

7. osztály digitális eszközök definíciók és tesztkérdések

1. Digitális eszköz (Digital device)

Olyan elektronikus berendezés, amely digitális jeleket használ az adatok feldolgozására, tárolására vagy továbbítására. Ilyen eszköz lehet például a számítógép, okostelefon, táblagép vagy fényképezőgép.

2. Operációs rendszer (Operating system)

Az operációs rendszer a számítógép és a felhasználó közötti kapcsolatot biztosító szoftver, amely vezérli a hardvert és a futó alkalmazásokat. Fő feladatai közé tartozik az erőforrások kezelése, fájlkezelés, valamint a programok futtatásának irányítása.

3. Ergonómia (Ergonomics)

Az ergonómia célja az eszközhasználat és munkakörnyezet úgy való kialakítása, hogy az a legkevésbé terhelje meg a testet, és hosszú távon is egészséges maradjon. Magában foglalja a helyes testtartás, kéztartás és fényviszonyok optimalizálását is.

4. Hardverergonómia (Hardware ergonomics)

A hardverergonómia az eszközök fizikai kialakítását vizsgálja abból a szempontból, hogy azok mennyire támogatják a felhasználó egészségét és kényelmét. Például a megfelelő magasságban elhelyezett monitor vagy az ergonomikus egér és billentyűzet is ide tartozik.

5. Szoftverergonómia (Software ergonomics)

Ez a fogalom azt jelenti, hogy a programok és alkalmazások mennyire könnyen használhatók, mennyire gyorsan megtanulhatók, és mennyire támogatják a hatékony munkavégzést. Egy jó szoftverergonómiájú alkalmazás intuitív kezelőfelülettel és minimális fáradtsággal használható.

6. Fájlkezelő (File manager)

Olyan segédprogram, amely lehetővé teszi a fájlok és mappák létrehozását, másolását, törlését és rendszerezését. Általában az operációs rendszer része, de külön alkalmazásként is elérhető.

7. Médialejátszó (Media player)

Olyan program, amely képes hang- és videofájlok lejátszására, valamint gyakran képek megjelenítésére is. Segítségével a multimédiás tartalmak egyszerűen kezelhetők.

8. Kamerakezelő (Camera manager)

Ez az alkalmazás teszi lehetővé, hogy az eszköz kamerájával fényképet vagy videót készítsünk. Gyakran a képszerkesztő vagy galériaalkalmazásokkal együtt működik.

9. Hangfelvevő program (Voice recorder)

Lehetővé teszi a mikrofon használatával hangrögzítések készítését, amelyeket később visszajátszhatunk vagy fájlként elmenthetünk. Hasznos jegyzeteléshez, interjúkhoz vagy zenei felvételekhez.

10. Szövegszerkesztő (Text editor)

Egyszerű vagy összetett szöveges dokumentumok létrehozására és szerkesztésére szolgáló program. Lehet alapvető (pl. Jegyzetömb) vagy összetett (pl. Word, Google Docs).

11. Rajzolóprogram (Drawing program)

Ez az alkalmazás lehetővé teszi a digitális képek létrehozását, szerkesztését különféle rajzeszközök, ecsetek, színek és formák segítségével. Alkalmas kreatív munkára, illusztrációk vagy grafikai tervek készítésére. (Drawing software)

12. Naptáralkalmazás (Calendar app)

Ez a szoftver lehetővé teszi időpontok, események, határidők nyilvántartását és emlékeztetők beállítását. Segíti a napi, heti vagy havi időbeosztás szervezését. (Calendar application)

13. Beszédfelismerő (Speech recognition)

Olyan technológia, amely képes az emberi beszédet felismerni és szöveggé alakítani. Gyakran használják digitális asszisztensekben vagy jegyzeteléshez. (Speech recognizer)

14. Digitális asszisztens (Digital assistant)

Olyan mesterséges intelligenciával támogatott alkalmazás, amely képes hangalapú parancsokat értelmezni és végrehajtani. Tipikus példái a Siri, Google Assistant vagy Alexa. (Digital assistant)

