasarımını uygulama işlemlerini açıklar.</p> <p>Başarım Ölçütleri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Uygulama bileşenlerini oluşturma ve birleştirme işlemlerini açıklar. 5.2. Yeniden kullanılabilir bileşenleri tanımlama, oluşturma ve birleştirme işlemlerini açıklar. 5.3. Fonksiyonel ve kullanıcı arayüz tasarımını uygulama işlemini açıklar.

Öğrenme Çıktısı 6: Çoklu ortam tasarımını uygular.	
Başarım Ölçütleri:	
6.1. Kullanacağı içeriğin uygunluğunu analiz eder.	
6.2. Uygulama bileşenlerini oluşturur.	
6.3. Uygulama bileşenlerini birleştirir.	
6.4. Tasarımı uygulamanın teslim ortamında çalıştırır.	
8	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
8 a) Teorik Sınav	
T1: Ölçme ve değerlendirme için test sınavı uygulanır. Sınavda çoktan tek seçmeli, çoktan çok seçmeli ve doğru-yanlış türünde sorular kullanılabilir. Sınav yazılı olarak yapılabileceği gibi, CBT/IBT sistemi ile bilgisayarlı olarak da yapılabilir. IBT sistemi kullanılırsa doğru-yanlış listesi, eşleştirme ve sıralama türünde sorular da kullanılabilir. Sınavda katılımcıya eşit puanlı en az 30 soru yöneltilmeli, katılımcı en az %70 oranında doğru cevap vermelidir. Sorular, öğrenme çıktılarını ve EK 13UY0164-4/B1-2’de yer alan “Bilgiler” kontrol listesini kapsayacak şekilde olmalıdır. Soru başına ortalama süre 1-1,5 dakika olarak öngörülmelidir.	
8 b) Performansa Dayalı Sınav	
P1: Web Çoklu Ortam Bannerı Hazırlama Uygulaması: Adayın, kendisine sunulan geliştirme araçlarından birini seçerek önceden belirlenmiş özelliklerde (boyut, konu, renk, amaç vb.) bir web banner hazırlaması beklenir.Uygulama süresi, banner özelliklerinin fazlalık derecesine göre belirlenir. Adayın performansı EK 13UY0164-4/B1-2’de yer alan “Beceri ve Yetkinlikler” kontrol listesine göre puanlanır. Adayın başarılı sayılması için kontrol listesinde yer alan tüm adımlardan yeterli performansı göstermesi gerekmektedir.	
8 c) Ölçme ve Değerlendirmeye İlişkin Diğer Koşullar	
Yeterlilik belgesi alınması için gerekli sınavların hepsinden 1 yıl içerisinde başarılı olunması zorunludur. 1 yılı geçmesi durumunda katılımcının başarılı olduğu diğer sınavlara da tekrar katılması gerekir.	
9	YETERLİLİK BİRİMİNİ GELİŞTİREN KURUM/KURULUŞ(LAR)
	TÜBİDER Bilişim Sektörü Derneği
10	YETERLİLİK BİRİMİNİ DOĞRULAYAN SEKTÖR KOMİTESİ
	MYK Bilişim Teknolojileri Sektör Komitesi
11	MYK YÖNETİM KURULU ONAY TARİHİ ve SAYISI
	12/06/2013 – 2013/45

EKLER

EK 13UY0164-4/B1-1: Yeterlilik Biriminin Kazandırılması için Tavsiye Edilen Eğitime İlişkin Bilgiler

Bu birimin kazandırılması için aşağıda tanımlanan içeriğe sahip bir eğitim programının tamamlanması tavsiye edilir.

