

## KWALIFIKACJA PROJEKTOWANIE GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

### EGZAMIN

Weryfikacja składa się z dwóch etapów: egzaminu teoretycznego (testu wiedzy) i egzaminu praktycznego.

Test wiedzy przeprowadzany jest w ośrodku egzaminacyjnym przy pomocy systemu elektronicznego. Osobie egzaminowanej podczas rozwiązywania testu nie wolno korzystać z innych aplikacji (w tym otwierać stron internetowych) niż system do przeprowadzania egzaminu.

W części praktycznej egzaminu dopuszcza się zastosowanie wyłącznie następujących metod walidacji: symulacja, rozmowa z komisją oraz analiza dowodów.

W przypadku egzaminu praktycznego kandydat wykonuje i omawia dwa projekty graficzne:

- projekt strony internetowej przeznaczonej do publikacji elektronicznej oraz projekt publikacji w formie druku. Projekt strony internetowej przeznaczonej do publikacji elektronicznej jest tworzony w odpowiednim oprogramowaniu, w prawidłowym formacie oraz trybie kolorystycznym i zawiera:
  - 1) elementy wektorowe, w szczególności logo oraz ikony lub piktogramy;
  - 2) elementy rastrowe, w szczególności winietę lub top strony, menu strony, samodzielnie zaprojektowany baner graficzny, wykadrowane zdjęcia lub stopkę;
  - 3) tekst ozdobny oraz akapitowy.

Projekt jest zapisany w odpowiednim formacie (plik otwarty) oraz jako prezentacja w ogólnodostępnym formacie graficznym.

- Projekt publikacji w formie druku stanowi minimum dwustronicową publikację w formacie minimum A4, w szczególności folderu tematycznego lub ulotki. Projekt jest tworzony w odpowiednim oprogramowaniu, w prawidłowym formacie oraz trybie kolorystycznym i zawiera:
  - 1) elementy wektorowe, w szczególności logo oraz elementy ozdobne;
  - 2) elementy rastrowe, w szczególności zdjęcia lub grafiki;
  - 3) tekst.

Projekt jest wyeksportowany do odpowiedniego formatu z zachowaniem zasad poprawności przygotowania do druku (spady, teksty w postaci wektorowej).

Oprogramowanie: Pakiet Adobe chmura

Umiejętności weryfikowane w trakcie egzaminu:

### ZESTAW I: PLANOWANIE PROJEKTU GRAFICZNEGO

1. Omawia teoretyczne podstawy projektowania grafiki komputerowej:

- wymienia i charakteryzuje rodzaje grafiki (wektorowa i rastrowa);
- wymienia i charakteryzuje programy graficzne do grafiki wektorowej i rastrowej;
- rozróżnia i omawia elementy interfejsów programów graficznych, w tym dostępne narzędzia;
- wymienia sprzęt wspomagający tworzenie projektów graficznych;
- wymienia rodzaje kompozycji obrazów;
- wymienia i omawia zasady tworzenia kompozycji, w tym zasadę złotego podziału, perspektywy, symetrii, orientacji;
- omawia zasady stosowania typografii, w tym typy czcionek, formatowanie, tekst ozdobny i akapitowy;
- omawia teorię kolorów, w tym kolory podstawowe i pochodne, mieszanie barw, profile kolorów, podział, znaczenie i dobór barw;
- wymienia i charakteryzuje formy publikacji projektu graficznego, w tym stronę internetową, instalację, prezentację multimedialną, plakat, ulotkę, wizytówkę, baner, billboard, reklamę prasową, książkę;
- charakteryzuje aspekty techniczne publikacji stosowanych w Internecie, w tym formaty plików, tryby kolorystyczne i rozdzielczości;
- charakteryzuje różnice w rozdzielczości obrazów wyświetlanych na różnych urządzeniach cyfrowych;
- charakteryzuje aspekty techniczne publikacji w formie druku, w tym formaty plików, tryby kolorystyczne, rozdzielczości, formaty papieru, spady, marginesy i uszlachetnienia;
- omawia zasady prawidłowej kompozycji projektów graficznych na przykładzie strony internetowej;
- wymienia podstawowe techniki druku, w szczególności druk offsetowy, druk cyfrowy, sitodruk i termonadruk;
- charakteryzuje bieżące trendy i obowiązujące standardy tworzenia grafiki komputerowej oraz wskazuje źródła pozyskiwania informacji dotyczących rozwoju grafiki komputerowej;
- wskazuje możliwości poszerzania własnych umiejętności w zakresie projektowania graficznego.