15. Böngészőprogram (Web browser)

Ez a program teszi lehetővé az internetes oldalak megtekintését, böngészését. Legismertebb példái a Chrome, Firefox, Edge vagy Safari. (Web browser)

16. Felhőtárhely (Cloud storage)

Internetes szolgáltatás, amely lehetővé teszi fájlok tárolását, elérését és megosztását távoli szervereken keresztül. Előnye, hogy az adatok bármilyen eszközről elérhetők internetkapcsolattal. (Cloud storage)

17. Periféria (Peripheral device)

Minden olyan eszköz, amely a számítógéphez csatlakozik és annak működését segíti, például nyomtató, egér, billentyűzet vagy szkennel. Ezek lehetnek bemeneti, kimeneti vagy kombinált eszközök. (Peripheral)

18. Processzor (Processor)

A számítógép „agya”, amely az utasításokat végrehajtja és az adatokat feldolgozza. Teljesítményét az órajel (GHz) és a magok száma határozza meg. (CPU – Central Processing Unit)

19. Memória (Memory / RAM)

Az az ideiglenes adattároló egység, ahol a futó programok és folyamatok adatai tárolódnak. Nagyobb memória gyorsabb működést tesz lehetővé. (RAM – Random Access Memory)

20. Háttértár (Storage / Hard drive)

Az az eszköz, ahol a fájlok, programok és adatok hosszú távon tárolódnak. Lehet hagyományos HDD vagy korszerűbb SSD. (Storage device – HDD/SSD)

21. Hálózati kapcsolat (Network connection)

A számítógépek és más digitális eszközök közötti adatkapcsolatot biztosítja, lehet vezetékes (Ethernet) vagy vezeték nélküli (Wi-Fi, Bluetooth). Hálózati kapcsolaton keresztül lehet internetezni, adatokat küldeni vagy fájlokat megosztani. (Network connection)

22. Adatátvitel (Data transfer)

Az adatok átvitele egyik eszközről a másikra, történhet USB-n, hálózaton, Bluetooth-on vagy felhőn keresztül. Sebességét a kapcsolat típusa és az eszközök képességei határozzák meg. (Data transfer)

23. USB-csatlakozó (USB port)

Olyan szabványos interfész, amely lehetővé teszi különféle perifériák csatlakoztatását számítógépekhez, például egér, billentyűzet, pendrive. Különböző típusai vannak: USB-A, USB-C stb. (USB port)

24. Pendrive (USB flash drive)

Kisméretű, hordozható adattároló eszköz, amely USB-porton keresztül csatlakoztatható. Különösen hasznos adatok mozgatására, biztonsági mentésre. (USB flash drive)

25. Memóriakártya (Memory card)

Kicsi, elektronikus adattároló eszköz, amelyet főként mobiltelefonokban, fényképezőgépekben, videokamerákban használnak. Legismertebb típusa az SD-kártya. (Memory card)

26. Billentyűzet (Keyboard)

Bemeneti periféria, amely lehetővé teszi szövegbevitel és parancsok kiadását a számítógépen. Lehet vezetékes vagy vezeték nélküli, ergonomikus vagy mechanikus. (Keyboard)

27. Egér (Mouse)

Olyan bemeneti eszköz, amely a képernyőn látható mutató mozgását és kattintásokat tesz lehetővé. Lehet optikai, vezetékes vagy vezeték nélküli kivitelű. (Mouse)

28. Tapipad (Touchpad)

Elsősorban laptopokon található beépített érintőfelület, amely az egér funkcióját helyettesíti. Érintésre, húzásra, koppintásra reagál. (Touchpad)

29. Ergonomikus billentyűzet (Ergonomic keyboard)

Olyan billentyűzet, amely kialakításában figyelembe veszi a kéz természetes tartását, és csökkenti a kéz, csukló és váll megterhelését. Gyakran osztott vagy domború formájú. (Ergonomic keyboard)

30. Ergonomikus egér (Ergonomic mouse)

Speciálisan kialakított egér, amely a természetes csuklótartást támogatja, így csökkenti az ínhüvelygyulladás és egyéb kézproblémák kialakulását. Gyakran döntött vagy függőleges kialakítású. (Ergonomic mouse)

