Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Игнатенко Виталий Иванович
Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике
Дата подписания: 23.06.2025 12:57:57
Уникальный программный ключ:
a49ae343af5448d4517e3e1e499659d1a8109ba78

**Министерство науки и высшего образования РФ**
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждениевысшего образования**
**«Заполярный 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 _____ Л. Н.Бодрякова

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № 6 от 28.03.2025 г.

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

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 09.03.02 Информационные системы и технологии на основе Рабочей программы дисциплины Мультимедийные технологии, утвержденной решением ученого совета от 28.03.2025 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 Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм |
| ПК-6 Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов | ПК-6.1 Демонстрирует знания к требованиям, предъявляемым к графическому дизайну интерфейса, тенденциям в графическом дизайне |
| | ПК-6.2 Выбирает оптимальные характеристики элементов интерфейса, создавать визуальный стиль интерфейса |

Таблица 2. Паспорт фонда оценочных средств

| №п/п | Контролируемые разделы(темы) дисциплины | Кодрезультатаобучения по дисциплине/модулю | Оценочные средстватекущей аттестации | | Оценочные средствапромежуточной аттестации | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Наименование | Форма | Наименование | Форма |

**6 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 изобра-жений.
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 времен-ная 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 сценари-ев?
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

The App created this document is using the Obsolete license. Contact to the Support Team: mailto:support@sautinsoft.com