## **2. Analizuje wymagania zleceniodawcy dotyczące projektu graficznego i proponuje rozwiązania:**

- wymienia i charakteryzuje rodzaje grafiki (wektorowa i rastrowa);
- wymienia i charakteryzuje programy graficzne do grafiki wektorowej i rastrowej;
- rozróżnia i omawia elementy interfejsów programów graficznych, w tym dostępne narzędzia;
- wymienia sprzęt wspomagający tworzenie projektów graficznych;
- wymienia rodzaje kompozycji obrazów;
- wymienia i omawia zasady tworzenia kompozycji, w tym zasadę złotego podziału, perspektywy, symetrii, orientacji; - omawia zasady stosowania typografii, w tym typy czcionek, formatowanie, tekst ozdobny i akapitowy;

- omawia teorię kolorów, w tym kolory podstawowe i pochodne, mieszanie barw, profile kolorów, podział, znaczenie i dobór barw;
- wymienia i charakteryzuje formy publikacji projektu graficznego, w tym stronę internetową, instalację, prezentację multimedialną, plakat, ulotkę, wizytówkę, baner, billboard, reklamę prasową, książkę;
- charakteryzuje aspekty techniczne publikacji stosowanych w Internecie, w tym formaty plików, tryby kolorystyczne i rozdzielczości;
- charakteryzuje różnice w rozdzielczości obrazów wyświetlanych na różnych urządzeniach cyfrowych;
- charakteryzuje aspekty techniczne publikacji w formie druku, w tym formaty plików, tryby kolorystyczne, rozdzielczości, formaty papieru, spady, marginesy i uszlachetnienia;
- omawia zasady prawidłowej kompozycji projektów graficznych na przykładzie strony internetowej;
- wymienia podstawowe techniki druku, w szczególności druk offsetowy, druk cyfrowy, sitodruk i termonadruk;
- charakteryzuje bieżące trendy i obowiązujące standardy tworzenia grafiki komputerowej oraz wskazuje źródła pozyskiwania informacji dotyczących rozwoju grafiki komputerowej;
- wskazuje możliwości poszerzania własnych umiejętności w zakresie projektowania graficznego.

## ZESTAW 2: TWORZENIE PROJEKTU GRAFICZNEGO

### 1. Pozyskuje materiały graficzne:

- wskazuje źródła darmowych i komercyjnych zasobów graficznych;
- korzysta z dostępnych na rynku portali przeznaczonych dla grafików, w tym z witryn internetowych dysponujących fotografiami, fontami, ikonami lub piktogramami oraz tekstami próbnymi;
- wyszukuje elementy i materiały graficzne niezbędne do wykonania projektu;
- omawia zasady dotyczące praw autorskich stosowanych przy wykorzystywaniu elementów graficznych, zdjęć, tekstów i innych elementów projektu;
- omawia zasady ochrony i przenoszenia praw autorskich do utworów wynikające z ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2018 r. poz. 1191, 1293, 1669 i 2245), w szczególności przenoszenia autorskich praw majątkowych i praw zależnych, ochrony autorskich praw osobistych oraz prawa i zasady eksploatacji utworu;
- pozyskuje treści od zleceniodawcy, weryfikując ich parametry techniczne pod względem zgodności z założeniami projektu i możliwościami ich wykorzystania;
- wskazuje możliwości poprawy jakości materiałów pozyskanych od zleceniodawcy.

### 2. Przygotowuje projekt graficzny:

- ustala parametry charakterystyczne dla rodzaju projektu w zależności od tego, czy projekt będzie publikowany elektronicznie, czy w formie druku, w tym przestrzeń kolorystyczną i rozdzielczość projektu;

- 
- tworzy layout projektu, w szczególności ustala format, wymiar, orientację, marginesy, spady, przestrzeń kolorystyczną i obszar roboczy;
  - umieszcza elementy graficzne i tekstowe w projekcie;
  - kadruje, poprawia jakość oraz retuszuje elementy graficzne;
  - tworzy elementy graficzne wektorowe i rastrowe, w tym winiety lub topy strony, menu, stopki, ikony lub piktoqramy i elementy ozdobne;
  - transformuje i edytuje, w tym stosując filtry i przekształcenia, elementy graficzne wektorowe i rastrowe;
  - wykonuje operacje na warstwach;
  - formatuje tekst, w tym tekst ozdobny i akapitowy;
  - zapisuje pliki poglądowe z kompozycją projektu graficznego w formacie dostępnym dla zleceniodawcy.

### **3. Przygotowuje projekt do publikacji:**

- sprawdza projekt i koryguje możliwe błędy;
- weryfikuje zgodność zawartości projektu z materiałami pozyskanymi od zleceniodawcy;
- przygotowuje pliki zgodnie z wymaganiami publikacji;
- zapisuje finalną wersję projektu w formacie spełniającym wymagania publikacji oraz zgodnie z ustaleniami ze zleceniodawcą;
- wybiera sposób przekazania plików w zależności od ich rozmiaru i wymagań zleceniodawcy.