31. Mechanikus billentyűzet (Mechanical keyboard)

Olyan billentyűzet, amelyben minden gomb alatt külön mechanikus kapcsoló található, ezáltal pontosabb visszajelzést és hosszabb élettartamot biztosít. Főként gamerek és gépeléssel foglalkozók használják. (Mechanical keyboard)

32. Braille-billentyűzet (Braille keyboard)

Vakok és gyengénlátók számára készült billentyűzet, amely Braille-karaktereket használ az információ bevitelére. Segíti a hozzáférést a digitális világ eszközeihez. (Braille keyboard)

33. Csuklótámasz (Wrist rest)

Kiegészítő eszköz, amely a billentyűzet vagy egér használata közben alátámasztja a csuklót, csökkentve ezzel a hosszú távú terhelést. Használata megelőzheti az ínhüvelygyulladás kialakulását. (Wrist rest)

34. Kijelző (Display / Screen)

Olyan megjelenítő eszköz, amely vizuálisan jeleníti meg a számítógépen vagy mobileszközön zajló folyamatokat, adatokat. Lehet LCD, LED vagy OLED technológiájú. (Display / Screen)

35. Kék fény (Blue light)

A digitális kijelzők által kibocsátott magas energiaszintű fény, amely túlzott használat esetén megzavarhatja az alvást és fáraszthatja a szemet. Szűrésére szoftveres megoldások vagy speciális szűrőszemüvegek léteznek. (Blue light)

36. Éjszakai mód (Night mode / Blue light filter)

Olyan kijelzőbeállítás, amely csökkenti az éjszakai órákban kibocsátott kék fény mennyiségét, így kevésbé terheli a szemet. Segíthet a jobb alvásminőség megőrzésében is. (Night mode)

37. Telefonergonómia (Phone ergonomics)

Az okostelefon mérete, súlya, vastagsága és formája határozza meg, hogy mennyire kényelmes és egészséges a használata. Fontos szempont a kijelző mérete és a tartós kéztartás elkerülése. (Phone ergonomics)

38. Telefonos beszélgetés tartása (Phone posture)

Hosszú telefonbeszélgetések közben kialakulhat a nyak és vállak túlfeszülése a rossz tartás miatt. Egyszerű eszközökkel, például headsettel csökkenthető a terhelés. (Phone posture)

39. Fülhallgató (Earphones / Headphones)

Olyan kimeneti eszköz, amely lehetővé teszi hangok közvetlen meghallgatását anélkül, hogy mások is hallanák. Használata közben fontos figyelembe venni a közlekedési biztonságot. (Earphones / Headphones)

40. Üzenetküldő alkalmazás (Messaging app)

Digitális kommunikációs alkalmazás, amely lehetővé teszi szöveges, képi vagy hangüzenetek küldését és fogadását interneten keresztül. Például: Messenger, WhatsApp, Viber. (Messaging application)

41. Videóhívás (Video call)

Internetalapú kommunikációs forma, amely lehetővé teszi, hogy a beszélgetőpartnerek lássák egymást élő videón keresztül. A személyes kapcsolatot idéző élményt nyújt távolról is. (Video call)

42. Segédprogram (Utility software)

Olyan kisegítő szoftver, amely az operációs rendszer működését egészíti ki, például fájlkezelés, adatmentés, rendszerkarbantartás terén. Gyakran előre telepítve érkezik az eszközzel. (Utility software)

43. Szemmagasság (Eye level)

A monitor vagy kijelző optimális elhelyezési magassága, amely biztosítja a nyak és a szemek kényelmes, természetes helyzetét. Fontos ergonómiai szempont a megelőzésben. (Eye level)

44. Zsibbadás (Numbness)

Az izmok vagy idegek túlzott terheléséből adódó kellemetlen érzés, amely gyakran jelentkezik helytelen testtartás vagy hosszú ideig tartó mozdulatlanság miatt. A helyes ergonómia segíthet megelőzni. (Numbness)

45. Ínhüvelygyulladás (Tendonitis)

