АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ТЕСТИРОВАНИЯ НА ТЕМУ ГРАФИКИ И ЗВУКА

Солодуха А.И.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, Минск, Республика Беларусь

Рябычина О.П. – канд. тех. наук

В статье производится анализ ответов на тест, выданных студентам направления геймдизайна перед началом изучения дисциплины «Программирование графики и звука». Тест нацелен на выявление слабых сторон студентов по отношению к тематике. Также в статье выдвинуты предположения, почему некоторые вопросы являлись крайне тяжёлыми для опрашиваемых.

В играх, кино, научном и конструкторском моделировании, рекламе и презентациях графика и звук являются неотъемлемыми частями процесса использования компьютера [1]. Без сомнений, в современном мире, они – искусство. Их программирование становится таким же важным этапом, как заложение базовой логики работы программы. Вследствие этого, каждый юный разработчик должен представлять, каким образом это достигается.

Для проверки текущих знаний по теме перед началом курса «Программирование графики и звука» студентам был выдан тест. Его главная цель – узнать, где студенты испытывают наибольшие проблемы с материалом и углубить программу в тех местах, где это необходимо.

Тест состоит из десяти вопросов, половина из которых посвящена вопросам из категории графики, а вторая – из категории звука. Каждый вопрос предлагает три ответа, где верным является только один вариант. Тематика вопросов затрагивает как используемое программное обеспечение, так и «железо».

В тестировании приняло участие 76 студентов. Результаты тестирования представлены в таблице 2 в количественном и процентном соотношении неправильно ответивших на вопрос студентов. Проценты округляются до десятых.

Таблица 2 – Результаты тестирования студентов

№ вопроса	Секция графики		№ вопроса	Секция звука	
	(чел.)	(%)		(чел.)	(%)
1	5	6,5	6	1	1,3
2	0	0	7	1	1,3
3	1	1,3	8	21	27,6
4	1	1,3	9	24	31,6
5	0	0	10	34	44,7

Исходя из ответов студентов на вопросы из секции графики, следует предположить, что дело в обычной человеческой невнимательности, так как процент неверных ответов крайне мал, а неверный ответ имеет похожую формулировку на верный. При этом на два вопроса из пяти все опрошенные студенты ответили верно.

Что касается категории звука, первые два вопроса не вызвали никакой сложности у испытуемых. Со следующей тройкой вопросов дела обстоят значительно хуже. Такие показатели могут говорить об огромной пропасти знаний студентов на тему звука. Связано это может быть с незаинтересованностью темой создания и программирования звука. При этом, следует предположить, незаинтересованность не связана с отдалённостью молодёжи от музыки – самого естественного проявления искусства звука в современном мире [2], а наоборот, сейчас большинство использует любой момент, чтобы её послушать, достаточно посмотреть на большое количество носящих наушники людей на улице. Скорее, дело обстоит в том, что молодёжь не знает, какие инструменты используются для работы со звуком, и не интересуется процессом создания музыки, вследствие чего и возникает отсутствие знаний.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что категория графики для абсолютного большинства опрошенных является довольно-таки знакомой темой. Неверные ответы являются лишь незначительными отклонениями и практически не влияют на статистику правильных ответов. В свою очередь вопросы из раздела звука озадачивают значительную часть студентов. Предположительно, основным фактором возникновения проблемы стала невовлечённость студентов, вследствие чего и возникает такая пропасть в знаниях.

Список источников

1. Кукин, Д. П. Программирование графики и звука: учебная программа / Д. П. Кукин, О. В. Гуревич. – БГУИР, 2019. 17с.
2. Музыка и звуки: что это и зачем нужно / URL: <https://sky.pro/wiki/lifestyle/muzyka-i-zvuki-chto-eto-i-zachem-nuzhno/>