

УТВЕРЖДЕНО

на заседании кафедры

прот. от 17.06.2025 № 11

И.о.зав. кафедрой биомеханики

О.Н.Козловская

Программные зачётно-экзаменационные требования по учебной дисциплине «Информационные технологии в физической культуре и спорте»

## ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ

1. Информационные технологии и их использование в сфере физической культуры и спорта.
2. Классификация компьютеров. IBM-совместимые персональные компьютеры.
3. Представление информации в компьютере и принципы ее кодирования.
4. Назначение и основные характеристики микропроцессоров.
5. Устройства памяти персонального компьютера, их назначение и основные характеристики.
6. Характеристика устройств ввода-вывода персонального компьютера.
7. Программное обеспечение персонального компьютера и его классификация.
8. Операционные системы, их назначение, основные функции и разновидности.
9. Операционные системы семейства Windows, их общая характеристика.
10. Табличный процессор MS Excel, его назначение и основные возможности. Окно программы и структура документа в MS Excel.
11. Типы данных в MS Excel, ввод и редактирование данных. Форматы данных в MS Excel.
12. Форматирование электронных таблиц в MS Excel.
13. Возможности автоматического заполнения данными смежных ячеек в MS Excel.
14. Выполнение вычислений с помощью формул, ввод и редактирование формул в MS Excel.
15. Разновидности функций в MS Excel. Выполнение вычислений с помощью функций, способы ввода функций
16. Относительные, абсолютные и смешанные ссылки в MS Excel, примеры их использования.
17. Построение и форматирование диаграмм в табличном процессоре MS Excel.

18. Компьютерная графика, области ее применения. Графические форматы данных.
19. Понятие растровой и векторной компьютерной графики.
20. Графический редактор Adobe Photoshop, его общая характеристика и основные возможности. Окно программы Adobe Photoshop.
21. Инструменты выделения в Adobe Photoshop. Создание выделенных областей и приемы работы с ними.
22. Слои в Photoshop и основные приемы работы с ними.
23. Создание анимации в Adobe Photoshop.
24. Использование Photoshop для анализа двигательных действий спортсмена.