Eğitim İçeriği:

Dijital Medya Tasarımı

Çoklu Ortam Görsel ve Fonksiyonel Tasarımı

Storyboard Hazırlama

Çoklu Ortam Tasarımını Uygulama

EK 13UY0164-4/B1-2: Yeterlilik Biriminin Ölçme ve Değerlendirmesinde Kullanılacak Kontrol Listesi

a) BİLGİLER

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.1	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle web tabanlı çoklu ortam kavramını açıklar.	3.3.4	1.1	T1
BG.2	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle video tabanlı çoklu ortam kavramını açıklar.	3.3.4	1.1	T1
BG.3	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle çoklu ortam uygulama çeşitlerini listeler.	3.3.4	1.1	T1
BG.4	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle animasyonun temel ilkelerini açıklar.	3.3.4	1.1	T1
BG.5	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya tasarım öğelerini listeler.	3.3.4	1.2	T1
BG.6	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya tasarım ilkelerini listeler.	3.3.4	1.2	T1
BG.7	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya tipleri ve özel içerik alanlarında kullanımını açıklar.	3.3.4	1.2	T1
BG.8	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya geliştirme ve dağıtım platformlarını listeler.	3.3.4	1.2	T1
BG.9	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya tasarımında ışık ve gölgelendirme kavramlarını açıklar.	3.3.4	1.2	T1
BG.10	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya tasarımında çerçeve ve kompozisyon kavramlarını açıklar.	3.3.4	1.2	T1
BG.11	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle animasyon türlerini açıklar.	3.3.4	1.3	T1
BG.12	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle CD-ROM, hibrid CD-ROM (ağ gereksinimli) geliştirme tekniklerini açıklar.	3.3.4	1.3	T1
BG.13	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle çoklu ortam sıkıştırma tekniklerini açıklar.	3.3.4	1.3	T1
BG.14	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle grafik, ses ve video dosya formatlarını (GIF, JPEG, PNG, SVG, TIFF, BMP, MPEG, AVI) özellikleriyle açıklar.	3.3.4	1.3	T1
BG.15	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle resim, video ve ses düzenleme tekniklerini açıklar.	3.3.4	1.3	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.16	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle resim, video ve ses düzenleme araçlarını listeler.	3.3.4	1.3	T1
BG.17	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle çoklu ortam yayını için kullanılan analog (bant) ve dijital formatları (cd, dvd vb.) açıklar.	3.3.4	1.3	T1
BG.18	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle streaming video formatlarını listeler.	3.3.4	1.3	T1
BG.19	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle streaming video araçlarını listeler.	3.3.4	1.3	T1
BG.20	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle grafik tabletlerin özelliklerini açıklar.	3.3.4	2.1	T1
BG.21	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle joystick ve denetleyicilerin işlevlerini açıklar.	3.3.4	2.1	T1
BG.22	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle mikrofon türlerini ve özelliklerini açıklar.	3.3.4	2.1	T1
BG.23	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle donanımsal olarak ses ve video üretim araçlarını listeler.	3.3.4	2.1	T1
BG.24	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle donanımsal olarak çoklu ortam sunum materyallerini listeler.	3.3.4	2.1	T1
BG.25	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle dinamik görüntü üretim araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.26	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle medya format dönüştürme prensip ve araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.27	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle yazılımsal olarak multimedya geliştirme, entegrasyon, düzenleme araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.28	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle yaygın olarak kullanılan Multimedya tasarım araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.29	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle yazılımsal olarak ses ve video üretim araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.30	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle grafik, animasyon, ses ve video geliştirme ve multimedya yazılımı araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.31	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle yazılımsal olarak çoklu ortam sunum materyallerini listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.32	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle yaygın olarak kullanılan eskiz hazırlama yazılımlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.33	Çoklu ortam uygulamaları tasarım bilgisiyle palet renk manipülasyon araçlarını listeler.	3.3.4	2.2	T1
BG.34	İçeriği yönetilebilir parçalara ayırma işlemini açıklar.	G.1.1	3.1	T1
BG.35	İçeriği, okunabilirlik ve kullanılabilirlik açısından değerlendirerek seçme işlemini açıklar.	G.1.2	3.1	T1
BG.36	Sahiplenme ve kullanım ile ilgili hakları (kullanım hakkı, telif hakları, fikri haklar ve diğer hukuki konuları) araştırma işlemini açıklar.	G.1.3	3.1	T1
