

Nazwa kwalifikacji: **Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych**
Symbol kwalifikacji: **PGF.04**
Numer zadania: **01**
Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

PGF.04-01-25.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2025

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Instrukcja dla zdającego

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL i naklej naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Na KARCIE OCENY w oznaczonym miejscu przyklej naklejkę z numerem PESEL oraz wpisz:
 - swój numer PESEL*,
 - oznaczenie kwalifikacji,
 - numer zadania,
 - numer stanowiska.
3. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 5 stron i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
4. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
5. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
6. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
7. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw arkusz egzaminacyjny z rezultatami oraz KARTĘ OCENY na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
8. Po uzyskaniu zgody zespołu nadzorującego możesz opuścić salę/miejsce przeprowadzania egzaminu.

Powodzenia!

* w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

Zadanie egzaminacyjne

Na podstawie informacji zawartych w arkuszu egzaminacyjnym oraz plików z folderu **PGF.04-01-25.06-SG-materialy.7z** umieszczonego na pulpicie komputera, odwzoruj logo i przygotuj bitmapy oraz trzy wersje dwustronnych wielobarwnych ulotek do drukowania offsetowego, zgodnie z wytycznymi ze szkicu wydawniczego. Hasło do folderu to: **Grzybki123**

Zadanie wykonaj na przygotowanym stanowisku egzaminacyjnym, wyposażonym w komputer z oprogramowaniem. Rezultaty zapisz na pulpicie komputera w folderze nazwanym Twoim numerem PESEL w plikach:

- *mushroom_wektor* w formacie wektorowym
- *las_kadr.jpg, podgrzyb.psd*
- *ulotka_grzybnia* w formacie zamkniętym PDF o jakości drukarskiej oraz w wersji otwartej
- *ulotka_grzybnia_impozycja.pdf*

Po zakończeniu pracy rezultaty nagraj na płytę, a następnie zgłoś przez podniesienie ręki chęć sprawdzenia nagranej przez siebie płyty na wyznaczonym do tego stanowisku. Po uzyskaniu zgody przewodniczącego Zespołu Nadzorującego podejź do stanowiska i sprawdź jakość nagrania poprzez otwarcie każdego pliku nagranych na płytę. W przypadku negatywnego wyniku pierwszej próby sprawdzenia masz możliwość ponownego nagrania płyty CD/DVD i sprawdzenia jakości nagrania. Sprawdzoną płytę opisz swoim numerem PESEL i pozostaw wraz z arkuszem egzaminacyjnym na swoim stanowisku.

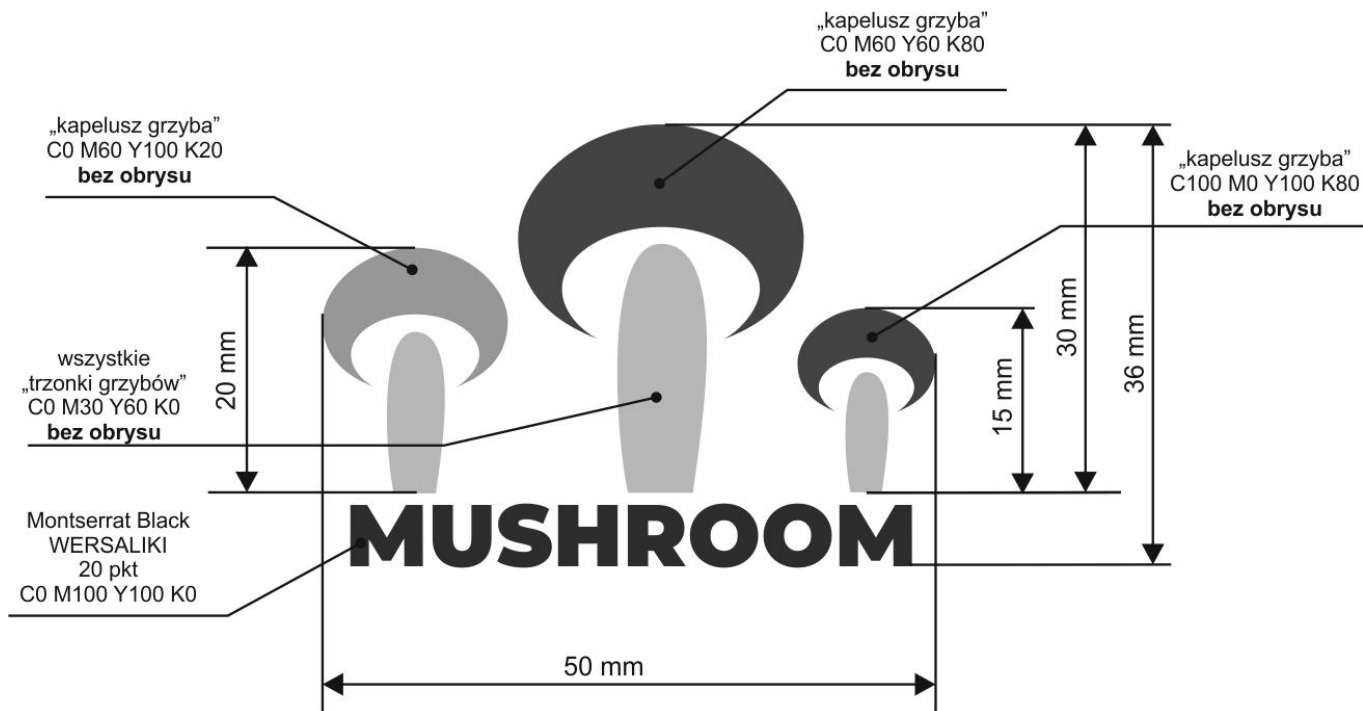
Wytyczne dotyczące przygotowania projektu

