Sistemas Multimédia 2023 01

Voltar

Tempo restante 0:23:12

Informação
Marcar pergunta

Prova e-fólio B

O e-fólio é constituído por 40 questões que cobrem os **temas 5, 6 e 7** do programa da Unidade Curricular

- Cada questão respondida corretamente vale 0,1 valores que no total somam os 4 valores do e-fólio.
- Cada questão errada desconta 1/3 (~0,033333) (isto é: 3 erradas descontam 0,1)
  (Se não responder à questão não tem desconto)
- Este teste de avaliação deve ser respondido e enviado em 2 horas (120 minutos).

Quando o estudante inicia o teste deve responder às perguntas até concluir. Não deve interromper o teste, saindo da página e voltar depois. Enquanto está a realizar a prova pode alterar as respostas às perguntas; basta escolher outra resposta. Depois de submeter a prova, terminou e já não pode alterar nada.

Atenção que terá que submeter a sua prova dentro do tempo definido para a mesma - não deixe até aos últimos minutos para evitar problemas de última hora.

BOA PROVA e BOA SORTE!

Pergunta **1**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. A autoria de conteúdos multimédia é referente ao:

Selecione uma opção:

- a. Processo de desenvolvimento dos elementos de vários tipos de media
- b. Processo de integração dos elementos de vários tipos de media
- c. Processo de alteração dos elementos de vários tipos de media
- d. Processo de desenvolvimento dos elementos de vários tipos de Software

Limpar a minha escolha

Pergunta **2**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique a resposta errada. De acordo com Schwalb (2003), as tecnologias usadas no âmbito da televisão digital interactiva podem ser classificadas como:

Selecione uma opção:

- a. Tecnologias de suporte à adição de interactividade
- b. Tecnologias de transporte
- c. Tecnologias de controlo remoto
- d. Tecnologias de apresentação

Limpar a minha escolha

Pergunta **3**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique a resposta errada. Podemos comparar a televisão tradicional com a televisão interactiva, dizendo que:

Selecione uma opção:

- a. No que diz respeito ao modelo de negócio, a televisão tradicional é baseada em publicidade, enquanto que a televisão interactiva é combinado: baseado em publicidade e no comércio electrónico
- b. No que diz respeito ao tipo de sinal, a televisão tradicional é analógica, enquanto que a televisão interactiva pode ter sinal combinado: analógico e digital
- c. No que diz respeito ao âmbito, a televisão tradicional é restrita, enquanto que a televisão interactiva é restrita e aberta à internet
- d. No que diz respeito ao tipo de programação, a televisão tradicional é estruturada, enquanto que a televisão interactiva é híbrida

Limpar a minha escolha

Pergunta **4**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Qual o método de compressão de áudio digital que constrói um sinal digital a partir de uma série de impulsos:

Selecione uma opção:

- a. ADPCM
- b. MP3
- c. PCM
- d. CD-i

Limpar a minha escolha

Pergunta **5**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada.Os tipos de experiências proporcionadas pela realidade virtual são:

Selecione uma opção:

- a. Passivas
- b. Exploratórias
- c. Participadas
- d. Interactivas

Limpar a minha escolha

Pergunta **6**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada relativamente ao design de um projeto multimédia:

Selecione uma opção:

- a. Não temos de nos preocupar com o espaço de armazenamento ou a largura de banda.
- b. O objetivo principal do protótipo é visualizar e testar o design antes de se iniciar a fase de produção.
- c. Durante a fase do design é possível recorrer ao desenvolvimento de protótipos para aperfeiçoar os elementos da interface da aplicação interativa.
- d. A fase do design corresponde à criação da aplicação multimédia interativa.
- e. Os designers dos projetos devem conhecer as potencialidades e os limites dos elementos que fazem parte da aplicação.

Limpar a minha escolha

Pergunta **7**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta certa. A disposição de elementos visuais que possuem comportamentos predefinidos define a

Selecione uma opção:

- a. Arquitectura da aplicação
- b. Plasticidade da aplicação
- c. Substância da aplicação
- d. Estrutura da aplicação

Limpar a minha escolha

Pergunta **8**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. A frequência de fusão depende do brilho da imagem em relação ao ambiente de visualização, mas situa-se em torno das:

Selecione uma opção:

- a. 30 Imagens por segundo
- b. 40 Imagens por segundo
- c. 25 Imagens por segundo
- d. 50 Imagens por segundo

Limpar a minha escolha

Pergunta **9**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique qual destes factores NÃO determinam a qualidade de uma forma de áudio digitalizada:

Selecione uma opção:

- a. A velocidade da amostragem
- b. O tipo de intercalação usado
- c. O número de canais
- d. O método de codificação usado

Limpar a minha escolha

Pergunta **10**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. É uma fase de preparação de um clip de vídeo analógico:

Selecione uma opção:

- a. Produção
- b. Pós-produção
- c. Realização
- d. Pré-produção

Limpar a minha escolha

Pergunta **11**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. Do ponto de vista da programação, os vários sistemas de autoria multimédia podem permitir a seguinte aproximação:

Selecione uma opção:

- a. Programação utilizando objectos de virtualização de actividade humana
- b. Programação mediante a utilização de uma linguagem de script
- c. Programação recorrendo a linguagens de programação tradicionais
- d. Programação visual mediante a utilização de ícones e objectos

Limpar a minha escolha

Pergunta **12**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. O vídeo analógico:

Selecione uma opção:

- a. Pode ser caracterizado pelo seu número de tramas por segundo
- b. O seu aspect ratio é o quociente entre a largura e o comprimento das imagens
- c. Encontra-se dividido em tramas ou fotogramas
- d. É um sinal eléctrico que varia no tempo

Limpar a minha escolha

Pergunta **13**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Não é um paradigma de autoria, variante de um modelo baseado em ecrã:

Selecione uma opção:

- a. O paradigma baseado nas linguagens de marcas para hipermédia
- b. O paradigma dos objectos hierárquicos
- c. O paradigma baseado em estruturas multimédia digitalizadas
- d. O paradigma baseado em ícones e controlo de fluxo

Limpar a minha escolha

Pergunta **14**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada.Os paradigmas de autoria incluem:

Selecione uma opção:

- a. O paradigma baseado em hiperligações
- b. O paradigma baseado em páginas e linguagens de script
- c. O paradigma dos objectos hierárquicos
- d. O paradigma baseado em ícones e controlo de fluxo

Limpar a minha escolha

Pergunta **15**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. A linguagem SMIL caracteriza-se como:

Selecione uma opção:

- a. Um conjunto de elementos e atributos Script
- b. Um conjunto de elementos e atributos HTML
- c. Um conjunto de elementos e atributos URLS
- d. Um conjunto de elementos e atributos XML

Limpar a minha escolha

Pergunta **16**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. Um ambiente de Realidade Virtual proporciona uma interface que permite:

Selecione uma opção:

- a. Reagir
- b. Manipular
- c. Interagir
- d. Visualizar

Limpar a minha escolha

Pergunta **17**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. Durante a pós-produção de vídeo analógico:

Selecione uma opção:

- a. Realiza-se armazenamento de vídeo
- b. Realiza-se filmagem de vídeo
- c. Realiza-se recuperação de vídeo
- d. Realiza-se edição de vídeo

Limpar a minha escolha

Pergunta **18**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. O modelo baseado em ecrãs:

Selecione uma opção:

- a. Pode denominar-se hipermédia puro
- b. Pode ser representado pelo paradigma cast / score / scripting
- c. Está dependente das escolhas do utilizador ao nível das hiperligações
- d. Não possui qualquer estrutura temporal

Limpar a minha escolha

Pergunta **19**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique quais as duas representações de dados musicais mais comuns:

Selecione uma opção:

- a. MIDI e MMA
- b. SMDL e MMA
- c. MIDI e SMDL
- d. MIDI e SMGL

Limpar a minha escolha

Pergunta **20**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada relativamente ao design de um projeto multimédia:

Selecione uma opção:

- a. A apresentação dos storyboards no guião da aplicação não tem de seguir uma estrutura sequencial, ecrã após ecrã.
- b. Os Storyboards usam descrições e esquemas suficientemente detalhados.
- c. Os Storyboards especificam em pormenor os atributos e formatos dos conteúdos a usar.
- d. Os Storyboards detalham a localização específica dos elementos interativos que facilitam a navegação.
- e. Os Storyboards são esboços gráficos que descrevem em grande detalhe a combinação de conteúdos de cada ecrã da aplicação.

Limpar a minha escolha

Pergunta **21**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. É uma forma principal de vídeo por componentes:

Selecione uma opção:

- a. YUV
- b. RGB
- c. S-Video
- d. PAL

Limpar a minha escolha

Pergunta **22**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. No que diz respeito à composição de conteúdos multimédia, os dois modelos principais são:

Selecione uma opção:

- a. Modelo baseado em digitalização de conteúdos e modelo baseado na sincronização de conteúdos
- b. Modelo baseado na estruturação de conteúdos e modelo baseado na virtualização de conteúdos
- c. Modelo baseado em ecrãs e modelo baseado na sincronização de conteúdos
- d. Modelo baseado em ecrãs e modelo baseado na estruturação de conteúdos

Limpar a minha escolha

Pergunta **24**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Os Sistemas de Realidade aumentada têm como objectivo:

Selecione uma opção:

- a. Teleportar um ser humano
- b. Ampliar as capacidades motoras e sensoriais de um ser humano
- c. Projectar um ser humano
- d. Melhorar o desempenho dos seres humanos em tarefas específicas

Limpar a minha escolha

Pergunta **25**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. Em realidade virtual, as técnicas ou métodos de movimentação têm sido estudadas através das metáforas:

Selecione uma opção:

- a. O teleporte
- b. Eye-in-foot
- c. Scene-in-hand
- d. Eye-in-hand

Limpar a minha escolha

Pergunta **26**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. Antes de começar a autoria da aplicação multimédia é necessário:

