



Zvyšování zaměstnatelnosti mladých lidí v kulturních a tvůrčích odvětvích

Project Ref: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Definice ověřování znalostí WP2/A6

Datum vydání: 10/11/2023

Autorka: Karissa Hultgren

Partnerská organizace: DigiCult

Revision History

Version	Date	Author	Description	Action	Pages
1.0	26/09/2023	DIGICULT	[Creation/Insert/	[C/I	4
2.0	28/10/2023	DIGICULT	[Creation/Insert/ Update	C//U	12
2.1	10/11/2023	DIGICULT	Insert/ Update	I/U	12

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

Referenced Documents

ID	Reference	Author	Title
1.	KA220-YOU-E5F8B9DD	HESO	EPICURIOS PROPOSAL
2.	WP2/A5	EPICURIOS CONSORTIUM	ENTREPRENEURSHIP SKILLS MANUAL

Applicable Documents

ID	Reference	Author	Title
1.	WP2/A5	EPICURIOS CONSORTIUM	ENTREPRENEURSHIP SKILLS MANUAL

Obsah

1. Úvod	3
2. Ověřování znalostí během prezenčních školení	3
3. Ověřování znalostí online	3
4. EPICURIOS Kolo dovedností - hodnocení zájmů	4
4.1 Topic Music:	4
4.2 → Topic Writing:	4
4.3 → Topic Handcrafts:	4
4.4 → Topic Visual arts:	5
4.5 → Topic Digital skills and technologies:	5
4.6 → Topic Films and media:	5
5. Pokyny pro klasifikaci	5
5.1 Face to Face training	5
5.1.1 Topic Music	6
5.1.2 Topic 2 Writing	7
5.1.3 Topic 3 Handcraft	8
5.1.4 Topic 4 Visual Arts	8
5.1.5 Topic 5 Digital Skills & Technologies	10
5.1.6 Topic 6 Film & Media	11
5.2 Hodnocení online školení	13
5.2.1 Topic Music	13
5.2.2 Topic 2 Writing	14
5.2.3 Topic 3 Handcraft	15
5.2.4 Topic 4 Visual Arts	15
5.2.5 Topic 5 Digital Skills & Technologies	17
5.2.6 Topic 6 Film & Media	18

1. Úvod

Rámec EPICURIOUS Skills Enhancement Framework se skládá ze šesti témat v oblastech kulturních kreativních odvětví (KKO). Každé téma obsahuje příručku dovedností, která se skládá z teorie a hodnocení, dále příručku tipů a triků s hodnocením a návrhy na realizaci workshopů, které umožní mladým uživatelům rozšířit dovednosti získané v KKO.

V následujícím dokumentu analyzujeme metodiky hodnocení a přiřazování získávání znalostí těm, kteří postupovali podle Rámce pro rozšiřování dovedností EPICURIOUS.

Obsah školení mohou pedagogové mládeže implementovat do tělesné výchovy. Může být umístěn online na několika e-learningových platformách, protože je vytvořen jako otevřené vzdělávací zdroje.

Z tohoto důvodu lze v rámci Příručky podnikatelských dovedností nalézt různé materiály na podporu obou způsobů školení.

Dalším důležitým prvkem je ověření zájmů těch účastníků školení, kteří se do kurzu zapojí.

2. Ověřování znalostí během prezenčních školení

Během prezenční realizace budou účastníci školení hodnoceni na základě získaných znalostí v rámci každého tématu, které sledovali, a pedagog/školitel mládeže jim vystaví certifikát. Školitelům se doporučuje, aby k elektronickému připsování certifikátů používali platformu Youth Pass. <https://www.youthpass.eu/en/>

U každého tématu příručky EPICURIOUS Skills Manual se nachází část věnovaná hodnocení. Pedagogové a školitelé mládeže musí:

- V rámci prezenčních školení musí být provedena instruktáž k danému tématu.
- Provést 2 uvedené semináře.
- Provést instruktážní sezení po skončení workshopu.
- Student provedl uvedená cvičení.
- Shromáždit odpovědi účastníků školení pomocí otevřených otázek a s přihlédnutím k pokynům nebo pomocí otázek typu pravda/nepravda s výběrem více odpovědí.

Osvědčení o ověření získaných znalostí se vydává, jakmile školený dosáhne v každém instruovaném tématu hodnocení 60 %.