A kéz vagy alkar túlterhelése miatt kialakuló gyulladásos állapot, amely gyakori a nem ergonomikusan használt eszközöknél. Fájdalommal, duzzanattal és mozgáskorlátozottsággal járhat. (Tendonitis)

46. Állítható magasságú szék (Adjustable chair)

Olyan irodai szék, amely magasságában és gyakran háttámlájában is állítható, hogy testmagasságtól függetlenül ergonomikus testtartást biztosítson. Alapvető eszköz az egészséges ülőmunkához. (Adjustable chair)

47. Lábtámasz (Footrest)

Kiegészítő eszköz, amely biztosítja a lábak alátámasztását, ha a szék túl magas, és a talpak nem érnek le kényelmesen a padlóra. Segít megelőzni a keringési problémákat és zsibbadást. (Footrest)

48. Ülő-álló asztal (Sit-stand desk)

Magasságában állítható íróasztal, amely lehetővé teszi az ülés és állás közötti váltást munkavégzés közben. Elősegíti a mozgást és csökkenti az ülőmunka ártalmait. (Sit-stand desk)

49. Fényviszonyok (Lighting conditions)

A munkakörnyezet világítása, amely befolyásolja a szem terhelését, a monitor láthatóságát és a koncentrációt. Fontos a megfelelő fényerő és a tükröződések elkerülése. (Lighting conditions)

50. Képernyő fényereje (Screen brightness)

A kijelző világossági szintje, amelynek helyes beállítása segít megelőzni a szemfáradtságot. Éjszaka ajánlott alacsonyabb értékre csökkenteni. (Screen brightness)

51. Pislogás (Blinking)

A szem természetes reflexe, amely nedvesen tartja a szaruhártyát és megakadályozza annak kiszáradását. Monitorhasználat közben a pislogás ritkul, ami szemszárazságot és irritációt okozhat. (Blinking)

52. Szemszárazság (Dry eyes)

A digitális képernyők huzamos nézésekor fellépő állapot, amikor a szem nem termel elegendő könnyet, vagy az gyorsan elpárolog. Égő, szúró érzést és homályos látást okozhat. (Dry eyes)

53. Szaruhártya (Cornea)

A szem külső, átlátszó rétege, amely védi a szemet és részt vesz a fénytörésben. Különösen érzékeny a kiszáradásra, amit a ritka pislogás és a kijelzők okozhatnak. (Cornea)

54. Testtartás (Posture)

Az ülés vagy állás közbeni testhelyzet, amely hosszú távon befolyásolja az izmok, ízületek és keringési rendszer állapotát. Az ergonomikus testtartás csökkenti a mozgásszervi panaszok kialakulásának esélyét. (Posture)

55. Fejtartás (Head posture)

A fej helyzete ülés vagy állás közben, amely jelentős hatással van a nyaki gerincre és az izomfeszülésre. Előregörnyedt fejtartás számítógép-használatkor gyakori és káros lehet. (Head posture)

56. Gerincterhelés (Spinal strain)

A nem megfelelő testtartás vagy munkahelyi környezet következtében a gerincre nehezedő túlzott vagy egyenlőtlen terhelés. Hosszú távon fájdalmakat, porckorong problémákat is okozhat. (Spinal strain)

57. Kéztartás (Hand position)

A kéz pozíciója eszközhasználat közben, például gépelés vagy egérhasználat során. A természetes kéztartás csökkenti az izom- és ízületi terhelést. (Hand position)

58. Tömegközlekedés biztonsága (Public transport safety)

A fülhallgató használata közben csökken a külső hangok és figyelmeztetések észlelése, ami balesetveszélyt jelenthet az utcán vagy tömegközlekedés közben. Fontos tudatosan figyelni a környezetre. (Public transport safety)

59. Informatikai eszközválasztás (Digital device selection)

A különféle informatikai eszközök – például számítógép, tablet, okostelefon – közötti tudatos választás a feladat, a kényelmi szempontok és a technikai igények alapján. Cél, hogy az adott feladatra legalkalmasabb eszközt használjuk. (Device selection)