BG.37	İçerik araştırması sonuçlarını (medya türleri, maliyet ve erişilebilirlik) raporlama işlemini açıklar.	G.1.4	3.1	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.38	İçeriğin uygunluğunu teknik bakımından analiz ederek onaylama işlemini açıklar.	G.1.5	3.1	T1
BG.39	Fikirleri ve kavramları müşterinin hedef kitlesinin tercihleri ile uyuşacak şekilde nasıl tarif edeceğini açıklar.	G.2.1	3.2	T1
BG.40	Proje tasarımının dış hatlarını belirleme işlemini açıklar.	G.2.2	3.2	T1
BG.41	Kavramsal geliştirmenin genel müşteri ihtiyaçları ile yönetilerek teknolojik sınırlamalara uyumluğunu nasıl sağlayacağını açıklar.	G.2.3	3.2	T1
BG.42	Fikirleri ve kavramları değerlendirme ve onay için ilgili tüm takım arkadaşlarına ve müşterilere sunma işlemini açıklar.	G.2.4	3.2	T1
BG.43	Web sayfalarının işlevsel özelliklerini tanımlama işlemlerini açıklar.	G.3.1	3.3	T1
BG.44	Özelliklerin bir parçası olarak ön tasarım örneklerini analiz süreçlerine nasıl dahil edeceğini açıklar.	G.3.2	3.3	T1
BG.45	Özellikleri uygulanabilirlik ölçütlerine göre nasıl değerlendireceğini açıklar.	G.3.3	3.3	T1
BG.46	Özelliklerin ve tüm işlevsel gerekliliklerin çelişki içermemesini nasıl sağlayacağını ve doğrulayacağını açıklar.	G.3.4 G.3.5	3.3	T1
BG.47	İşlevsel gerekliliklerin, sistem altyapısı, teknolojik kısıtlamalar, veri modelleri, iş modelleri ve genel tasarımı tanımlamak için teknik takım tarafından onaylanmasını nasıl sağlayacağını açıklar.	G.3.6	3.3	T1
BG.48	Ön tasarımın özelliklerini projenin kapsamı ve kaynakları ile uyum içerisinde nasıl hazırlayacağını açıklar.	G.4.1	3.4	T1
BG.49	Ön tasarımı onaylanmış yaratıcı fikir ile uyumlu şekilde nasıl hazırlayacağını açıklar.	G.4.2	3.4	T1
BG.50	Ön tasarımın seçeneklerini belgelendirme işlemini açıklar.	G.4.3	3.4	T1
BG.51	Tasarım öğeleri ve ilkelerini işletmenin standartları ile uyumlu şekilde nasıl kullanacağını açıklar.	H.1.1	4.1	T1
BG.52	Navigasyon şemasını arayüz gereksinimlerine uygun şekilde tanımlama faaliyetlerini açıklar.	H.1.2	4.1	T1
BG.53	Storyboard'un fonksiyonel tasarım, seçilen ortam türleri ve navigasyon şemasını destekleyecek şekilde detaylı hazırlanmasına nasıl katkı sağlayacağını açıklar.	H.1.3	4.1	T1
BG.54	Kullanıcı arayüzünü belirlenmiş özellikleri karşılayacak ve estetik olacak şekilde hazırlama faaliyetlerini açıklar.	H.1.4	4.1	T1
BG.55	Alternatif tasarım çözümlerini geliştirip test etme işlemini açıklar.	H.2.1	4.2	T1
BG.56	Değerlendirme sürecinin uygulama ve süreç kalitesine uygun ekip üyeleri ve paydaşlarla birlikte nasıl yürüteceğini açıklar.	H.2.2	4.2	T1
BG.57	İnsan faktörü ilkeleri ve kullanılabilirlik test verilerini kullanıcı arayüz tasarımına nasıl dahil edeceğini açıklar.	H.2.3	4.2	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.58	Görsel tasarım, stil ve arayüz özelliklerinin belgelenmiş ve onaylanmış olduğunu kontrol etme işlemini açıklar.	H.2.4	4.2	T1
BG.59	Görsel tasarımı fonksiyonel tasarım ve kullanıcı odaklı tasarım ilkelerine uygun olarak nasıl hazırlayacağını açıklar.	H.2.5	4.2	T1
BG.60	Tüm medya elemanlarını uygun şekilde entegre etme işlemini açıklar.	H.3.1	4.3	T1
BG.61	Prototipin açıkça algılanabilir, kolayca anlaşılabilir olmasını nasıl sağlayacağını açıklar.	H.3.2	4.3	T1
BG.62	Prototipin kavram, mesaj, resim ve kullanıcı arayüz tasarımını kullanırken dikkat etmesi gereken hususları açıklar.	H.3.3	4.3	T1
BG.63	Belirlenen veri girişleri, çıkışları ve sistem entegrasyonunu belirleme işlemini açıklar.	H.3.4	4.3	T1
BG.64	Geliştirilen farklı tasarım çözümlerini test etme işlemini açıklar.	H.3.5	4.3	T1
BG.65	Güçlükleri ve zayıflıkları nasıl inceleyeceğini açıklar.	H.3.6	4.3	T1
BG.66	Prototipleri kullanılabilirlik açısından test etme işlemini açıklar.	H.3.7	4.3	T1
BG.67	Düzeltilmiş prototiplerin son tasarım yapısını belirleme işlemini açıklar.	H.3.8	4.3	T1
BG.68	Düzeltilmiş prototiplerin iyi tasarım, arayüz ve insan faktörü ilkelerine uyumunu test etme işlemini açıklar.	H.3.9	4.3	T1
BG.69	Analizin tüm tasarım öğelerini barındırdığını doğrulama işlemini açıklar.	H.4.1	4.4	T1
BG.70	Tasarımdaki içerik ve kavramların işletme hedef ve ürün amacı ile uyumlu olduğunun kontrolünü nasıl yapacağını açıklar.	H.4.2	4.4	T1
BG.71	Tasarım kavramlarının ticari gereksinimleri desteklediğinin kontrolünü nasıl yapacağını açıklar.	H.4.3	4.4	T1
BG.72	Tasarımın iç ve dış müşteri beklentilerini karşıladığını doğrulama işlemini açıklar.	H.4.4	4.4	T1
BG.73	Uygulama ekranlarının tüm seviyelerini (medya, animasyon, hareket, ses, renk paletleri, yazı tipleri ve grafikleri) raporlama işlemini açıklar.	H.5.1	4.5	T1
BG.74	Programlama, ölçümleme, uygun test ortamını ve sayfalarını içerecek şekilde tasarım sürecinin dokümantasyonunu hazırlama işlemini açıklar.	H.5.2	4.5	T1
BG.75	Tasarım süreç dokümantasyonunun projenin amaçları, kapsamı ve bütçesini yansıttığının kontrol işlemini açıklar.	H.5.3	4.5	T1
BG.76	Uygulamayı performanstan ödün vermeden etkileşimi etkin bir biçimde nasıl geliştireceğini açıklar.	I.1.1	5.1	T1
BG.77	Video/animasyon kodlarını detaylı tasarım belgeleri ile uyumlu olacak şekilde raporlama işlemini açıklar.	I.1.2	5.1	T1
BG.78	Uygulama sürecini ve sonuçlarını belgelendirme işlemini açıklar.	I.1.3	5.1	T1
BG.79	Detaylı teknik tasarım belgesini oluşturma işlemini açıklar.	I.2.1	5.2	T1
BG.80	Tekrarlanan görselleri temizleme işlemini açıklar.	I.2.2	5.2	T1

