

**UNIVERSITI UTARA MALAYSIA****PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER PERTAMA SESI 2007/2008**

KOD/NAMA KURSUS : GDM2013 ASAS TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM
PENDIDIKAN

TARIKH : 24 NOVEMBER 2007 (SABTU)

MASA : 2.30 – 5.00 PETANG (2 ½ JAM)

TEMPAT : TE

ARAHAN:

- 1 Kertas soalan ini mengandungi **DUA (2)** bahagian iaitu Bahagian A dan Bahagian B dalam **ENAM (6)** halaman bercetak tidak termasuk kulit hadapan.
- 2 Bahagian A mengandungi **DUA PULUH (20)** soalan struktur. Bahagian B mengandungi **DUA (2)** soalan esei. Anda dikehendaki menjawab **SEMUA** soalan.
- 3 **Bahagian A** hendaklah dijawab pada ruangan yang disediakan di dalam kertas soalan dan **Bahagian B** hendaklah dijawab pada kertas jawapan yang disediakan.
- 4 Jawapan Bahagian A dan Bahagian B perlu diikat bersama.
- 5 Anda **TIDAK DIBENARKAN** membawa kertas soalan keluar dari dewan peperiksaan.

NO. MATRIK : _____
(dengan perkataan) (dengan angka)

NO. KAD PENGENALAN :

NAMA PENSYARAH : EN. SURENDRAN A/L SANKARAN

KUMPULAN : **A** **NOMBOR MEJA** :

**JANGAN BUKA KERTAS SOALAN INI
SEHINGGA DIBERI ARAHAN**

BAHAGIAN A (60 markah)

ARAHAN:

Jawab **SEMUA** soalan.

1 Berikan definisi multimedia.

(3 markah)

2 Nyatakan **TIGA (3)** perbezaan antara grafik *vector* dan *bitmap*.

(i) _____

(ii) _____

(iii) _____

(3 markah)

3 Terangkan peranan animasi dalam pengajaran sesuatu konsep.

(3 markah)

4 Nyatakan **TIGA (3)** kelebihan menggunakan multimedia dalam pengajaran.

(i) _____

(ii) _____

(iii) _____

(3 markah)

5 Nyatakan **TIGA (3)** langkah asas dalam *Incremental Prototyping Model*.

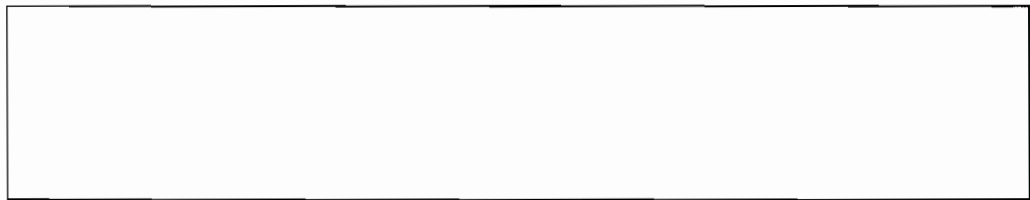
(i) _____

(ii) _____

(iii) _____

(3 markah)

6 Lakarkan gambarajah dan terangkan konsep *frequency* dalam audio.



(3 markah)

7 Apakah yang dimaksudkan dengan interaktiviti dalam multimedia?

(3 markah)

8 Apakah *Video Codec* dan berikan **SATU (1)** contoh yang sesuai?

(3 markah)

9 Berikan **TIGA (3)** perbezaan antara animasi tradisional dan animasi komputer.

(i) _____

(ii) _____

(iii) _____

(3 markah)

10 Berikan maksud perisian pengarangan multimedia berserta contoh.

(3 markah)

11 Kirakan saiz fail bagi rakaman audio mono yang dirakam selama 1 minit dengan menggunakan kadar sampel 22.05 kHz dan saiz sampel 16 bit.

(3 markah)

12 Nyatakan contoh perisian sokongan berikut.

(a) Mengedit grafik _____

(b) Mengedit audio _____

(c) Mengedit video _____

(3 markah)

13 Nyatakan **DUA (2)** cara memasukkan data ke dalam komputer dengan menggunakan peranti input.

(i) _____

(ii) _____

(3 markah)

14 Terangkan fungsi *Random Access Memory (RAM)* dalam komputer.

(3 markah)

15 Nyatakan **TIGA (3)** kelebihan penyebaran perisian kursus multimedia dengan menggunakan internet.

(i) _____

(ii) _____

(iii) _____

(3 markah)

16 Berikan maksud perisian aplikasi berserta contoh.

(3 markah)

17 Nyatakan **TIGA (3)** alat yang boleh menukarkan isyarat digital (*digital signal*) kepada isyarat analog (*analog signal*) dan sebaliknya.

(i) _____

(ii) _____

(iii) _____

(3 markah)

18 Apakah yang dimaksudkan dengan analisis spesifikasi perkakasan dan perisian?

(3 markah)

19 Terangkan elemen *Attention* dalam Model ARCS untuk Motivasi Keller (1987) yang digunakan dalam penilaian sesuatu perisian kursus multimedia.

(3 markah)

20 Terangkan kepentingan papan cerita (*storyboard*) dalam mereka bentuk bahan pengajaran berasaskan multimedia.

(3 markah)

BAHAGIAN B (40 markah)

ARAHAN:

Jawab **SEMUA** soalan.

- 1 Huraikan kepentingan fasa pengujian dan penilaian dalam mereka bentuk bahan pengajaran berasaskan multimedia berserta contoh-contoh.
(20 markah)

- 2 Huraikan proses pembangunan bahan multimedia untuk satu topik pengajaran dengan menggunakan Model ADDIE.
(20 markah)

KERTAS SOALAN TAMAT