

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 24.11.2024 10:19:05

Уникальный программный ключ:

a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Заполярье государственный университет им. Н. М. Федоровского»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине
Мультимедийные технологии

Уровень образования: бакалавриат

Кафедра «Информационные системы и технологии»

Разработчик ФОС:

канд. техн. наук, доцент, Л. Н. Бодрякова

Н. Бодрякова

Л.

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № от г.

Заведующий кафедрой _____ к.э.н., доцент И.С. Беляев

Фонд оценочных средств по дисциплине Мультимедийные технологии для текущей/ промежуточной аттестации разработан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности / направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика на основе Рабочей программы дисциплины Мультимедийные технологии, утвержденной решением ученого совета от г., Положения о формировании Фонда оценочных средств по дисциплине (ФОС), Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ЗГУ, Положения о государственной итоговой аттестации (ГИА) выпускников по образовательным программам высшего образования в ЗГУ им. Н.М. Федоровского.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами образовательной программы

Таблица 1. Компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1 Определяет круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними
	УК-2.2 Предлагает способы решения поставленных задач и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта
	УК-2.3 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач

Таблица 2. Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код результата обучения по дисциплине/ модулю	Оценочные средства текущей аттестации		Оценочные средства промежуточной аттестации	
			Наименование	Форма	Наименование	Форма
4 семестр						

2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы.

2.1. Задания для текущего контроля успеваемости

Список контрольных вопросов к итоговому контролю:

- 1.Мультимедиа технология. Определение. Классификация и области применения.
- 2.Аппаратные средства мультимедиа технологии.
- 3.Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Типы и форматы файлов.
- 4.Цветовое пространство. Физика и биология цвета.
- 5.Цветовые модели: RGB, CMYK.
- 6.Глубина цвета. Цветоделение.
- 7.Растровая графика. Определение. Особенности. Область применения.
- 8.Изображение для печати.
- 9.Изображение для электронной публикации. Источники растровых изображений.
- 10.Векторная графика. Определение. Особенности. Область применения.
- 11.Трехмерная графика и анимация.
- 12.Flash-технологии. Определение. Особенности. Область применения.
- 13.Язык разметки HTML. Принципы создания HTML-документов.
- 14.Структура, элементы, атрибуты языка HTML.
- 15.Что такое таблицы стилей?
- 16.Язык сценариев JavaScript. Назначение.
- 17.Синтаксис языка JavaScript.
- 18.Операторы языка JavaScript.
- 19.Функции языка JavaScript.
- 20.События языка JavaScript.
- 21.Перечислите основные элементы интерфейса окна редактора Flash MX.
- 22.Для чего служит и какую информационную нагрузку несет в себе временная шкала?
- 23.Какие виды кадров используются во Flash-анимации?
- 24.Инспектор свойств. Его назначение.
- 25.Для чего предназначен Movie Explorer?
- 26.Перечислите типы символов используемых во Flash.
- 27.Какие виды библиотек символов использует во Flash? Их назначение?
- 28.Как создать символ?
- 29.Как установить основные свойства символа-кнопки?
- 30.В чем заключаются основные свойства символа-клипа?
- 31.Какие режимы редактирования символов существуют во Flash?
- 32.Как отредактировать экземпляр символа - кнопки, символа - клипа?
- 33.Как идентифицировать объекты Flash, пригодные для назначения сценариев?
- 34.Как работать с панелью операций?
- 35.Как назначить простейшие сценарии кадрам, клипам и кнопкам?
- 36.Как изменить свойства экземпляра в процессе воспроизведения фильма?
- 37.Как изменить модель поведения экземпляра в процессе воспроизведения фильма?
- 38.Как создать метки кадров и комментарии к кадрам?
- 39.Как идентифицировать разные киноленты одного фильма?
- 40.Как адресовать различные объекты фильма?
- 41.Как идентифицировать типы данных в языке ActionScript?
- 42.Как создать и разместить переменные в сценарии?
- 43.Как можно изменять значения переменных с помощью кнопок?
- 44.Как создавать кнопки с текстовыми полями?
- 45.В чем заключается работа с переменными в кадрах?
- 46.Как вводятся данные, генерируемые сценариями кадров?
- 47.Какую роль играют метки в кадрах?

48. Как осуществляется переход между сценами (кадрами)?

49. Каким объектам можно назначить обработчики событий?

2.2. Задания для промежуточной аттестации

2.2.1. Контрольные вопросы к экзамену(зачету)

2.2.2. Типовые экзаменационные задачи

2.2.3. Темы/задания курсовых проектов/курсовых работ

Учебный план и программа дисциплины не предусматривают написание письменных работ