

УТВЕРЖДЕНО

на заседании кафедры
прот. от 12.09.2023 № 2

И.о.зав. кафедрой биомеханики
О.Н.Козловская

Программные 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. Обработка данных в MS Excel: сортировка данных, использование фильтров.

19. Компьютерная графика, области ее применения. Понятие растровой и векторной компьютерной графики. Графические форматы данных.
20. Графические редакторы. Общая характеристика графического редактора Adobe Photoshop, его основные инструменты и элементы интерфейса.
21. Создание выделенных областей в графическом изображении, основные приемы работы с ними, инструменты выделения.
22. Слои в графическом редакторе, основные приемы работы со слоями.
23. Создание покадровой анимации физических упражнений в графическом редакторе (на примере Photoshop).
24. Возможности использования графических редакторов для анализа двигательных действий спортсмена (на примере Photoshop).