

SULIT



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA

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

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

TERBUKA

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI EMPAT (4) MUKA SURAT

SULIT

- S1**
- (a) Jelaskan dua (2) perbezaan antara paradigma/metafora pengarangan bagi “Cast/Score/Scripting Paradigm” dan “Frame Paradigm”.
(4 markah)
- (b) Huraikan tiga (3) prinsip pengarangan multimedia berserta hubungkan dengan contoh bagi setiap prinsip yang dinyatakan.
(6 markah)
- (c) Pada pandangan anda sebagai seorang pembangun produk multimedia, apakah isu dalam reka bentuk isi kandungan bagi penulisan skrip (scripting/writing) yang perlu dititikberatkan sebelum merekabentuk isi kandungan tersebut?
(6 markah)
- (d) Isu reka bentuk isi kandungan bagi elemen animasi dalam pembangunan produk multimedia amat penting bagi meningkatkan tahap tumpuan pengguna. Sebagai pembangun, apakah tujuan reka bentuk isi kandungan bagi penggunaan elemen animasi yang digunakan oleh pembangun?
(4 markah)
- S2**
- (a) Terangkan dua (2) kaedah penilaian yang boleh digunakan dalam pembelajaran menggunakan komputer.
(4 markah)
- (b) Penilaian sumatif dalam pembangunan bahan instruksi merupakan salah satu proses yang penting dalam menilai keberkesanan sesuatu bahan instruksi. Sebagai pembangun, huraikan tiga (3) kriteria utama yang perlu dititikberatkan dalam membangunkan penilaian sumatif.
(6 markah)
- (c) Jelaskan perbezaan di antara teori Thorndike dan Skinner dalam Prinsip Psikologi Behavior.
(5 markah)
- (d) Sebagai pembangun, anda telah menggunakan Prinsip Psikologi Konstruktivis bagi merekabentuk bahan instruksi. Namun, pada akhir pembelajaran, kemahiran teori dan praktikal pelajar gagal dibentuk kerana prinsip ini telah digunakan secara tidak tepat. Huraikan kenapa situasi ini berlaku.
(5 markah)



TERBUKA

- S3** (a) Lakarkan gambar reka bentuk antaramuka (scene) bagi lima (5) ciri-ciri umum dalam pembangunan sesuatu produk multimedia berserta huraian bagi setiap ciri-ciri umum tersebut. (10 markah)
- (b) Terdapat pelbagai strategi pembelajaran yang sesuai diterapkan dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (P&P). Sebagai seorang pembangun produk aplikasi multimedia pendidikan, apakah ciri-ciri strategi pembelajaran ujian yang boleh diterapkan? (4 markah)
- (c) Sebagai seorang pembangun produk aplikasi multimedia pendidikan, apakah strategi pembelajaran yang sesuai digunakan untuk pembelajaran secara atas talian dan huraikan tiga (3) kelebihan strategi pembelajaran yang dipilih tersebut? (6 markah)
- S4** (a) Nyatakan tujuan utama reka bentuk instruksi yang dibangunkan dalam konteks pembelajaran sendiri? (4 markah)
- (b) Jelaskan tiga (3) kelebihan menggunakan model ADDIE. (6 markah)
- (c) Model ADDIE dan model ASSURE merupakan model yang sering digunakan dalam pembangunan sistem instruksi. Huraikan dua (2) persamaan yang terdapat pada kedua-dua model ini. (4 markah)
- (d) Proses merekabentuk sesuatu sistem instruksi memerlukan pembangun untuk mengenalpasti faktor-faktor yang perlu diambil kira sebelum merekabentuk. Huraikan tiga (3) faktor yang perlu diambil kira bagi merekabentuk pembelajaran atas talian. (6 markah)

TERBUKA

- S5** (a) Sebagai pembangun produk aplikasi multimedia, penulisan skrip merupakan salah satu aspek penting dalam pengurangan multimedia. Huraikan tiga (3) asas dalam penulisan skrip yang perlu dititikberatkan oleh pembangun aplikasi multimedia. (6 markah)
- (b) Prototaip merupakan komponen penting sebelum fasa pelaksanaan dijalankan. Rumuskan dua (2) aspek yang perlu dititikberatkan dalam merekabentuk skrin dalam sesuatu prototaip. (4 markah)
- (c) Huraikan perbezaan antara “online portfolio” dan “multimedia portfolio”. (4 markah)
- (d) Pada pandangan anda, nilaikan apakah tujuan penyediaan portfolio bagi seseorang pembangun produk multimedia. (6 markah)

-SOALAN TAMAT-

TERBUKA