3. Ověřování znalostí online

Vytvořený vzdělávací obsah bude umístěn v EPICURIOUS Skills Wheel, aby bylo možné poskytovat online školení na základě preferencí uživatelů. Hodnocení bude probíhat prostřednictvím kvízů s využitím otázek typu Pravda-nepravda a více odpovědí. Aby student získal odznak za absolvovanou jednotku, bude muset v hodnotících kvízech dosáhnout 80 % nebo lepšího výsledku. Pokud student nedosáhne 80 %, může hodnocení opakovat.

Aby měli studenti co největší šanci na úspěch, měli by být vyzváni, aby si prostudovali všechny materiály v rámci svého tématu.

4. EPICURIOUS Kolo dovedností - hodnocení zájmů

EPICURIOUS Skills Wheel poskytne uživatelům online školení na základě jejich preferencí vyplněním níže uvedených hodnotících otázek. Uživatelé musí zvolit odpovědi od 1 do 5 na základě svých zájmů. Odpovědi od 1 do 5 odpovídají následujícím odpovědím:

1. Vůbec ne
2. Trochu
3. Mírně
4. Velmi
5. Extrémně

4.1 Téma Hudba:

1. Rád poslouchám hudbu a poznávám různé hudební styly.
2. Zajímá mě zkoumání stránek a platforem pro poslech hudby nebo její tvorbu.
3. Rád/a se vyjadřuji poslechem hudby nebo skládáním písně.

4.2 → Téma Psaní:

1. Rád vyjadřuji své myšlenky a nápady prostřednictvím psaných slov.
2. Při čtení knih mě často zaujme síla přesvědčivého psaní.
3. Hrát si s jazykem a slovy, abych ve svém psaní vytvořil živé obrazy, je dovednost, kterou chci rozvíjet.

4.3 → Téma Ruční řemesla:

1. Oceňuji jedinečnost a osobní přístup, který ručně vyráběné předměty vnášejí do každodenního života.
2. Zajímají mě příběhy a kulturní tradice, které se skrývají za ručně vyráběnými předměty a řemesly.
3. Přitahují mě tvůrčí činnosti, které mi umožňují vyjádřit se prostřednictvím rukodělných výtvorů.

4.4 → Téma Vizuální umění:

1. Mám chuť objevovat a poznávat různé výtvarné techniky, od tradiční malby až po moderní digitální tvorbu.
2. Kritická analýza a interpretace uměleckých děl mě hluboce obohacuje.
3. Oceňuji důležitost znalosti právních a etických aspektů ve světě umění, zejména pokud jde o autorská práva a prodej uměleckých děl.

4.5 → Téma Digitální dovednosti a technologie:

1. Mám zájem o zvládnutí ovládání softwaru pro produktivitu pro pracovní i osobní použití.
2. Záleží mi na bezpečnosti a bezpečném procházení internetu.
3. Učení se o SEO (optimalizace pro vyhledávače) a PPC (Pay-Per-Click) reklamě je pro mne cenné.

4.6 → Téma Film a média:

1. Chci lépe porozumět různým prvkům potřebným k vytvoření filmu.
2. Často věnuji pozornost volbě způsobu vyprávění příběhu v různých filmech
3. Oceňuji způsob, jakým jsou ve filmech použity filmové prvky, jako je rámování, osvětlení, zvuková technika a střih, aby se lépe vyprávěl příběh

5. Pokyny pro klasifikaci

Zde je analýza třídění a udělování certifikátů v rámci prezenčního a online školení..

5.1 Face to Face (prezenční) školení

Za fyzickou účast na prezenčním školení obdrží 10 bodů studenti, kteří se zúčastnili všech školení a provedli cvičení požadovaná vychovatelem/školitelem mládeže.

Účast na seminářích v rámci fyzické přípravy

Navrhujeme, aby se konaly alespoň 2 workshopy na každé téma. Za každou účast na semináři získá každý účastník školení 10 bodů.

- **Téma 1 Hudba: max. 20 bodů**

- **Téma 2 Psaní: max. 20 bodů**

- **Téma 3 Ruční řemesla: max. 20 bodů**

- **Téma 4 Vizualní umění: max. 20 bodů**
- **Téma 5 Digitální dovednosti a technologie: max. 20 bodů**
- **Téma 6 Film a média: 20 bodů max.**

Hodnotící otázky

Hodnocení prostřednictvím otevřených otázek: 10 bodů NEBO Hodnocení prostřednictvím otázek s pravdivou nebo nepravdivou odpovědí: 10 bodů max.

