

Nazwa kwalifikacji: **Wykonywanie przekazu reklamowego**
Oznaczenie kwalifikacji: **PGF.07**
Numer zadania: **03**
Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

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

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

PGF.07-03-23.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2023

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 6 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 wliczony 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

Producent odzieży sportowej *LEVEL10* planuje otworzyć sieć sklepów firmowych dla klientów indywidualnych w trzech największych miastach Polski. Na podstawie informacji zawartych w arkuszu egzaminacyjnym wykonaj projekty:

- logo,
- elementów księgi znaku,
- billboardu,
- kuponu rabatowego.

Zadanie wykonaj na przygotowanym stanowisku egzaminacyjnym, wyposażonym w komputer z niezbędnym oprogramowaniem.

Rezultaty zapisz w folderze *PESEL* (PESEL to Twój nr PESEL) utworzonym na pulpicie komputera w plikach o nazwach:

- logo,
- logo_kopia,
- ksiega_znaku,
- billboard,
- billboard_kopia,
- kupon_rabatowy,
- kupon_rabatowy_kopia.

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 podejdź 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 projektu logo sklepu

Projekt logo wykonaj w programie do grafiki wektorowej w rozdzielczości 300 dpi w trybie kolorów RGB. Wszystkie elementy zmień na krzywe Béziera.

Nazwa i stylistyka producenta odzieży nawiązuje do uprawiania sportu przez młodych ludzi, którzy wyznaczają sobie sportowe cele i dążą do ich osiągnięcia. Firma *LEVEL10* produkuje ubrania sportowe w klasycznych fasonach, ale z wykorzystaniem najnowszych technologii oraz surowców, dlatego logo powinno odzwierciedlać ten charakter i przykuwać uwagę odbiorców docelowych.

- logo zaprojektuj na obszarze roboczym o rozmiarze: szerokość 190 mm, wysokość 75 mm,
- przezroczyste tło,
- logo ma składać się z sygnetu oraz logotypu zawierającego nazwę producenta odzieży sportowej (dopuszcza się minuskuły i majuskuły),
- kolorystyka logo ma uwzględniać przynajmniej 2 kolory.

W logo zastosuj wyłącznie krój pisma:

Century

1234567890

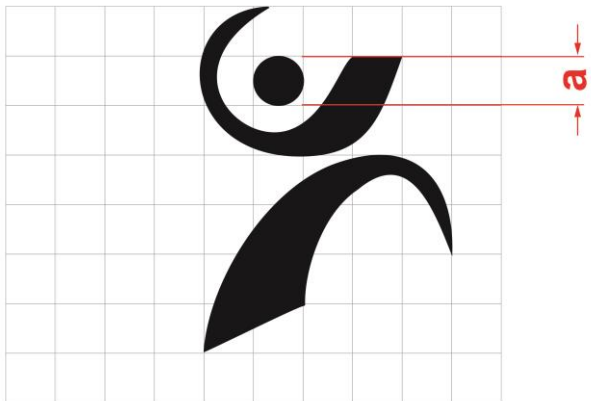
abcdefghijklmnopqrstuwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Wykonany projekt logo sklepu zapisz jako dokument:

- PDF pod nazwą *logo*,
 - PNG pod nazwą *logo_kopia*.
 - *logo_kopia* w zależności od wykorzystanego oprogramowania graficznego zapisz plik otwarty w najniższej możliwej wersji program np. CS4 (dla Adobe Illustratora lub Adobe InDesigna) lub CDRx3 (dla CorelDRAW) lub w formacie SVG (dla Inkscape'a).
- Pliki zapisz w utworzonym na pulpicie komputera folderze *PESEL* (PESEL to Twój numer PESEL).

Wytyczne dotyczące sporządzenia elementów księgi znaku dla zaprojektowanego logo

Elementy księgi znaku wykonaj w programie do tworzenia grafiki wektorowej w dokumencie formatu A4 w rozdzielczości 300 dpi. Wszystkie obiekty wektorowe oraz tekst zamień na krzywe Béziera. Gotowy projekt zapisz jako jeden wielostronicowy dokument. Nadaj każdej stronie jej tytuł, zgodny z zawartością tj.: SYMBOLIKA, KOLORYSTYKA, KONSTRUKCJA LOGO NA SIATCE MODUŁOWEJ, POLE OCHRONNE, TYPOGRAFIA.