<i>mushroom_wektor</i>	<ul style="list-style-type: none">- wykorzystaj plik <i>mushroom_logo.jpg</i> i odwzoruj dowolną metodą wszystkie elementy do postaci grafiki wektorowej;- niezbędne informacje dotyczące składowych kolorów oraz wymiarów obiektów zawarte są na <i>Rysunku 1. Mushroom logo</i>;- odległości (pomiędzy poszczególnymi grzybami i logotypem) wewnątrz logo są dowolne;- obiekty nie mogą nakładać się i stykać krawędziami;
<i>las_kadr.jpg</i> <i>podgrzyb.psd</i>	<ul style="list-style-type: none">- obydwie bitmapy <i>las.jpg</i> oraz <i>podgrzyb.jpg</i> przygotuj w trybie kolorów CMYK z rozdzielczością 300 ppi w rozmiarach określonych na szkicach wydawniczych na rysunkach 2 i 3;- bitmapę <i>podgrzyb</i> przygotuj usuwając tło z pliku <i>podgrzyb.jpg</i>;- dwa grzyby mają znajdować się na przezroczystym tle;- plik zapisz w formacie PSD z zachowaniem proporcji (bez zniekształceń);
<i>ulotka_grzybnia</i>	<ul style="list-style-type: none">- wykonaj wersję otwartą ulotki w wybranym programie komputerowym, zapisz w pliku PDF o standardzie drukarskim z uwzględnieniem spadów, bez znaczników drukarskich;- plik ma zawierać łącznie 4 strony (3 różne awersy ulotek oraz 1 wspólny rewers);- na awersach ulotek umieść zmienny tekst nazw oddziałów znajdujący się w tabeli 1, zgodnie z danymi zawartymi w szkicu wydawniczym na rysunku 2;- w zależności od wykorzystanego oprogramowania graficznego zapisz kopię pliku otwartego w najniższej z możliwych wersji zapisu np. CS6 (dla Adobe Illustratora lub Adobe InDesigna) lub 17.0 (dla CorelDRAW);
<i>ulotka_grzybnia_impozycja.pdf</i>	<ul style="list-style-type: none">- wykonaj ekonomiczną impozycję ulotek do druku offsetowego na arkuszu B2 (707 x 500) przy założeniu, że druk odbywa się metodą odwracania przez markę boczną oraz że pierwsza ulotka stanowi 50%, a druga i trzecia po 25% użytków na arkuszu;- na impozycji uwzględnij linie cięcia, pasery, paski kontrolne kolorów oraz informację o pliku.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenię podlegać będzie 5 rezultatów:

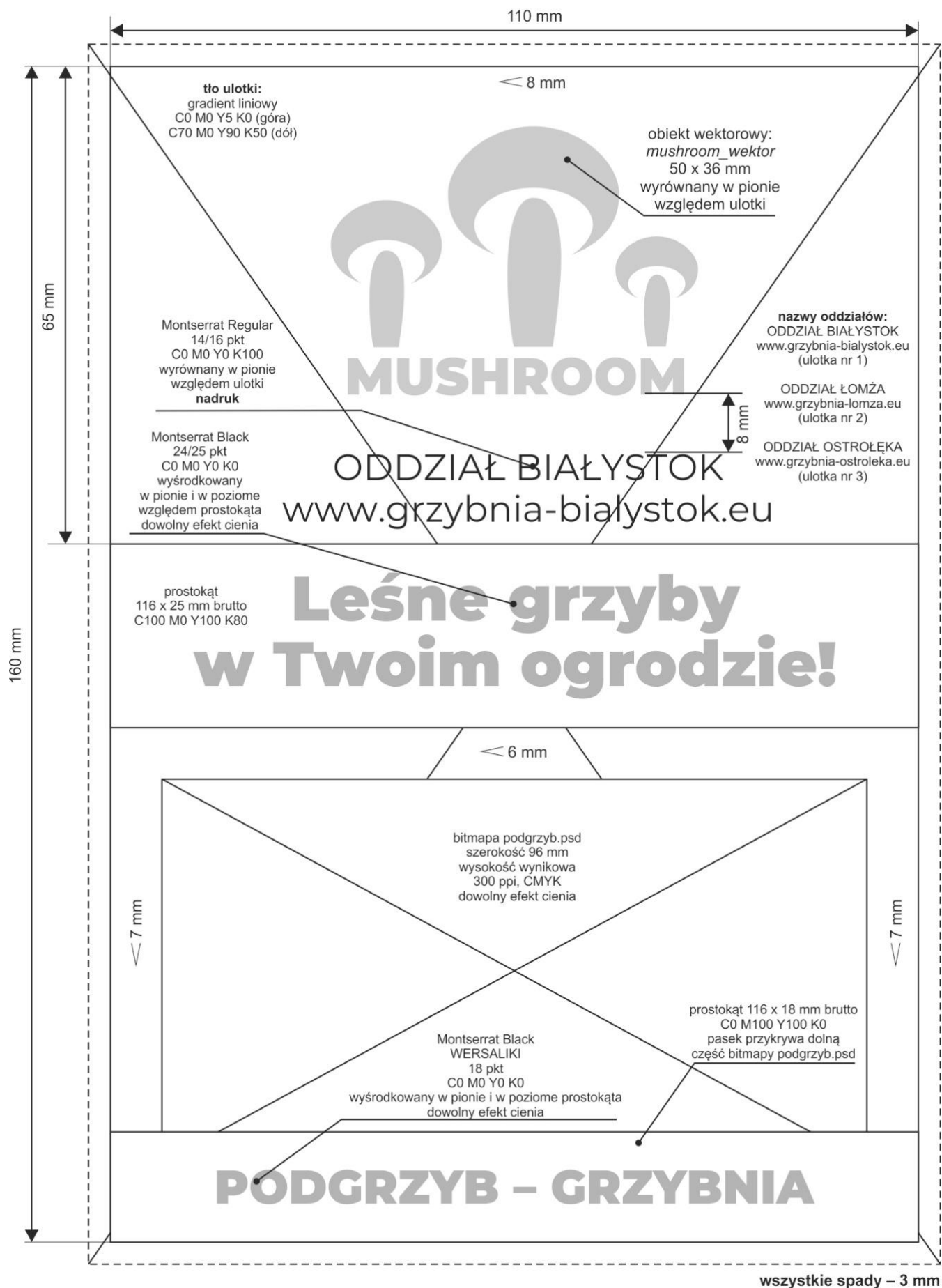
- logo wektorowe przygotowane do projektu ulotek,
- bitmapy przygotowane do projektu ulotek,
- plik otwarty i plik PDF projektu ulotek – typografia,
- plik otwarty i plik PDF projektu ulotek – pozostałe elementy layoutu,
- plik PDF z impozycją ulotek.