Celkové hodnocení 40 bodů za téma.

Při započítání 60% úspěšnosti musí uživatel získat 24 bodů ze 40, aby uspěl a získal certifikát. Toto známkování se vztahuje na každý tematický modul, který školitel vypracoval a realizoval.

5.1.1 Téma hudba

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů)

1. Pravda nebo **lež**: Muzikálnost se vztahuje pouze na schopnost hrát na hudební nástroj. (1 bod)
2. Který z následujících kroků je nezbytnou součástí komponování hudby? (2 body)
 - A) Vytvoření propracované pódiové prezentace pro živá vystoupení.
 - B) Soustředění se výhradně na text a melodii bez ohledu na harmonii nebo rytmus.
 - C) Zahrnutí experimentování a přizpůsobování na základě zpětné vazby.**
 - D) Ignorování autorských práv a licenčních ohledů při komerčním vydávání hudby.
3. Jaký termín označuje rychlost, jakou je hudební skladba přehrávána? (2 body)
 - A) Téma **B) Tempo** C) Dynamika D) Rytmus
4. Který z následujících termínů popisuje hlasitost nebo měkkost hudební pasáže? (2 body)
 - A) Výška tónu B) Harmonie **C) Dynamika** D) Melodie
5. Termín „kontrapunkt“ označuje techniku spojení dvou nebo více melodických linií tak, aby mezi nimi vznikl harmonický vztah a zároveň si zachovaly svou individualitu. **Pravda/nepravda** (1bod)
6. Dokonalý a relativní tón jsou dvě různé dovednosti používané v hudbě, přičemž dokonalý tón je mezi hudebníky rozšířenější. **Pravda/nepravda** (1 bod)
7. Termín „staccato“ v hudbě označuje plynulý a propojený styl hraní not, kdy každá nota plynule přechází v následující. **Pravda/nepravda** (1 bod)

Otevřené otázky (Celkem 10 bodů)

Napište krátký popis rozdílů mezi klasickou a jazzovou hudbou. Vysvětlete, jaký vliv měly obě hudby. Odpovědi studentů by měly obsahovat stručnou definici klasické a jazzové hudby a také něco ve smyslu: Každá z nich měla vliv na inspiraci nových žánrů a typů hudby (4 body).

Pojednejte o hudebnosti vybrané hudební skladby. Jaké emoce se v hudbě projevují? Je to ovlivněno osobou, která skladbu hraje? Studenti by měli uvést odkaz na hudební dílo. Měli by určit, jak skladbu ovlivňuje rytmus a melodie. Na druhou část otázky by studenti měli odpovědět „ano“ a přidat další podrobnosti týkající se hráčských dovedností, emocí hráče a/nebo množství času stráveného nácvičkem skladby. (4 body)

Jakým výzvám jste čelili ve svém hudebním vývoji a kariéře? Studenti by se měli zaměřit na konkrétní výzvy, kterým čelili. Mohou to být například: hledání stylu, propagace a reklama, cvičení, dostupnost a hledání publika. Ect. (2 body)

5.1.2 Téma 2 Psaní

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

1. Pravda nebo **lež**: Tvůrčí psaní je výhradně o sebevyjádření a nevyžaduje žádné znalosti literárních technik. (1 bod)

2. **Pravda** nebo lež: Ve scénáristické tvorbě zahrnuje tříaktová struktura rozuzlení, konfrontaci a rozuzlení. (1 bod)

3. Pravda nebo **lež**: Poezie se zaměřuje především na přímý jazyk a vyprávění příběhu. (1 bod)

4. Pravda nebo **lež**: Vyprávění ve třetí osobě poskytuje zúžený pohled na události, což omezuje čtenářovo porozumění příběhu. (1 bod)

5. Jaký je hlavní účel prostředí v tvůrčím psaní? (2 body)

a) Určit čas a datum příběhu.

b) Poskytnout podrobný popis hlavních postav.

c) Vytvořit pocit atmosféry, nálady a místa.

d) Představit ústřední konflikt příběhu.