60. Számítási teljesítmény (Computing power)

Az eszköz azon képessége, hogy gyorsan és hatékonyan tud feldolgozni adatokat és futtatni programokat. Főként a processzor és a memória határozza meg. (Computing power)

61. Képfeldolgozás (Image editing)

Digitális képek módosítása különféle szoftverekkel, például fényerő, kontraszt, színek vagy háttér változtatása. Használható kreatív alkotásokhoz vagy hibák javítására is. (Image editing)

62. Retusálás (Retouching)

Képek esztétikai vagy technikai hibáinak kijavítása grafikai programokkal, például bőrhibák eltüntetése portrékon. A profi fotós munka alapvető része. (Retouching)

63. Emoji használat (Emoji use)

Grafikus érzelem- vagy szimbólumhasználat digitális kommunikációban, amely segít kifejezni hangulatokat, érzelmeket. Szövegek érzelmi árnyalására és informálisabbá tételére szolgál. (Emoji usage)

64. Prezentáció mentése (Saving a presentation)

Előadásanyagok elmentése digitális formában, például pendrive-ra, e-mail mellékletként vagy felhőbe. Fontos lépés az adatok biztonságos megőrzése érdekében. (Saving presentation)

65. Grafikon szerkesztése (Chart editing)

Adatok vizuális megjelenítésének módosítása, például oszlopok színének vagy méretének megváltoztatása. Használata gyakori táblázatkezelőkben és prezentációkban. (Chart editing)

66. Felirat nyelve (Subtitle language)

Egy videóhoz társított szöveg megjelenítési nyelve, amely segít megérteni az adott nyelven beszélő szereplők szövegét. Többnyelvű beállítás gyakori a streamingszolgáltatásoknál. (Subtitle language)

67. Könyvjelző mentése (Bookmark backup)

A böngészőben elmentett kedvenc weboldalak listájának biztonsági mentése, hogy eszközváltáskor se vesszenek el. Gyakran exportálható fájlformátumba vagy szinkronizálható a felhőbe. (Bookmark backup)

68. Arcfelismerés (Face recognition)

Biometrikus azonosítási módszer, amely az arc jellemzőit használja a felhasználó azonosítására. Gyakori alkalmazása a telefonok feloldásánál és biztonsági beléptetésnél. (Face recognition)

69. Ujjlenyomat-azonosítás (Fingerprint recognition)

Olyan biometrikus eljárás, amely az egyedi ujjlenyomat alapján azonosítja a felhasználót. Gyors, biztonságos módja az eszközök zárolásának feloldására. (Fingerprint recognition)

70. Mintafelismerés (Pattern recognition)

Biztonsági azonosítási módszer, ahol a felhasználó egy előre beállított mintát húz végig egy kijelzőn. Főleg érintőképernyős eszközökön használatos. (Pattern recognition)

71. Mobilalkalmazás (Mobile application / Mobile app)

Olyan program, amelyet kifejezetten okostelefonokra és táblagépekre fejlesztettek, különféle feladatok – például kommunikáció, szórakozás, tanulás – elvégzésére. Letölthető alkalmazásboltokból, mint a Google Play vagy App Store. (Mobile app)

72. Felhasználói élmény (User experience – UX)

Az a benyomás, amit a felhasználó egy digitális eszköz vagy alkalmazás használata során szerez. Ide tartozik a szoftver kezelhetősége, megjelenése, logikája és a használat közbeni kényelem. (User experience)

73. Hibaüzenet (Error message)

Olyan üzenet, amely akkor jelenik meg, amikor a szoftver nem tudja végrehajtani a kívánt műveletet. Lehet informatív vagy érthetetlen, és segíthet vagy akadályozhat a hiba elhárításában. (Error message)

74. Karbantartó alkalmazás (Maintenance app)

Olyan program, amely segít az eszköz teljesítményének fenntartásában, például felesleges fájlok törlésével, memória felszabadításával vagy frissítések kezelésével. Fő célja a rendszer stabilitásának biztosítása. (Maintenance application)

