

SULIT



# UTHM

Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

**UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA**

**PEPERIKSAAN AKHIR  
SEMESTER II  
SESI 2016/2017**

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

**TERBUKA**

KERTAS SOALAN INI MENGANDUNGI TIGA (3) MUKA SURAT

SULIT

- S1 (a) Nyatakan maksud hipermedia (*hypermedia*)? (2 markah)
- (b) Paradigma atau metafora pengarangan merupakan kaedah di mana sistem pengarangan berkuasa melakukan tugas-tugasnya. Huraikan *frame paradigm* dalam pengarangan multimedia. (2 markah)
- (c) Huraikan lapan (8) prinsip antaramuka pengguna dalam pengarangan multimedia. (16 markah)
- S2 (a) Terdapat pelbagai isu dalam pengarangan multimedia seperti reka bentuk kandungan (*content design*), reka bentuk teknikal (*technical design*) dan reka bentuk visual (*visual design*).
- (i) Apakah yang perlu dititikberatkan dalam reka bentuk teknikal sesuatu pembangunan pengarangan multimedia? (6 markah)
- (ii) Huraikan tiga (3) faktor yang perlu difikirkan dalam reka bentuk visual sesuatu pengarangan multimedia. (6 markah)
- (b) Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) merupakan suatu cara/metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi komputer sebagai media utamanya. Dengan kata lain, komputer sebagai penghubung antara pelajar dan guru. Nyatakan empat (4) kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). (8 markah)

**TERBUKA**

- S3** (a) Teori pembelajaran Behaviourism menekankan perubahan tingkah laku di mana kajian tingkah laku yang dapat dilihat atau diukur dan ianya tidak mengambil kira proses pemikiran yang berlaku. Nyatakan empat (4) prinsip pembelajaran behaviourism yang ditekankan oleh Edward Thorndike yang boleh disesuaikan dalam pembangunan pengurangan multimedia. (8 markah)
- (b) Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh pengajar semasa menyampaikan kandungan pembelajaran bagi tujuan memudahkan para pelajar menerima dan memahami kandungan pembelajaran. Huraikan enam (6) strategi pembelajaran abad ke-21 yang boleh digunakan dalam pembangunan sesuatu aplikasi multimedia. (12 markah)
- S4** (a) Pengurangan multimedia melibatkan penekanan kepada ciri-ciri umum sesuatu koswer pembelajaran. Apakah yang diperlukan dalam persembahan informasi bagi pembangunan koswer pembelajaran tersebut? (6 markah)
- (b) Model reka bentuk dan pembangunan diperlukan agar ianya menjadi panduan kepada pembangun dalam menyediakan sesuatu produk pengurangan multimedia. Salah satu model yang digunakan adalah Model Air Terjun (*Waterfall Model*). Huraikan fasa-fasa yang terlibat dalam Model Air Terjun tersebut. (14 markah)
- S5** (a) Papan cerita (*storyboard*) 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. Apakah tujuan pembinaan papan cerita sebelum membangunkan produk multimedia tersebut? (8 markah)
- (b) 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. Nyatakan enam (6) kepentingan prototaip kepada pembangun dalam membangunkan produk pengurangan multimedia. (12 markah)

-SOALAN TAMAT-

TERBUKA