Numer strony	Tytuł strony	Zawartość strony
1.	SYMBOLIKA	Zaprojektowane przez zdającego logo w skali 1:1 wraz z opisem jego symboliki nawiązującej do wytycznych klienta.
2.	KOLORYSTYKA	Wszystkie kolory tworzące logo zdefiniowane w składowych RGB lub CMYK.
3.	KONSTRUKCJA LOGO NA SIATCE MODUŁOWEJ	<ul style="list-style-type: none"> – konstrukcja logo na siatce modułowej, – siatkę skonstruuj z modułów w kształcie kwadratu o boku długości „a”. Długość boku „a” ma być równa wysokości litery „L” z logotypu, <p>Sposób konstrukcji siatki przedstawiono na <i>Rysunku 1</i>.</p> <p>Uwaga: Należy wykonać własny projekt – nie można odwzorowywać grafiki przedstawionej jako przykład.</p>
		
Rysunek 1. Przykładowa konstrukcja logo na siatce modułowej		
4.	POLE OCHRONNE	<ul style="list-style-type: none"> – pole ochronne logo, – przy ustalaniu pola ochronnego wokół znaku posłuż się jednostką podstawową „a” - wielkość ta powinna wynosić „a”.
5.	TYPOGRAFIA	Wykorzystane kroje pisma
<p>Gotowe elementy księgi znaku zapisz jako jeden wielostronicowy dokument PDF pod nazwą <i>ksiega_znaku</i>. Plik zapisz w utworzonym na pulpicie komputera folderze <i>PESEL</i> (PESEL to Twój numer PESEL).</p>		

Wytyczne dotyczące wykonania projektu billboardu

Projekt billboardu wykonaj w programie do grafiki wektorowej w rozdzielczości 300 dpi. Wszystkie obiekty oraz teksty projektu zmień na krzywe Béziera.

Wymiary projektu:

- szerokość 12 m, wysokość 4 m - billboard wykonaj w skali 1:50 (24 × 8 cm).

Billboard musi zawierać:

- w lewym górnym rogu zaprojektowane wcześniej logo,
- przynajmniej jeden dodatkowy element graficzny (samodzielnie wykonany) w dowolnym miejscu projektu,
- kolorystyka ma nawiązywać do kolorów logo.

Wszystkie napisy wykonaj krojem pisma Century:

- po prawej stronie treść zasadnicza:
*JUŻ WKRÓTCE STARTUJEMY.
W DZIEŃ OTWARCIA MEGA ATRAKCJE!*
- w dolnej części projektu adres strony internetowej: *www.level10.pl*



Rysunek 2. Billboard

Wykonany projekt billboardu zapisz jako dokument:

- PDF pod nazwą *billboard*,
- JPG pod nazwą *billboard_kopia*,
- *billboard_kopia* w zależności od wykorzystanego oprogramowania graficznego zapisz plik otwarty w najniższej możliwej wersji programu np. CS4 (dla Adobe Illustratora lub Adobe InDesigna) lub CDRx3 (dla CorelDRAW) lub w formacie SVG (dla Inkscape'a).

Pliki zapisz w utworzonym na pulpicie komputera folderze *PESEL* (PESEL to Twój numer PESEL).

Wytyczne dotyczące wykonania projektu kuponu rabatowego

Projekt kuponu rabatowego wykonaj w programie do grafiki wektorowej w rozdzielczości 300 dpi. Wszystkie obiekty oraz teksty projektu zmień na krzywe Béziera.

- wymiary netto projektu: szerokość 155 mm, wysokość 85 mm,
- do obszaru netto projektu dodaj 3-milimetrowe spady.

Kupon rabatowy musi zawierać:

- w górnej części projektu zaprojektowane wcześniej logo,
- jeden dodatkowy element graficzny (samodzielnie wykonany) w dowolnym miejscu projektu,
- kolorystyka ma nawiązywać do kolorów logo.

Wszystkie napisy wykonaj krojem pisma Century:

- w środkowej części projektu treść zasadnicza:
Rabat 35% na cały asortyment
- w dolnej części projektu odniesienie do adresu strony internetowej:
Szczegóły promocji na stronie internetowej: www.level10.pl



Rysunek 3 Kupon rabatowy

Wykonany projekt kuponu rabatowego zapisz jako dokument:

- PDF pod nazwą *kupon_rabatowy*,
- JPG pod nazwą *kupon_rabatowy_kopia*,
- *kupon_rabatowy_kopia* w zależności od wykorzystanego oprogramowania graficznego zapisz plik otwarty w najniższej możliwej wersji programu np. CS4 (dla Adobe Illustratora lub Adobe InDesigna) lub CDRx3 (dla CorelDRAW) lub w formacie SVG (dla Inkscape'a).

Pliki zapisz w utworzonym na pulpicie komputera folderze *PESEL* (PESEL to Twój numer PESEL).

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:

- logo – pliki: logo.pdf, logo_kopia.png,
- elementy księgi znaku dla zaprojektowanego logo – plik ksiega_znaku.pdf,
- projekt billboardu – pliki: billboard.pdf, billboard_kopia.jpg,
- projekt kuponu rabatowego – pliki: kupon_rabatowy.pdf, kupon_rabatowy_kopia.jpg.

www.EgzaminZawodowy.info