No	Bilgi İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BG.81	Medyanın mümkün olduğunda elle müdahaleye gerek kalmadan güncellenerek uygulama içine alma işlemini açıklar.	I.2.3	5.2	T1
BG.82	Yeni kod parçalarını genel kullanıma açarak işletme için kullanılabilir duruma getirme işlemini açıklar.	I.2.4	5.2	T1
BG.83	Standart şablon ve medya oluşturarak ihtiyaç duyulduğunda kullanılmasını nasıl sağlayacağını açıklar.	I.2.5	5.2	T1
BG.84	Tanımlı her fonksiyon ve özelliği uygun bir arayüz üzerinden kullanıcıya sunma işlemini açıklar.	I.4.1	5.3	T1
BG.85	Görsel ve fonksiyonel tasarım özelliklerinin belirtilmiş olan ilkeleri kapsamını nasıl sağlayacağını açıklar.	I.4.2	5.3	T1
BG.86	Takım ve/veya yönetim tarafından belirlenmiş ve onaylanmış zaman çizelgesini takip etme işlemini açıklar.	I.4.3	5.3	T1
BG.87	Uygulamanın belirlenmiş teslim ortamında çalışmasını nasıl sağlayacağını açıklar.	I.4.4	5.3	T1
BG.88	Görsel tasarım elemanları, fonksiyonel tasarım özellikleri ve insan faktörü ilkelerine uygun tasarım gerçekleştirme işlemini açıklar.	I.4.5	5.3	T1

