



21110

SISTEMAS MULTIMÉDIA

TESTE FORMATIVO ADICIONAL 1

Teste Formativo

GRELHA DE RESPOSTAS

Questões Alternativas \	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				
D																				
E																				

Leia atentamente as questões e as opções de resposta. Assinale com um **X**, nas quadrículas respectivas, **a** ou **as** respostas correctas e depois transfira-as com a máxima atenção para a **grelha de respostas** apresentada na página anterior. Para cada resposta tem de a justificar.

1. 1 Tera Byte corresponde a:

- A.** 1024 X 1GB
- B.** 1024 X 1MB
- C.** 1024 X 1KB
- D.** 1024 X 1 Byte

Justifique:

2. Indique qual das seguintes NÃO é uma característica do sinal analógico:

- A.** É contínuo no tempo
- B.** É definido em qualquer posição do espaço
- C.** É descontínuo no tempo
- D.** É contínuo no espaço

Justifique:

3. Uma das formas de reduzir a distorção introduzida pela digitalização é:

- A.** Diminuir a taxa de amostragem
- B.** Aumentar a taxa de amostragem
- C.** Aumentar o número de amostragem
- D.** Diminuir a taxa de bits

Justifique:

4. Os livros electrónicos são aplicações multimédia para:

- A.** Educação

- B.** Área Empresarial
- C.** Entretenimento e Lazer
- D.** Informação ao Públíco

Justifique:

5. As bases de dados baseadas em ficheiros adequam-se a:

- A.** Armazenamento de informação para livros de endereços
- B.** Gestão de *stocks*
- C.** Inclusão de informação multimédia
- D.** Listas genéricas

Justifique:

6. Indique qual dos seguintes NÃO é um tipo de base de dados:

- A.** Relacionais
- B.** Baseadas em directorias
- C.** Orientada aos objectos
- D.** Baseadas em ficheiros

Justifique:

7. A cor preta no modelo RGB corresponde a:

- A.** (0, 0, 0)
- B.** (255,255,255)
- C.** (255, 127, 127)
- D.** (127, 0, 0)

Justifique:

8. O CMYK corresponde a um modelo de cor:

- A.** Aditivo
- B.** Somativo
- C.** Subtrativo
- D.** Todas as opções são verdadeiras

Justifique:

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

- A.** Modelos Celulóides
- B.** Modelos Baseados em Cenas
- C.** Modelos Gráficos
- D.** Modelos Baseados em Eventos

Justifique:

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

- A.** ADPCM
- B.** PCM
- C.** MP3
- D.** CD-i

Justifique:

11. Assinale a resposta correcta. Qual o método de compressão de áudio digital que funciona de modo a eliminar do sinal sonoro original apenas a informação auditiva irrelevante ou redundante que o ouvido humano não consegue detectar:

- A.** ADPCM
- B.** PCM
- C.** MP3
- D.** CD-i

Justifique:

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

- A.** Síntese e Reconhecimento
- B.** Reconhecimento e Estruturação
- C.** Síntese e Estruturação
- D.** Estruturação e Complexidade

Justifique:

13. 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:

- A.** 25 Imagens por segundo
- B.** 50 Imagens por segundo
- C.** 40 Imagens por segundo
- D.** 30 Imagens por segundo

Justifique:

14. Assinale a resposta errada. Os paradigmas de autoria incluem:

- A.** O paradigma dos objectos hierárquicos
- B.** O paradigma baseado em ícones e controlo de fluxo
- C.** O paradigma baseado em páginas e linguagens de *script*
- D.** O paradigma baseado em hiperligações

Justifique:

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

- A.** Espacial dimensional.
- B.** Espacial bidimensional
- C.** Dos conteúdos com base no tempo
- D.** Dos conteúdos em sequência

Justifique:

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

- A.** Um conjunto de elementos e atributos HTML
- B.** Um conjunto de elementos e atributos Script
- C.** Um conjunto de elementos e atributos URLs
- D.** Um conjunto de elementos e atributos XML

Justifique:

17. Assinale a resposta errada. As características dos Sistemas de Realidade Virtual são:

- A.** Imersão
- B.** Interactividade
- C.** Realismo
- D.** Humanismo

Justifique:

18. Assinale a resposta correcta. Os Sistemas de Projecção são também designados por:

- A.** Sistemas de simulação
- B.** Realidade artificial
- C.** Sistemas imersivos
- D.** Sistemas de telepresença

Justifique:

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

- A.** Teletransportar um ser humano
- B.** Projectar um ser humano
- C.** Ampliar as capacidades motoras e sensoriais de um ser humano
- D.** Melhorar o desempenho dos seres humanos em tarefas específicas

Justifique:

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

- A.** Passivas
- B.** Exploratórias
- C.** Interactivas
- D.** Participadas

Justifique:

Resolução do Teste Formativo

Questões Alternativas \	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	X			X	X		X					X								
B			X			X				X					X			X		
C			X						X	X		X		X					X	
D															X		X	X		X
E																				



21110

SISTEMAS MULTIMÉDIA

TESTE FORMATIVO ADICIONAL 2

Teste Formativo

GRELHA DE RESPOSTAS

Questões Alternativas \	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				
D																				

Leia atentamente as questões e as opções de resposta. Assinale com um **X**, nas quadrículas respectivas, **a** ou **as** respostas correctas e depois transfira-as com a máxima atenção para a **grelha de respostas** apresentada na página anterior