6. Co především zahrnuje psaní literatury faktu? (2 body)

a) Vytváření fiktivních příběhů.

b) Sdílení skutečných zážitků, zkušeností a poznatků.

c) Vytváření mýtických a fantastických světů.



d) Budování napětí a napínavosti.

7. Na co se primárně zaměřují žánry science fiction a fantasy? (2 body)

a) Realistické zobrazení každodenního života.

b) Zkoumání složitých lidských vztahů

c) Neohraničené světy s futuristickými technologiemi a mýtickými tvory.

d) Historické události.

Otevřené otázky

Popište, v čem se liší styl psaní detektivního a romantického románu. Na podporu svého vysvětlení uveďte konkrétní příklady z každého žánru.

Pojednejte o významu vývoje postav v tvůrčím psaní. Jak ovlivňuje čtenářovo zaujetí příběhem? Uveďte příklad proměny postavy ze známé knihy nebo filmu.

Podělte se o své postřehy týkající se výhod a problémů při používání sociálních médií jako platformy pro propagaci tvůrčího psaní. Jak mohou spisovatelé tyto výzvy efektivně zvládnout a zároveň zapojit své publikum?

5.1.3 Téma 3 Řemeslné práce

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

U každé otázky napište Pravda nebo lež.

Řemesla jsou dnes inspirována kulturou a historií každé země(2 body). **Pravda**

Ruční práce mohou být pro životní prostředí lepší než jiné alternativy (2 body) **Pravda**

Ruční práce zvyšují plýtvání energií a mají vyšší uhlíkovou stopu (2 body) **Lež**

Vlněné textilní výrobky se obvykle perou méně často při nižších teplotách, což má menší dopad na životní prostředí (2 body) **Pravda**

Dřevěné nádobí v kuchyni je toxické stejně jako plast (2 body) **Lež**

Otevřené otázky

Je práce se dřevem šetrná k životnímu prostředí? Vysvětlete svou odpověď (3,5 bodu)

Co je to udržitelné oblečení a jak byste mohli popsat takový podnik? (3,5 bodu)

Jaké domácí potraviny byste mohli vyrábět, abyste mohli začít podnikat? Vysvětlete svou odpověď (3 body)

5.1.4 Téma 4 Vizuelní umění

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).



1. Který princip designu je nejpříměji spojen s vedením oka diváka uměleckým dílem a vytvářením pocitu pohybu? (2 body)

- A) Vyváženost
- B) Zdůraznění
- C) Pohyb**
- D) Rozmanitost

2. Co charakterizuje performativní umění? (2 body)

- A) Vytváření trojrozměrných forem pomocí materiálů, jako je hlína nebo kov.
- B) Zachycení vizuálních scén pomocí kamery nebo fotografického zařízení
- C) Přenášení barvy z připraveného povrchu na papír nebo jiné materiály
- D) Umělci, kteří používají svá těla nebo akce k vytváření živých, často vizuálních představení**

3. Který aspekt je v kontextu umělecké kritiky klíčový pro určení toho, jak divák emocionálně reaguje na umělecké dílo, a souvisí s použitím barev v uměleckém díle? (2 body)

- A) Technická zdatnost
- B) Emocionální dopad**
- C) Kontextová analýza
- D) Inovativnost techniky

4. Který faktor NENÍ obvykle zohledňován při oceňování uměleckých děl na trhu s výtvarným uměním? (2 body)

- A) Barevná paleta použitá v uměleckém díle**
- B) Historický a kulturní význam díla
- C) Vzácnost a stav uměleckého díla
- D) Významnost umělce a provenience uměleckého díla

5. Která z následujících položek NENÍ obvykle obsažena v právních smlouvách, které se běžně vyskytují v oblasti výtvarného umění? (2 body)

- A) Konsignační smlouvy mezi umělci a galeriemi
- B) Postupy registrace autorských práv
- C) Kupní smlouvy a smlouvy o provizi
- D) Pokyny pro udržitelné používání materiálů při výrobě uměleckých děl**

6.2.2 Odpovědi

1:C - Pohyb je princip, který vede oko diváka po uměleckém díle, vytváří vizuální tok a pocit pohybu, což je přímo uvedeno v poskytnutém textu.

2:D - Umění performance je charakterizováno tím, že umělci používají svá těla nebo akce k vytváření živých představení, často se zapojením vizuálních prvků a případně dalších médií, jako je video nebo zvuk.