b) BECERİ VE YETKİNLİKLER

No	Beceri ve Yetkinlik İfadesi	UMS İlgili Bölüm	Yeterlilik Birimi Başarım Ölçütü	Değerlendirme Aracı
BY.1	İçeriğin uygunluğunu teknik bakımından analiz eder.	G.1.5	6.1	P1
BY.2	Uygulamayı performanstan ödün vermeden etkileşimi etkin bir biçimde geliştirir.	I.1.1	6.2 6.3	P1
BY.3	Uygulamayı belirlenmiş teslim ortamında çalıştırır.	I.4.4	6.4	P1

EKLER**EK 1: Yeterlilik Birimleri**

1. 13UY0164-4/A1 İSG, Kalite, Çevre Koruma, İş Organizasyonu ve Mesleki Gelişim
2. 13UY0164-4/A2 Web Tasarımının Temelleri
3. 13UY0164-4/A3 Web Sitesi Tasarımı Yapma
4. 13UY0164-4/B1 Çoklu Ortam Uygulamaları Geliştirme

EK2: Terimler, Simgeler ve Kısaltmalar

ARAYÜZ: Bilgisayarda işletilen komutlar ve bunların çıktıları yerine simgeler, pencereler, butonlar ve panellerin tümünü ifade etmek için kullanılan yazılımın genel adı,

BAKIM: Bir ürünün yaşamını ve doğru çalışma biçimini devam ettirmek için gerekli değişikliklerin uygulanması işlemi,

BT: Bilgi Teknolojilerini,

CBT (COMPUTER BASED TEST): Bilgisayar Destekli Sınavı,

CSS (CASCADING STYLE SHEETS): Stil şablonlarını,

ÇOKLU ORTAM: Fotoğraf, video, ses, animasyon, 3 boyutlu modellemeler gibi dijital mecraların bir arada kullanılmasını,

DİJİTAL MEDYA: Kodlanmış (dijital olarak sıkıştırılmış) ses, video, animasyon 3 boyutlu modellemeler ve fotoğraf içeriğini,

DONANIM: Ağ, bilgisayar veya çevre birimlerinin elektronik, elektromekanik ve mekanik aksamını,

DOKÜMANTE ETMEK: Kalite standartlarına ulaşmak amacıyla toplanan verilerin kayıtlarının tutulmasını,

FONKSİYONELLİK/İŞLEVSELLİK: Ürünün kendisinden beklenen tüm işlevleri en verimli şekilde yerine getirebilmesini,

FONKSİYONEL TASARIM: Kendisinden beklenen tüm işlevleri yerine getiren tasarımı,

GÖRSEL STİL: Web sayfasının görsel tasarım biçimini,

GÖRSEL TASARIM: Bir tasarımda bulunan içeriği, tasarım öğelerini (çizgi, şekil, alan, boyut, doku ve renk) ve tasarım ilkelerini (bütünlük, denge, vurgu, hizalama, yakınlık) doğru bir şekilde kullanarak hedef kitleye amaçlanan mesajı vermeyi,

