

SULIT



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

**PEPERIKSAAN AKHIR
SEMESTER I
SESI 2017/2018**

NAMA KURSUS : PENGARANGAN MULTIMEDIA
KOD KURSUS : BBU 20303
KOD PROGRAM : BBF
TARIKH PEPERIKSAAN : DISEMBER 2017 / JANUARI 2018
JANGKA MASA : 2 JAM 30 MINIT
ARAHAN : JAWAB SEMUA SOALAN

TERBUKA

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI **EMPAT (4)** MUKA SURAT

SULIT

- S1** (a) Nyatakan dua (2) perbezaan antara persembahan linear dan persembahan tak linear?
(4 markah)
- (b) Huraikan tiga (3) prinsip antaramuka pengguna dalam membangunkan sesuatu produk multimedia.
(6 Markah)
- (c) Terdapat tiga (3) isu dalam reka bentuk iaitu reka bentuk kandungan, reka bentuk teknikal dan reka bentuk visual. Audio merupakan reka bentuk kandungan yang perlu dititikberatkan oleh pembangun produk multimedia. Huraikan tiga (3) jenis audio yang sesuai digunakan dalam reka bentuk kandungan tersebut.
(6 markah)
- (d) Jelaskan dua (2) faktor yang perlu dipertimbangkan oleh pembangun produk multimedia dalam reka bentuk visual berserta contoh setiap faktor tersebut.
(4 markah)
- S2** (a) Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) merupakan suatu cara pembelajaran yang menggunakan aplikasi komputer sebagai media utama. Nyatakan empat (4) kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK).
(4 markah)
- (b) Bincangkan tiga (3) kelebihan menggunakan komputer dalam membantu dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (P&P).
(6 Markah)
- (c) Senaraikan lima (5) ciri umum dalam pembangunan perisian multimedia.
(5 markah)
- (d) Apakah yang dimaksudkan dengan kawalan kerja dalam pembangunan sesuatu produk multimedia dan nyatakan tiga (3) contoh kawalan kerja yang biasa digunakan dalam produk pembangunan multimedia.
(5 markah)



TERBUKA

- S3** (a) Huraikan tiga (3) kelebihan strategi pembelajaran permainan. (6 markah)
- (b) Terdapat pelbagai strategi pembelajaran abad ke-21 yang boleh diimplementasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) pada masa kini. Huraikan dua (2) strategi pembelajaran abad ke-21 yang boleh diimplementasi dalam pembangunan multimedia. (4 markah)
- (c) Model reka bentuk pembangunan merupakan salah satu komponen utama yang perlu dititik beratkan dalam pembangunan sesuatu produk multimedia. Terdapat pelbagai model reka bentuk yang boleh dijadikan panduan dalam pembangunan. Huraikan fasa-fasa yang terlibat dalam model *rapid prototyping*. (8 Markah)
- (d) Setiap model reka bentuk pembangunan mempunyai fasa penilaian. Nyatakan dua (2) penilaian yang terlibat dalam fasa ini. (2 Markah)
- S4** (a) Huraikan maksud papan cerita dan nyatakan dua (2) elemen yang perlu dimasukkan dalam sesebuah papan cerita. (3 Markah)
- (b) Papan cerita adalah satu pengurusan grafik dalam bentuk ilustrasi atau imej yang dipaparkan dalam urutan untuk tujuan menggambarkan sebuah filem, animasi, grafik gerakan atau urutan media interaktif. Mengapakah pembangun produk multimedia perlu membuat papan cerita sebelum membangunkan produk multimedia tersebut? (8 markah)
- (c) Terdapat sembilan (9) langkah dalam penyediaan papan cerita. Senaraikan langkah-langkah tersebut mengikut susunan. (9 markah)



TERBUKA

- S5 (a) Huraikan maksud penulisan skrip bagi pembangunan sesuatu produk multimedia. (2 Markah)
- (b) Terdapat beberapa faktor dalam pembinaan isi idea penulisan skrip. Huraikan dua (2) faktor dalam pembinaan isi idea penulisan skrip bagi pembangunan produk multimedia. (4 Markah)
- (c) Prototaip (*prototype*) merupakan satu siri lakaran skrin dan papan cerita, iaitu satu siri karakter seperti adegan, pertunjukan *scene* video simulasi sesuatu produk multimedia yang belum lengkap sepenuhnya. Jelaskan tiga (3) kepentingan prototaip kepada pembangun dalam membangunkan produk pengurangan multimedia. (6 markah)
- (c) Pembinaan portfolio dalam pengurangan multimedia merupakan aspek penting yang perlu dititikberatkan. Huraikan empat (4) tujuan pembinaan portfolio dalam pengurangan multimedia. (8 Markah)

-SOALAN TAMAT-

TERBUKA