3:B - Emocionální působení uměleckého díla, které může být významně ovlivněno použitím barev, je klíčovým aspektem umělecké kritiky. Tato emocionální odezva je subjektivní, ale zásadní pro pochopení toho, jak umělecké dílo působí na své diváky.

4:A - Zatímco vzácnost, stav, historický a kulturní význam, významnost umělce a provenience jsou pro ocenění uměleckého díla zásadní, konkrétní použitá barevná paleta obecně není primárním faktorem při určování jeho tržní hodnoty.

5:D - Zatímco konsignační smlouvy, registrace autorských práv a kupní smlouvy jsou standardními právními dohodami v oblasti výtvarného umění, pokyny pro udržitelné používání materiálu, ačkoli jsou důležité, obvykle nejsou součástí těchto právních smluv. Týkají se spíše etických aspektů a environmentálních postupů.

5.1.5 Téma 5 Digitální dovednosti a technologie

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

1. Pravda nebo **lež**: Optimalizace pro vyhledávače (SEO) je důležitá pouze pro velké podniky, nikoli pro jednotlivé tvůrce obsahu. (0,5 bodu)
2. Pravda nebo **lež**: Používání stejného hesla pro více online účtů je dobrý postup pro snadné zapamatování. (0,5 bodu)
3. Pravda nebo **lež**: Sociální sítě, jako jsou Facebook a Twitter, jsou užitečné pouze pro osobní použití a nemají žádnou roli při budování profesionální značky. (0,5 bodu)
4. **Pravda** nebo lež: Dvoufaktorové ověřování poskytuje další úroveň zabezpečení nad rámec pouhého hesla. (0,5 bodu)
5. **Pravda** nebo lež: Náklady na reklamu typu PPC (Pay-per-click) vznikají pokaždé, když někdo klikne na vaši reklamu, bez ohledu na to, zda provede nákup. (0,5 bodu)

1. Která z následujících možností **NENÍ** běžným nástrojem produktivity? (1 bod)

- A. Microsoft Word
- B. Tabulky Google
- C. Spotify**
- D. Slack

2. Co je hlavním cílem e-mailového marketingu? (2 body)

- A. Odeslat co nejvíce e-mailů
 - B. Navázat kontakt s publikem a dosáhnout konverzí**
 - C. Sbírat e-mailové adresy
 - D. Testování spamového filtru
3. Která z následujících možností je běžnou online bezpečnostní hrozbou? (1,5 bodu)
- A. Phishing**
 - B. Fishing
 - C. Wishing
 - D. Bezpečné prohlížení
4. Co zahrnuje pojem "digitální gramotnost"? (2 body)
- A. Pouze schopnost používat nástroje Microsoft Office
 - B. Schopnost vyhledávat, vyhodnocovat a vytvářet informace pomocí digitálních technologií.**
 - C. Schopnost psát kód
 - D. Schopnost opravovat hardware
5. Která z následujících platform se používá především pro profesionální networking? (1 bod)
- A. Instagram
 - B. LinkedIn**
 - C. Snapchat
 - D. TikTok

5.1.6 Téma 6 Film a média

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

Vynález kinematografu bratří Lumièreů znamenal zrod filmu jako masového média. (T) (0,5 bodu)

Vědeckofantastická literatura zkoumá futuristické koncepty, často zkoumá vědecké a sociální otázky a překonává hranice reality. (T) (0,5 bodu)

Média často slouží jako odraz hodnot a zájmů společnosti, z níž vycházejí. (T) (0,5 bodu)

Zobrazení genderových rolí ve filmu a médiích se v průběhu let nemění. (F) (0,5 bodu)

Film a média mají malý nebo žádný vliv na veřejné mínění nebo společenské hodnoty. (F) (0,5 bodu)

Další otázky

Na co se ve filmové tvorbě primárně zaměřuje postprodukční fáze? (2 body)

- a) Psaní scénáře
- b) Zachycení vizuální stránky během natáčení
- c) Střih a zdokonalování natočeného materiálu (T)**
- d) Obsazování herců

Jaký žánr obvykle zkoumá futuristické koncepty a často posouvá hranice představitosti? (1,5 bodu)