HEDEF KİTLE: Verilmek istenen mesajın veya hizmetin ulaşması hedeflenen grup veya topluluğu,

HTML (HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE): Bağlantılı metin işaretleme dilini,

IBT (INTERNET BASED TEST): İnternet Tabanlı Sınavı,

ISCO: Uluslararası Standart Meslek Sınıflamasını,

İSG: İş Sağlığı ve Güvenliğini,

İŞ SÜREÇLERİ: İşin nasıl yapıldığını anlatan ve belirli bir sıralamayı dikkate alan faaliyetleri,

KURUMSAL WEB VARLIKLARI: Bir kurumun dijital formdaki tüm fotoğrafları, web siteleri, videoları, ses dosyaları, dokümanları, çizimler ve sunumları gibi dijital formda temsil edilen, kendine has bir değere sahip ya da sonradan değer kazanan varlıkları,

NAVİGASYON ŞEMASI: Ziyaretçinin web sitesi içinde kaybolmaması ve daha rahat işlem yapabilmesi için kullanılan web sitesinin yol haritası ve kılavuzunu,

PAYDAŞ: Proje sürecinde ya da sonucunda doğrudan veya dolaylı olarak etkilenen ve proje sürecine etki edebilen kişiler, gruplar, kurum ve kuruluşları,

PROTOTİP: İmalatı yapılacak ürünün imal edilmeden önce basit bir tasarım modelini,

RASTER: Piksel tabanlı resimleri,

RİSK: Tehlikeli bir olayın meydana gelme olasılığı ile sonuçlarının bileşimini,

SCRIPT: Herhangi bir programlama dilinde yazılmış uygulama parçalarının tümünün kodlarını içeren kod bütünü,

SEKANS (SEQUENCE) DİYAGRAMI: Nesnelerin arka arkaya etkileşimde bulunmalarını ve zaman boyutunda birbirleri ile ilişkilerini,

STORYBOARD: Yazarın aklındaki hikâyeyi, hedef kitlenin göreceği, duyacağı ve yapacağı işlerin ekran ekran açıklamasını,

ŞABLON: Tecrübeler sonucu ortaya çıkan, belirli problemleri çözmeye etkili olan ve tekrar kullanılabilen kalıpları,

TASARIM SÜRECİ: Bir tasarımda problemin tanımı, bilgi toplama, yaratıcılık ve buluş, çözüm bulma ve uygulama süreçlerinin tamamını,

TEHLİKE: İşyerinde var olan ya da dışarıdan gelebilecek, çalışanı veya işyerini etkileyebilecek, zarar veya hasar verme potansiyelini,

TEKNİK SINIRLAMA: Bir donanım veya yazılımın teknik açıdan kullanım limitlerini,

TELİF HAKKI: Bir fikir veya sanat eserini yaratan kişinin, bu eserden doğan hukuki haklarının tamamını,

TİPOGRAFI: Yazınsal içeriğin bir forma sokulmasını veya tasarımını,

UMS: Ulusal Meslek Standardını,

2B (2 BOYUTLU): Eni ve boyu olan cisimleri,

3B (3 BOYUTLU): Eni, boyu ve yüksekliği olan cisimleri,

ifade eder.

EK3: Meslekte Yatay ve Dikey İlerleme Yolları

Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 4) Ulusal Yeterliliği alanında MYK Mesleki Yeterlilik Belgesine sahip kişiler, Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi (Seviye 5) Ulusal Yeterliliği alanındaki herhangi bir (Web Geliştiricisi veya Web ve Çoklu Ortam Geliştiricisi) MYK Mesleki Yeterlilik Belgesine sahip olmak için, ilgili Ulusal Yeterliliğin kapsamındaki bütün yeterlilik birimlerinin sınavlarına katılmalıdır.

EK 4: Değerlendirici Ölçütleri

Değerlendirici olarak görev alacak kişilerin aşağıdaki şartı sağlaması gerekir.

- Mühendislik veya bilişim alanındaki bir lisans programından mezun olmak ve en az 3 yıl bilişim sektöründe tasarım alanında çalışmış olmak.