

Вопросы
по курсу «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И
СПОРТЕ»

1. Эволюция информационных процессов. Классификация информационных технологий.
2. Информационные процессы в физкультуре и спорте. Информационная культура специалиста спортивного профиля
3. Назначение и классификация программ обработки текстов: редакторы текстов, текстовые процессоры, издательские системы.
4. Использование электронных таблиц для решения спортивных задач. Основные особенности и возможности. Визуализация данных с помощью диаграмм.
5. Виды компьютерной графики. Сравнительный анализ двух методов представления графических изображений: растрового и векторного. Обзор графических редакторов растрового и векторного типа. Особенности обработки изображений различного типа.
6. Кодирование изображений. Понятие разрешения изображения, монитора, принтера. Понятие размера изображения, глубины цвета.
7. Представление цвета в компьютерной графике. Характеристики цветовых моделей (*RGB, CMYK, Lab, HSB*). Типы изображений (*монохромные, полутонные, полноцветные* и т.д.) и их характеристики
8. Особенности публикации изображений. Характеристика основных графических форматов (*BMP, TIFF, PDF*). Форматы файлов для Web (*JPEG, GIF, PNG*). Оптимизация объёма файла.
9. Понятие гипертекста как способа организации данных. Понятие и структура web-документа
10. Технология создания web-документов средствами HTML (*HyperText Markup Language*). Технология разработки гипертекстовых сред на основе этого формата.
11. Роль и место технологий мультимедиа в физкультуре и спорте. Психологические аспекты использования в обучении мультимедиа средств
12. Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий. Базовые понятия: *мультимедиа, мультимедиа приложения, мультимедиа продукт, системы мультимедиа, технология мультимедиа* и т.д. Системы мультимедиа и их взаимосвязь. Элементы мультимедиа как информационные объекты различного содержания. Цифровые технологии и развитие систем мультимедиа.
13. Классификация аппаратных и программных средств, относимых к мультимедиа. Типы и характеристики основных компонентов мультимедийных комплексов
14. Основные технические средства, используемые для подготовки и представления мультимедийного учебного материала.

15. Специализированные средства мультимедиа. Универсальные мультимедиа проекторы, web-камеры
16. Структура электронного учебника, его основные компоненты.
Технология разработки электронных учебников
17. Создание тестирующих компонентов для проверки знаний
18. Запись электронного проекта на компакт диск – основные принципы и особенности.
19. Размещение созданного сайта в компьютерной сети
20. Понятие мультимедийной презентации, цели и задачи ее создания
21. Гипертекст и мультимедиа – технологии в компьютерных учебных презентациях. Использование анимации, цвета и звуковых эффектов для улучшения восприятия материала.
22. Создание разветвлённой презентации. Управляющие кнопки, скрытые слайды, гиперссылки. Режимы демонстрации презентации.
23. Преобразование текстовых и графических документов в электронную форму и их представление в персональном компьютере. Ввод изображений с помощью цифрового фотоаппарата, видеокамеры.
24. Сканирование документов. Распознавание документов.
Автоматизированный перевод документов
25. Способы создания звуковых файлов и их представление в персональном компьютере. Обработка звуковых файлов. Использование аудиотехнологий при подготовке учебных материалов
26. Использование видеотехнологий при подготовке учебных материалов. Способы создания видео файлов и их форматы. Ввод и редактирование видеoinформации.
27. Использование видеодокументов при разработке мультимедиа приложения. Захват видеoinформации с экрана монитора. Создание учебных видеоматериалов с использованием персонального компьютера.
28. Дистанционное обучение. Определение, формы. Средства дистанционного общения и средства обучения.
29. Понятие стиля текстового документа. Создание и управление стилями в текстовом процессоре Word.
30. Приемы обработки фотографических изображений в растровом редакторе.
31. Понятие средства обучения, классификация средств обучения.
32. Форматы звуковых файлов. Психоакустические особенности звука и их использование в кодировщике MP3.
33. Стили в программе создания презентаций Power Point.
34. Кино, видео и анимация: принцип получения движущегося изображения. Стере изображение на теле- кино- экране, мониторе ПК.
35. Интерактивные технологии на основе систем мультимедиа: дистанционное обучение, видеоконференции, интерактивные электронные доски.
36. Технологии создания электронных документов.