75. Digitális kompetencia (Digital literacy / competence)

A digitális technológiák tudatos, biztonságos és hatékony használatának képessége, amely magában foglalja az információkezelést, kommunikációt és alkotást is. Alapvető készség a modern életvitelhez. (Digital competence)

76. Digitális lábnyom (Digital footprint)

Az az információhalmaz, amelyet egy felhasználó tudatosan vagy tudtán kívül maga után hagy az interneten. Ide tartoznak például keresési előzmények, bejelentkezések, megosztott tartalmak. (Digital footprint)

77. Multimédia (Multimedia)

Olyan digitális tartalom, amely különböző médiumokat – szöveg, hang, kép, videó – kombinál. Különösen hatékony tanulásban és kommunikációban. (Multimedia)

78. Digitális rajz (Digital drawing)

Elektronikus eszközzel, például grafikus táblával vagy érintőképernyőn készített illusztráció vagy grafika. Lehetővé teszi a szabadkézi rajzolást szoftveres eszközökkel. (Digital drawing)

79. Tartalomkészítő (Content creator)

Olyan személy, aki digitális platformokon rendszeresen hoz létre és oszt meg különböző típusú tartalmakat, például videókat, blogokat, posztokat. A közösségi média és a vlogkultúra meghatározó szereplői. (Content creator)

80. Kiadványszerkesztő (Desktop publisher)

Olyan szakember vagy alkalmazás, amely nyomtatott vagy digitális dokumentumok – például újságok, szórólapok, könyvek – szerkesztésére és tördelésére specializálódott. Használja a szöveg, kép és elrendezés eszközeit a vizuálisan hatékony megjelenés érdekében. (Desktop publisher)

☒ **1–20. – Igaz – Hamis teszt sor**

1. A digitális eszközök kizárólag hangjelek feldolgozására képesek.
2. Az operációs rendszer irányítja a számítógép működését és a programok futását.
3. Az ergonómia kizárólag a szoftverek kinézetével foglalkozik.
4. A hardverergonómia figyelembe veszi a kéz és test természetes tartását.
5. A szoftverergonómia célja, hogy a programok feleslegesen bonyolultak legyenek.
6. A fájlkezelő segít az állományok rendszerezésében és mozgatásában.
7. A médialejátszó csak szöveges dokumentumokat tud megjeleníteni.
8. A kamerakezelő program képek és videók készítésére használható.
9. A hangfelvevő program kizárólag élő közvetítésekhez használható.
10. A szövegszerkesztő alkalmas szöveg írására és formázására.
11. A rajzolóprogramok alkalmatlanok művészi alkotások létrehozására.
12. A naptáralkalmazás segít a határidők nyilvántartásában.
13. A beszédfelismerő program nem képes szöveget létrehozni.
14. A digitális asszisztens képes hangparancsok végrehajtására.
15. A böngészőprogramok csak offline módban működnek.
16. A felhőtárhely internetes fájl tárolásra szolgál.
17. A perifériák nem kapcsolódnak a számítógéphez.
18. A processzor végzi a számítógép számítási műveleteit.
19. A RAM egyfajta tartós adattárolásra szolgál.
20. Az SSD egy gyors típusú háttértár.

☒ **21–40. – Igaz – Hamis teszt sor**

21. A háztartásokban leggyakrabban használt háttértár a floppy lemez.
22. A hálózati kapcsolat lehet vezetékes vagy vezeték nélküli is.
23. Az adatátvitel során az adatok egyik eszközről a másikra kerülnek.
24. Az USB-csatlakozó csak az egerek csatlakoztatására alkalmas.
25. A pendrive egy belső merevlemez, amit nem lehet eltávolítani.
26. A memóriakártyákat főként fényképezőgépekben és mobiltelefonokban használják.
27. A billentyűzet nem tekinthető perifériának.
28. Az egér segítségével mozgathatjuk a kurzort a képernyőn.
29. A tapipad kizárólag asztali számítógépeken használható.
30. Az ergonomikus billentyűzet célja a kéz természetes tartásának támogatása.
31. Az ergonomikus egér gyakran ferde kialakítású, hogy a csuklót ne terhelje.
32. A mechanikus billentyűzeteket főként azok használják, akik gyorsan gépelnek.
33. A Braille-billentyűzet látássérültek számára készült.
34. A csuklótámasz segít csökkenteni a kéz és alkar terhelését.
35. A kijelző feladata kizárólag a hangkimenet biztosítása.
36. A kék fény megzavarhatja az alvást és fáraszthatja a szemet.
37. Az éjszakai mód növeli a kijelző kékfény-tartalmát.
38. A telefonergonómia figyelembe veszi a készülék méretét és formáját.
39. A hosszú telefonos beszélgetés közbeni helytelen fejtartás káros lehet.
40. A fülhallgatók használata teljesen biztonságos közlekedés közben.