- a) Drama
- b) Science fiction (T)**
- c) Romantická komedie
- d) Mysteriózní

Který filmový žánr je známý svou humornou a přehnanou fyzickou komikou, která se často vyznačuje prvky slapsticku? (1,5 bodu)

- a) Horor
- b) Komedie (T)**
- c) Science fiction
- d) akční a dobrodružný

Která z následujících technik se v kinematografii používá k vytvoření různých nálad, odhalení rysů postav a nasměrování pozornosti diváků? (2,5 bodu)

- a) Dialogy
- b) Úhly a pohyby kamery (T)**
- c) Hudební kompozice
- d) Technika osvětlení

Otevřené otázky

1. Jaké jsou tři kroky výrobního procesu ve filmu a médiích? Uvedte krátkou analýzu (3 body)

- Předprodukční fáze
- Produkce
- Postprodukce

2. Jak se podle vašeho názoru vyvíjelo zobrazování pohlaví, rasy a rozmanitosti ve filmu a médiích a jaký to mělo dopad na společenské postoje a hodnoty? (3 body)

Příklad: Podle mého názoru se zastoupení pohlaví, rasy a rozmanitosti ve filmu a médiích v průběhu času významně vyvíjelo, což odráží a ovlivňuje společenské postoje a hodnoty několika způsoby.

Např. zastoupení pohlaví, změny v zastoupení ras a etnik, rozmanitost za kamerou, výzvy a přetrvávající problémy.

3. Můžete uvést příklady filmů nebo mediálních obsahů, které podle vás významně ovlivnily veřejné mínění nebo politický diskurz? Jak tohoto vlivu dosáhly? (4 body)

5.2 Hodnocení online školení

Podmínkou pro každý vytvořený tematický modul je přečtení teorie a provedení online hodnocení pomocí otázek typu pravda/nepravda nebo s výběrem odpovědí.

Jakmile si uživatel přečte teorii, je tato část automaticky označena jako hotová. Po dokončení

V online školení počítáme s 80% úspěšností každého hodnotícího kvízu.

Uživatel musí v kvízu dosáhnout 8 bodů z 10.

5.2.1 Téma Hudba

Pravda, lež a výběr z možností (Celkem 10 bodů)

1. Pravda nebo **lež**: Muzikálnost se vztahuje pouze na schopnost hrát na hudební nástroj. (1 bod)

2. Který z následujících kroků je nezbytnou součástí komponování hudby? (2 body)

A) Vytvoření propracované pódiové prezentace pro živá vystoupení.

B) Soustředění se výhradně na text a melodii bez ohledu na harmonii nebo rytmus.

C) Zahrnutí experimentování a přizpůsobování na základě zpětné vazby.

D) Ignorování autorských práv a licenčních ohledů při komerčním vydávání hudby.

3. Jaký termín označuje rychlost, jakou je hudební skladba přehrávána? (2 body)

A) Téma **B) Tempo** C) Dynamika D) Rytmus

4. Který z následujících termínů popisuje hlasitost nebo měkkost hudební pasáže? (2 body)

A) Výška tónu B) Harmonie **C) Dynamika** D) Melodie

5. Termín „kontrapunkt“ označuje techniku spojení dvou nebo více melodických linií tak, aby mezi nimi vznikl harmonický vztah a zároveň si zachovaly svou individualitu. **Pravda/nepravda** (1 bod)
6. Dokonalý a relativní tón jsou dvě různé dovednosti používané v hudbě, přičemž dokonalý tón je mezi hudebníky rozšířenější. **Pravda/nepravda** (1 bod)
7. Termín „staccato“ v hudbě označuje plynulý a propojený styl hraní not, kdy každá nota plynule přechází v následující. **Pravda/nepravda** (1 bod)

5.2.2 Téma 2 Psaní

True False & Multiple Choice (Total points 10)