Selecione uma opção:

- a. Escolher um paradigma
- b. Escolher um modelo
- c. Escolher a plataforma
- d. Escolher a ferramenta de autoria

Limpar a minha escolha

Pergunta **27**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. O modelos de animação mais comuns incluem os:

Selecione uma opção:

- a. Modelos Baseados em Eventos
- b. Modelos Celulóides
- c. Modelos Gráficos
- d. Modelos Baseados em Cenas

Limpar a minha escolha

Pergunta **28**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. O modelo baseado em ecrãs assenta na composição:

Selecione uma opção:

- a. Dos conteúdos em sequência
- b. Espacial bidimencional
- c. Dos conteúdos com base no tempo
- d. Espacial dimencional

Limpar a minha escolha

Pergunta **29**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. Ao nível das operações sobre os media, podemos afirmar que lhe são comuns:

Selecione uma opção:

- a. As operações de divulgação
- b. As operações de modificação
- c. As operações de transformação
- d. As operações de criação

Limpar a minha escolha

Pergunta **30**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. O paradigma baseado em ícones e controlo de fluxo expressa os ecrãs e a interactividade por meio de ícones que representam acções e composições de conteúdos, bem como por meio de:

Selecione uma opção:

- a. Esquemas conceptuais integradores
- b. Diagramas de interligação de ícones
- c. Representações abstractas de interactividade
- d. Descritores relativos conceptuais

Limpar a minha escolha

Pergunta **31**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique a resposta correcta. Não constituem dispositivos de hardware periféricos para realidade virtual:

Selecione uma opção:

- a. Periféricos de detecção do movimento e posição do utilizador
- b. Periféricos de reacção táctil
- c. Periféricos audiovisuais
- d. Periféricos de localização de tipo GPS

Limpar a minha escolha

Pergunta **32**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. O vídeo, seja sob a forma analógica ou digital, é uma representação electrónica de uma:

Selecione uma opção:

- a. Sequência de pixels
- b. Sequência de imagens
- c. Persistência de imagens
- d. Sequência de fotografias

Limpar a minha escolha

Pergunta **33**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta errada. As funcionalidades de autoria mais importantes incluem:

Selecione uma opção:

- a. A adequação dos conteúdos aos sistemas político e social vigentes
- b. O desempenho do sistema de autoria
- c. O tipo de programação permitido
- d. Os modelos de distribuição da aplicação que são permitidos

Limpar a minha escolha

Pergunta **34**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Os Sistemas de Telepresença têm como objectivo:

Selecione uma opção:

- a. Melhorar o desempenho dos seres humanos em tarefas específicas
- b. Teleportar um ser humano
- c. Ampliar as capacidades motoras e sensoriais de um ser humano
- d. Projectar um ser humano

Limpar a minha escolha

Pergunta **35**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Os tipos de media estruturados e não-estrurados relacionam-se por meio de operações de:

Selecione uma opção:

- a. Síntese e Reconhecimento
- b. Síntese e Estruturação
- c. Reconhecimento e Estruturação
- d. Estruturação e Complexidade

Limpar a minha escolha

Pergunta **36**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique a resposta correcta. O conceito de realidade virtual foi introduzido pela primeira vez por Jaron Lanier, no século XX:

Selecione uma opção:

- a. Na década de sessenta
- b. Na década de setenta
- c. Na década de noventa
- d. Na década de oitenta

Limpar a minha escolha

Pergunta **37**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Os Sistemas de Realidade Aumentada utilizam:

Selecione uma opção:

- a. Displays-up-Heads
- b. Heads-up-Displays
- c. Up-Heads-Display
- d. Up-Displays-Heads

Limpar a minha escolha

Pergunta **38**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a afirmação errada:

Selecione uma opção:

- a. O número de bits necessários para codificar um determinado momento de fala é maior do que aquele necessário para codificar um momento equivalente de música
- b. O processo de processamento digital da fala abrange a codificação, a síntese, o reconhecimento e a compreensão da fala
- c. O reconhecimento semântico da fala pelo computador denomina-se reconhecimento da fala
- d. A conversão de uma mensagem textual em fala denomina-se síntese de fala

Limpar a minha escolha

Pergunta **39**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Indique a resposta errada. De uma forma geral, os sistemas de realidade virtual combinam:

Selecione uma opção:

- a. A Interactividade
- b. Os efeitos especiais
- c. A Imersão
- d. O realismo

Limpar a minha escolha

Pergunta **40**
Por responder
Nota: 1,00
Marcar pergunta

Assinale a resposta correcta. Os dois modelos de composição de conteúdos multimédia distinguem-se pelo princípio de que partem para a organização dos conteúdos:

Selecione uma opção:

- a. Um baseia-se na distribuição temática e outro na disposição organizacional
- b. Um baseia-se na distribuição espacial e outro na disposição temporal
- c. Um baseia-se na distribuição temática e outro na distribuição temporal
- d. Um baseia-se na distribuição visual e outro na disposição temática

Limpar a minha escolha