1. Os Jogos Interactivos são aplicações multimédia para:

- A.** Informação ao Público
- B.** Educação
- C.** Entretenimento e Lazer
- D.** Área Empresarial

Justifique:

2. O RGB corresponde a um modelo de cor:

- A.** Subtrativo
- B.** Aditivo
- C.** Somativo
- D.** Todas as opções são verdadeiras

Justifique:

3. As aplicações de vendas interactivas e *marketing* são aplicações multimédia para::

- A.** Informação ao Público
- B.** Educação
- C.** Entretenimento e Lazer
- D.** Área Empresarial

Justifique:

4. Assinale a resposta correcta:

- A.** O áudio é um media estático

- B.** O vídeo é um media sintetizado
- C.** Os gráficos são media dinâmicos
- D.** A imagem é um media capturado

Justifique:

5. Assinale a resposta correcta:

- A.** Integrar ou acrescentar na apresentação o input do utilizador constitui uma característica de interactividade
- B.** Toda a informação utilizada na apresentação deve ser enriquecida pelo programador
- C.** Os utilizadores não podem modificar os conteúdos da informação existente na apresentação
- D.** A anotação electrónica consiste na introdução de informação pessoal na apresentação pelo programador

Justifique:

6. Assinale a resposta errada. As aplicações multimédia para o entretenimento e lazer:

- A.** Incluem os sites de “web social”
- B.** Incluem os jogos interactivos
- C.** Incluem as revistas electrónicas
- D.** Incluem as aplicações de realidade virtual

Justifique:

7. Indique qual das seguintes NÃO é uma característica do sinal analógico:

- A.** É definido em qualquer posição do espaço
- B.** É descontínuo no tempo
- C.** É contínuo no espaço
- D.** É contínuo no tempo

Justifique:

8. Assinale a resposta correcta. É uma vantagem da representação digital:

- A.** A multiplicação da representação
- B.** Ser facilmente bloqueada
- C.** A impossibilidade de armazenamento digital num único tipo de media
- D.** Permitir a utilização de qualquer sistema de comunicações com capacidade de transportar informação digital para a sua divulgação

Justifique:

9. Assinale a resposta correcta:

- A.** As apresentações lineares não permitem guardar a informação resultante do input do utilizador
- B.** A guarda e a análise da informação da sequência de interacções entre o sistema e o utilizador são um benefício das aplicações interactivas
- C.** As apresentações interactivas não permitem guardar a informação resultante do input do utilizador
- D.** O sistema adaptativo é a capacidade que a apresentação tem de disponibilizar a informação segundo as características iniciais do utilizador

Justifique:

10. Assinale a resposta errada: O ensino a distância oferece vantagens para:

- A.** Os alunos que estudam em regime de trabalhador-estudante
- B.** Os alunos que pretendem obter um curso no estrangeiro
- C.** Os alunos que vivem longe das universidades
- D.** Os alunos que pretendem efectuar os seus estudos com mais tempo livre

Justifique:

11. Assinale a resposta correcta. Qual o método de compressão de áudio digital que funciona de modo a eliminar do sinal sonoro original apenas a informação auditiva irrelevante ou redundante que o ouvido humano não consegue detectar:

- A.** PCM
- B.** ADPCM
- C.** MP3
- D.** CD-i

Justifique:

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

- A.** Tecnologias de transporte
- B.** Tecnologias de suporte à adição de interactividade
- C.** Tecnologias de controlo remoto
- D.** Tecnologias de apresentação

Justifique:

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

- A.** Realiza-se armazenamento de vídeo
- B.** Realiza-se recuperação de vídeo
- C.** Realiza-se edição de vídeo
- D.** Realiza-se filmagem de vídeo

Justifique:

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

- A.** Sequência de imagens
- B.** Sequência de fotografias
- C.** Persistência de imagens
- D.** Sequência de pixels

Justifique:

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

- A.** Modelos Baseados em Cenas
- B.** Modelos Gráficos
- C.** Modelos Celulóides
- D.** Modelos Baseados em Eventos

Justifique:

16. Assinale a resposta errada. As características dos Sistemas de Realidade Virtual são:

- A.** Interactividade
- B.** Imersão
- C.** Humanismo
- D.** Realismo

Justifique:

17. Assinale a resposta correcta. As aplicações de software que fornecem elementos pré-programados (os modelos) que permitem acelerar o desenvolvimento de aplicações multimédia interactivas denominam-se:

- A.** Ferramentas de autoria de conteúdos
- B.** Ferramentas de autoria de clips
- C.** Ferramentas de autoria de módulos
- D.** Ferramentas de autoria multimédia

Justifique:

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

- A.** As operações de transformação
- B.** As operações de criação
- C.** As operações de divulgação
- D.** As operações de modificação

Justifique:

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

- A.** Um baseia-se na distribuição temática e outro na disposição organizacional
- B.** Um baseia-se na distribuição visual e outro na disposição temática
- C.** Um baseia-se na distribuição espacial e outro na disposição temporal
- D.** Um baseia-se na distribuição temática e outro na distribuição temporal

Justifique:

20. Assinale a resposta errada. Quando se considera a utilização da fala no computador como parte de aplicações multimédia existem consequências que devem ser tidas em consideração:

- A.** Conversão de texto para fala
- B.** Reconhecimento da fala
- C.** Manipulação da fala
- D.** Síntese da fala

Justifique:

Resolução do Teste Formativo

Questões Alternativas \	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A					X	X									X					
B			X					X		X						X				
C	X										X	X					X		X	X
D				X	X				X		X			X			X			