1. **Pravda** nebo **lež**: Tvůrčí psaní je výhradně o sebevyjádření a nevyžaduje žádné znalosti literárních technik. (1 bod)
2. **Pravda** nebo **lež**: Ve scénáristické tvorbě zahrnuje tříaktová struktura rozuzlení, konfrontaci a rozuzlení. (1 bod)
3. **Pravda** nebo **lež**: Poezie se zaměřuje především na přímý jazyk a vyprávění příběhu. (1 bod)
4. **Pravda** nebo **lež**: Vyprávění ve třetí osobě poskytuje zúžený pohled na události, což omezuje čtenářovo porozumění příběhu. (1 bod)
5. Jaký je hlavní účel prostředí v tvůrčím psaní? (2 body)
- a) Určit čas a datum příběhu.
 - b) Poskytnout podrobný popis hlavních postav.
 - c) Vytvořit pocit atmosféry, nálady a místa.**
 - d) Představit ústřední konflikt příběhu.
6. Co především zahrnuje psaní literatury faktu? (2 body)
- a) Vytváření fiktivních příběhů.
 - b) Sdílení skutečných zážitků, zkušeností a poznatků.**
 - c) Vytváření mýtických a fantastických světů.
 - d) Budování napětí a napínavosti.

7. Na co se primárně zaměřují žánry science fiction a fantasy? (2 body)

a) Realistické zobrazení každodenního života.

b) Zkoumání složitých lidských vztahů

c) Neohraničené světy s futuristickými technologiemi a mýtickými tvory.

d) Historické události.

5.2.3 Téma 3 Ruční řemesla

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

U každé otázky napište Pravda nebo lež.

Řemesla jsou dnes inspirována kulturou a historií každé země(2 body). **Pravda**

Ruční práce mohou být pro životní prostředí lepší než jiné alternativy (2 body) **Pravda**

Ruční práce zvyšují plýtvání energií a mají vyšší uhlíkovou stopu (2 body) **Lež**

Vlněné textilní výrobky se obvykle perou méně často při nižších teplotách, což má menší dopad na životní prostředí (2 body) **Pravda**

Dřevěné nádobí v kuchyni je toxické stejně jako plast (2 body) **Lež**

5.2.4 Téma 4 Vizualní umění

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

1. Který princip designu je nejpříměji spojen s vedením oka diváka uměleckým dílem a vytvářením pocitu pohybu? (2 body)

A) Vyváženost

B) Zdůraznění

C) Pohyb

D) Rozmanitost

2. Co charakterizuje performativní umění? (2 body)

A) Vytváření trojrozměrných forem pomocí materiálů, jako je hlína nebo kov.

B) Zachycení vizuálních scén pomocí kamery nebo fotografického zařízení

C) Přenášení barvy z připraveného povrchu na papír nebo jiné materiály

D) Umělci, kteří používají svá těla nebo akce k vytváření živých, často vizuálních představení

3. Který aspekt je v kontextu umělecké kritiky klíčový pro určení toho, jak divák emocionálně reaguje na umělecké dílo, a souvisí s použitím barev v uměleckém díle? (2 body)

- A) Technická zdatnost
- B) Emocionální dopad**
- C) Kontextová analýza
- D) Inovativnost techniky

4. Který faktor NENÍ obvykle zohledňován při oceňování uměleckých děl na trhu s výtvarným uměním? (2 body)

- A) Barevná paleta použitá v uměleckém díle**
- B) Historický a kulturní význam díla
- C) Vzácnost a stav uměleckého díla
- D) Významnost umělce a provenience uměleckého díla

5. Která z následujících položek NENÍ obvykle obsažena v právních smlouvách, které se běžně vyskytují v oblasti výtvarného umění? (2 body)

- A) Konsignační smlouvy mezi umělci a galeriemi
- B) Postupy registrace autorských práv
- C) Kupní smlouvy a smlouvy o provizi
- D) Pokyny pro udržitelné používání materiálů při výrobě uměleckých děl**

Odpovědi

1:C - Pohyb je princip, který vede oko diváka po uměleckém díle, vytváří vizuální tok a pocit pohybu, což je přímo uvedeno v poskytnutém textu.

2:D - Umění performance je charakterizováno tím, že umělci používají svá těla nebo akce k vytváření živých představení, často se zapojením vizuálních prvků a případně dalších médií, jako je video nebo zvuk.

3:B - Emocionální působení uměleckého díla, které může být významně ovlivněno použitím barev, je klíčovým aspektem umělecké kritiky. Tato emocionální odezva je subjektivní, ale zásadní pro pochopení toho, jak umělecké dílo působí na své diváky.

4:A - Zatímco vzácnost, stav, historický a kulturní význam, významnost umělce a provenience jsou pro ocenění uměleckého díla zásadní, konkrétní použitá barevná paleta obecně není primárním faktorem při určování jeho tržní hodnoty.