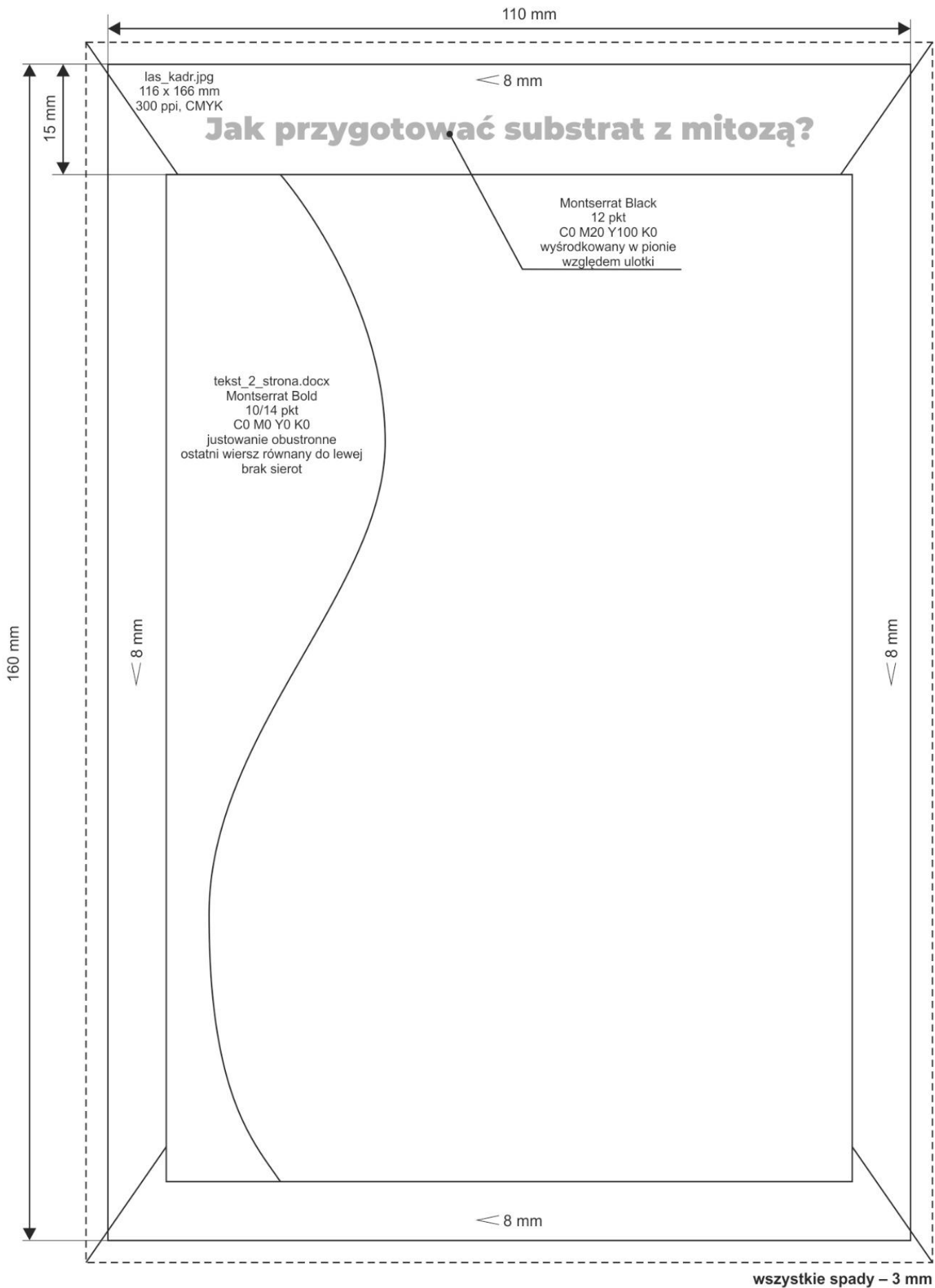
Rysunek 1. Mushroom logo

Tabela 1. Zmienne dane do wykonania ulotek

Lp.	Oddział	Adres strony www	Procentowy udział użytkowników w nakładzie
Ulotka nr 1	BIAŁYSTOK	www.grzybnia-bialystok.eu	50%
Ulotka nr 2	ŁOMŻA	www.grzybnia-lomza.eu	25%
Ulotka nr 3	OSTROŁĘKA	www.grzybnia-ostroleka.eu	25%



Rysunek 2. Szkic wydawniczy awersu ulotek



Rysunek 3. Szkic wydawniczy rewersu ulotki

