

Nazwa
kwalifikacji:

Realizacja projektów multimedialnych

Oznaczenie
kwalifikacji:

AU.28

Numer zadania:

03

Kod arkusza:

AU.29-03-22.06-SG

Wersja arkusza:

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Bitmapy i logo
	<i>Logo może być oceniane na podstawie pliku wektorowego lub PNG Tolerancja wymiarów wynosi ± 3 px</i>
R.1.1	Bitmapa <i>flaga</i> ma wymiar 1200 x 628 px
R.1.2	Bitmapa <i>bazylika</i> jest wykadrowana i ma wymiar 200 x 130 px
R.1.3	Bitmapa <i>toreador</i> jest wykadrowana i ma wymiar 200 x 130 px
R.1.4	Bitmapa <i>stadion</i> jest wykadrowana i ma wymiar 200 x 130 px
R.1.5	Wszystkie bitmapy są zapisane w trybie RGB, rozdzielczość 72 ppi
R.1.6	Logo ma wymiar 100 x 115 px
R.1.7	Logo posiada wszystkie elementy o kształtach zgodnych ze szkicem
R.1.8	Wszystkie elementy logo są w kolorystyce RGB (30, 50, 200) bez obrysu
R.1.9	Logo ma tło i wycięcia w książkach przezroczyste
R.1.10	Logo posiada tekst JEZYKOWO font Myriad Pro, wersaliki
R.2	Rezultat 2: Projekt banera w pliku PSD
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD Tolerancja zgodności położenia elementów z wartościami wynosi ± 3 px</i>
R.2.1	Dokument programu Adobe Photoshop ma rozmiar: 1200 x 628 px
R.2.2	Kolorystyka projektu tryb RGB, rozdzielczość 72 ppi
R.2.3	Element GŁÓWKA posiada: tło RGB (255, 255, 255), prostokąt 1200 x 50 px, tekst Arial Bold 24 pt, RGB (0,0,0), wersaliki, brak błędów edycyjnych. Położenie zgodne ze szkicem
R.2.4	Element GŁÓWKA posiada: znak graficzny zamknięcia baneru po prawej stronie RGB (0,0,0). Położenie zgodne ze szkicem
R.2.5	Element BODY posiada logo 100 x 115 px w położeniu zgodnym ze szkicem i z zachowaniem przezroczystości tła
R.2.6	Element BODY posiada cztery prostokąty pod logo w kolorystyce RGB (255,255,255) położenie zgodne ze szkicem
R.2.7	Element BODY posiada w prostokątach wyrównane w pionie i poziomie teksty (kolejność zgodnie ze szkicem) NATIV SPEAKERZY, TEST JEZYKOWY, MATERIAŁY, KONTAKT – Arial Regular 24 punkty, RGB (0,0,0), wersaliki
R.2.8	Element BODY posiada bitmapy – <i>bazylika</i> , <i>toreador</i> i <i>stadion</i> – wykadrowane i dostosowane do banera zgodnie ze szkicem. Przycięte do kształtu elipsy. Położenie zgodne ze szkicem
R.2.9	Element BODY posiada pod znakiem na fladze Hiszpanii prostokąt – RGB (255, 255,255), wymiary 300 x 40 px. W prostokącie tekst ZAPISZ SIĘ Arial Bold 24 punkty, RGB (0,0,0), wersaliki oraz znak graficzny rozwinięcia RGB (0,0,0). Położenie zgodne ze szkicem
R.2.10	Element STOPKA posiada: wymiar 1200 x 50 px, tło RGB (255, 255, 255), tekst „W cenę.....” – Arial Regular 24 punkty., wyśrodkowany w pionie i poziomie, brak błędów edycyjnych. Położenie zgodne ze szkicem
R.3	Rezultat 3: Przebieg animacji banera
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD lub GIF</i>

R.3.1	Czas trwania animacji 6 s $\pm$ 0,5. Szybkość odtwarzania 30 kl/s, animacja odtwarzana w pętli
R.3.2	Bitmapy <i>flaga</i> , <i>bazylika</i> , <i>toreador</i> , <i>stadion</i> , <i>logo</i> oraz znak graficzny zamknięcia strony – widoczne są przez cały czas trwania animacji
R.3.3	Testy w główce i stopce banera: 0–1 s. pojawiają się od początku prawej strony banera do miejsca wyznaczonego na szkicu (widoczne do końca trwania animacji)
R.3.4	1–2 s: Prostokąty i teksty <i>NATIV...</i> oraz <i>ZAPISZ SIĘ</i> ze znakiem graficznym rozwinięcia pojawiają się w sposób płynny w miejscu wskazanym na szkicu. Prostokąt z tekstem <i>NATIV...</i> oraz prostokąt z tekstem <i>ZAPISZ SIĘ</i> widoczne do końca trwania animacji
R.3.5	2–3 s: Prostokąt i tekst <i>TEST JĘZYKOWY</i> pojawia się w sposób płynny. Prostokąt z tekstem widoczny do końca trwania animacji, znak rozwinięcia zanika w sposób płynny
R.3.6	3–4 s: Prostokąt i tekst <i>BEZ KSIĄŻEK</i> pojawia się w sposób płynny. Prostokąt z tekstem widoczny do końca trwania animacji. Znak rozwinięcia pojawia się w sposób płynny
R.3.7	4–5 s: Prostokąt i tekst <i>MATERIAŁY</i> pojawia się w sposób płynny. Prostokąt z tekstem widoczny do końca trwania animacji. Znak rozwinięcia zanika w sposób płynny
R.3.8	5–6 s: Znak rozwinięcia pojawia się w sposób płynny w zakresie krycia od 0 do 100%
R.4	Rezultat 4: Skatalogowane materiały cyfrowe
R.4.1	Na płycie znajduje się folder <i>hiszpania_PESEL</i>
R.4.2	W folderze znajdują się pliki <i>PSD</i> i <i>GIF</i> o nazwie <i>hiszpania_baner</i>
R.4.3	W folderze znajdują się przygotowane bitmapy <i>flaga</i> , <i>bazylika</i> , <i>toreador</i> , <i>stadion</i> w formacie <i>JPEG</i>
R.4.4	W folderze znajduje się plik wektorowy z logo pod nazwą <i>hiszpania_logo</i>
R.4.5	W folderze znajduje się logo jako plik <i>PNG</i> pod nazwą <i>hiszpania_logo</i>