5:D - Zatímco konsignační smlouvy, registrace autorských práv a kupní smlouvy jsou standardními právními dohodami v oblasti výtvarného umění, pokyny pro udržitelné používání materiálu, ačkoli jsou důležité, obvykle nejsou součástí těchto právních smluv. Týkají se spíše etických aspektů a environmentálních postupů.

5.2.5 Téma 5 Digitální dovednosti a technologie

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

1. Pravda nebo **lež**: Optimalizace pro vyhledávače (SEO) je důležitá pouze pro velké podniky, nikoli pro jednotlivé tvůrce obsahu. (0,5 bodu)
2. Pravda nebo **lež**: Používání stejného hesla pro více online účtů je dobrý postup pro snadné zapamatování. (0,5 bodu)
3. Pravda nebo **lež**: Sociální sítě, jako jsou Facebook a Twitter, jsou užitečné pouze pro osobní použití a nemají žádnou roli při budování profesionální značky. (0,5 bodu)
4. **Pravda** nebo lež: Dvoufaktorové ověřování poskytuje další úroveň zabezpečení nad rámec pouhého hesla. (0,5 bodu)
5. **Pravda** nebo lež: Náklady na reklamu typu PPC (Pay-per-click) vznikají pokaždé, když někdo klikne na vaši reklamu, bez ohledu na to, zda provede nákup. (0,5 bodu)

1. Která z následujících možností **NENÍ** běžným nástrojem produktivity? (1 bod)

- A. Microsoft Word
- B. Tabulky Google
- C. Spotify**
- D. Slack

2. Co je hlavním cílem e-mailového marketingu? (2 body)

- A. Odeslat co nejvíce e-mailů
- B. Navázat kontakt s publikem a dosáhnout konverzí**
- C. Sbírat e-mailové adresy
- D. Testování spamového filtru

3. Která z následujících možností je běžnou online bezpečnostní hrozbou? (1,5 bodu)

- A. Phishing**
- B. Fishing
- C. Wishing
- D. Bezpečné prohlížení

4. Co zahrnuje pojem "digitální gramotnost"? (2 body)

- A. Pouze schopnost používat nástroje Microsoft Office
- B. Schopnost vyhledávat, vyhodnocovat a vytvářet informace pomocí digitálních technologií.**

- C. Schopnost psát kód
 - D. Schopnost opravovat hardware
5. Která z následujících platform se používá především pro profesionální networking? (1 bod)
- A. Instagram
 - B. LinkedIn**
 - C. Snapchat
 - D. TikTok

5.2.6 Téma 6 Film a média

Pravda, lež a výběr z možností (celkem 10 bodů).

Vynález kinematografu bratří Lumièreů znamenal zrod filmu jako masového média. (T) (0,5 bodu)

Vědeckofantastická literatura zkoumá futuristické koncepty, často zkoumá vědecké a sociální otázky a překonává hranice reality. (T) (0,5 bodu)

Média často slouží jako odraz hodnot a zájmů společnosti, z níž vycházejí. (T) (0,5 bodu)

Zobrazení genderových rolí ve filmu a médiích se v průběhu let nemění. (F) (0,5 bodu)

Film a média mají malý nebo žádný vliv na veřejné mínění nebo společenské hodnoty. (F) (0,5 bodu)

Další otázky

Na co se ve filmové tvorbě primárně zaměřuje postprodukční fáze? (2 body)

- a) Psaní scénáře
- b) Zachycení vizuální stránky během natáčení
- c) Střih a zdokonalování natočeného materiálu (T)**
- d) Obsazování herců

Jaký žánr obvykle zkoumá futuristické koncepty a často posouvá hranice představitosti? (1,5 bodu)

- a) Drama
- b) Science fiction (T)**
- c) Romantická komedie
- d) Mysteriózní



Který filmový žánr je známý svou humornou a přehnanou fyzickou komikou, která se často vyznačuje prvky slapsticku? (1,5 bodu)

- a) Horor
- b) Komedie (T)**
- c) Science fiction
- d) akční a dobrodružný

Která z následujících technik se v kinematografii používá k vytvoření různých nálad, odhalení rysů postav a nasměrování pozornosti diváků? (2,5 bodu)

- a) Dialogy
- b) Úhly a pohyby kamery (T)**
- c) Hudební kompozice
- d) Technika osvětlení