

Nazwa kwalifikacji:

Wykonywanie i realizacja projektów multimedialnych

Oznaczenie kwalifikacji:

A.25

Numer zadania:

02

Kod arkusza:

A.25-02-18.06

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Logo
R.1.1	Logo zostało zapisane pod nazwą <i>logo_wektorowe_PESEL</i> w formacie grafiki wektorowej z możliwością edycji poszczególnych obiektów
R.1.2	Prostokąt umieszczony w projekcie logo ma ścięty lewy dolny narożnik zgodnie ze wzorem
R.1.3	Rozmieszczenie i wielkość elementów w logo są zgodne ze wzorem logo
R.1.4	W projekcie logo został wykorzystany kolor błękitny: RGB (111, 201, 235) (ocena na podstawie pliku <i>logo_wektorowe_PESEL</i>) (z dokładnością ± 1)
R.1.5	W projekcie logo został wykorzystany kolor żółty: RGB (255, 247, 178) (ocena na podstawie pliku <i>logo_wektorowe_PESEL</i>) (z dokładnością ± 1)
R.1.6	W projekcie logo został wykorzystany kolor niebieski: RGB (0, 141, 210) (ocena na podstawie pliku <i>logo_wektorowe_PESEL</i>) (z dokładnością ± 1)
R.1.7	Napis wyedytowano fontem <i>Verdana Bold</i> , wersalikami (ocena na podstawie pliku <i>logo_wektorowe_PESEL</i>)
R.1.8	Logo zostało zapisane w trybie koloru RGB, w pliku <i>logo_rastrowe_PESEL.png</i> (ocena na podstawie pliku o nazwie <i>logo_rastrowe_PESEL.png</i>)
R.1.9	Pliki <i>logo_wektorowe_PESEL</i> i <i>logo_rastrowe_PESEL</i> zostały zapisane w folderze <i>PESEL</i> i nagrane na płytę CD
R.2	Rezultat 2: Grafika z folderu IKONY_PESEL
R.2.1	Pliki z ikonami zapisano w folderze <i>IKONY_PESEL</i> umieszczonym w folderze <i>PESEL</i>
R.2.2	Folder <i>IKONY_PESEL</i> zawiera tylko 8 plików o nazwach: <i>01środowisko_serwerowe</i> , <i>02środowisko_użytkownika</i> , <i>03helpdesc</i> , <i>04bazy_danych</i> , <i>05bezpieczeństwo_informacji</i> , <i>06sieci</i> , <i>07bezpieczeństwo_systemów</i> , <i>08usługi_w_chmurze</i>
R.2.3	Pliki z ikonami zapisano w formacie PNG w trybie koloru RGB
R.3	Rezultat 3: Plik baner1_PESEL.png
<i>Rezultat oceniany na podstawie pliku baner1_PESEL .png</i>	
R.3.1	Baner ma wymiary 350 x 250 pikseli
R.3.2	W projekcie baneru umieszczono logo z pliku <i>logo_rastrowe_PESEL.png</i>
R.3.3	Logo umieszczono w dolnej części baneru
R.3.4	W projekcie baneru wykorzystano grafikę z pliku <i>it.jpg</i>
R.3.5	Grafika z pliku <i>it.jpg</i> wypełnia całe tło banera
R.3.6	Napis o treści „MOŻESZ WIĘCEJ!” wykonano krojem pisma <i>Verdana Bold</i>
R.3.7	Napis „MOŻESZ WIĘCEJ!” zapisano wersalikami
R.3.8	Napis wykonany jest kolorem RGB (200, 30, 30), a obrys napisu kolorem RGB (0,0,0) (z dokładnością ± 1)
R.3.9	Plik zapisano w rozdzielczości 72 ppi lub 96 ppi
R.3.10	Baner zapisano w folderze <i>PESEL</i> w trybie koloru RGB w pliku <i>baner1_PESEL.png</i>
R.4	Rezultat 4: Plik baner2_PESEL.psd, baner2_PESEL.gif
<i>Rezultat oceniany na podstawie plików baner2_PESEL.psd lub baner2_PESEL.gif</i>	
R.4.1	Baner ma wymiary 750 x 200 pikseli
R.4.2	Białe tło banera jest przysłonięte dwoma prostokątami o wymiarach 750 x 50 pikseli
R.4.3	Prostokąty mają barwę RGB (50, 200, 30)
R.4.4	Baner zawiera 8 różnych ikon rozmieszczonych zgodnie ze wzorem
R.4.5	Wszystkie napisy są wyedytowane fontem <i>Tahoma</i> , 14 pkt., wersalikami o barwie RGB (0, 0, 0)
R.4.6	Treść i usytuowanie napisów są zgodne ze wzorem baneru

R.4.7	Baner zapisano w folderze <i>PESEL</i> w trybie koloru <i>RGB</i> w pliku <i>baner2_PESEL.psd</i> z zachowaniem warstw
R.4.8	Animowany baner zapisano w folderze <i>PESEL</i> w trybie koloru <i>RGB</i> w pliku <i>baner2_PESEL.gif</i>
R.4.9	Pliki zapisano w rozdzielczości 72 ppi lub 96 ppi
R.5	Rezultat 5: Przebieg animacji
<i>Rezultat oceniany na podstawie plików baner2_PESEL .psd lub baner2_PESEL .gif</i>	
R.5.1	Przez pierwsze pół sekundy animacji widać tylko białe tło
R.5.2	W drugiej i trzeciej klatce animacji pojawiają się 2 zielone prostokąty (w kolejności od dolnego do górnego)
R.5.3	W każdej kolejnej parzystej klatce animacji (od klatki 4) pojawiają się napisy, a w każdej kolejnej nieparzystej klatce (od 5 klatki) pojawiają się ikony
R.5.4	Klatki parzyste wyświetlane są przez 1 sekundę, a klatki nieparzyste przez 2 sekundy
R.5.5	Pojawiające się obiekty graficzne i tekstowe pozostają widoczne do końca cyklu odtwarzania animacji
R.5.6	Animacja zawiera dokładnie 19 klatek
R.5.7	Kolejność pojawiania się ikon jest zgodna ze wzorem i treścią zadania
R.5.8	Kolejność pojawiania się napisów jest zgodna ze wzorem i treścią zadania
R.5.9	Animacja odtwarzana jest trzykrotnie