☒ **41–60. – Igaz – Hamis tesztkérdések**

41. A videóhívás során kizárólag hangátvitel történik.
42. A segédprogramok az operációs rendszer működését egészítik ki.
43. A szemmagasság figyelmen kívül hagyása nem befolyásolja az ergonómiát.
44. A zsibbadás lehet a rossz vérkeringés vagy hosszú ideig tartó egy pozíció következménye.
45. Az ínhüvelygyulladás az ergonómikus munkakörnyezet pozitív következménye.
46. Az állítható magasságú szék lehetővé teszi a testalkathoz odó ülőhelyzetet.
47. A lábtámasz csökkentheti a comb túlzott nyomását és a láb zsibbadását.
48. Az ülő-álló asztal nem segíti elő a mozgást munka közben.
49. A fényviszonyok nem befolyásolják a monitor láthatóságát.
50. A túl erős képernyőfény sötétben fáraszthatja a szemet.
51. A pislogás gyakorisága megnő a monitor használata közben.
52. A szemszárazság oka lehet a ritkább pislogás képernyőnézés során.
53. A szaruhártya a szem fényérzékeny, átlátszó rétege.
54. A helytelen testtartás mozgásszervi problémákhoz vezethet.
55. A fejtartás nem számít az ergonómiában.
56. A gerincterhelés akkor nő, ha a monitor túl alacsonyan vagy túl magasan van.
57. A természetes kéztartás segíthet csökkenteni a kéz túlterhelését.
58. A fülhallgató használata mindig biztonságos közlekedés közben.
59. A tudatos eszközválasztás része a digitális kompetenciának.
60. A számítási teljesítmény nem függ a processzortól.

☒ **61–80. – Igaz – Hamis tesztkérdések**

61. A képfeldolgozás során csak szöveget lehet módosítani.
62. A retusálás a képek hibáinak kijavítására szolgál.
63. Az emojik segítenek érzelmeket közvetíteni a digitális kommunikációban.
64. A prezentáció mentése azt jelenti, hogy nyomtatás nélkül töröljük a fájlt.
65. A grafikon szerkesztésekor lehet színeket vagy oszlopformát módosítani.
66. A felirat nyelvét nem lehet megváltoztatni egy videón.
67. A könyvjelző mentése lehetővé teszi, hogy elmentsük kedvenc weboldalainkat.
68. Az arcfelismerés egyfajta biometrikus azonosítás.
69. Az ujjlenyomat-azonosítás nem tekinthető biztonságos azonosítási módnak.
70. A mintafelismerés egy rajzolható minta alapján történő azonosítás.
71. A mobilalkalmazásokat csak számítógépre lehet telepíteni.
72. A felhasználói élmény nem befolyásolja, hogy mennyire használunk szívesen egy alkalmazást.
73. A hibaüzenetek célja, hogy tájékoztassanak a problémákról.
74. A karbantartó alkalmazások segítenek az eszköz teljesítményének javításában.
75. A digitális kompetencia nem tartalmazza az internetbiztonságot.
76. A digitális lábnyom nem hagy nyomot az interneten.
77. A multimédia csak szöveget és képet jelent.
78. A digitális rajz speciális eszközökkel készített illusztráció.
79. A tartalomkészítők nem játszanak szerepet a közösségi médiában.
80. A kiadványszerkesztés során szöveget és képet is törölhetünk egy dokumentumba.