E-fólio Global | Instruções para a realização do E-fólio

SISTEMAS MULTIMÉDIA | 21110

Data: 8 de fevereiro de 2022
Hora: 10:00 (submeter até às 12:30)

O tempo de duração da prova online é de 90 minutos, acrescido de 60 minutos de tolerância.

Muita atenção ao facto de a tolerância ser alargada comparativamente ao presencial: neste modelo de prova online, os períodos de tolerância destinam-se à revisão e formatação da resolução em PDF, tendo como objetivo principal assegurar a respetiva submissão atempada.

A prova é constituída por 9 questões, e termina com a palavra FIM.

A cotação individual das 8 primeiras é 1 valor. A questão 9 (de desenvolvimento) vale 4 valores. O total soma 12 valores.

A interpretação dos enunciados das perguntas também faz parte da sua resolução, pelo que, se existir alguma ambiguidade, deve indicar claramente como foi resolvida.
O estudante deverá responder à prova na folha de resolução e preencher o cabeçalho e todos os espaços reservados à sua identificação no cabeçalho.

Não deve alterar nem os tipos de letra nem os espaçamentos na folha de resolução.

Deve redigir as suas respostas e usar palavras suas. Não pode copiar de outras fontes ou pessoas, nem usar imagens ou outras formas de "copy/paste". As situações detetadas (sistema anti cópia) são penalizadas.

Todas as páginas do documento devem ser numeradas.

Nomeie o ficheiro com o seu número de estudante, seguido da identificação da prova, segundo o exemplo apresentado: 000000efolioG.

Deve carregar o referido ficheiro para a plataforma no dispositivo até à data e hora limite de entrega. Evite a entrega próximo da hora limite para se precaver contra eventuais problemas.

O ficheiro a enviar não deve exceder 8 MB.

Votos de bom trabalho!

Vítor Cardoso

QUESTÕES

Leia atentamente as questões e as opções de resposta. Indique as suas escolhas na folha de resolução e justifique num máximo de 7 linhas por resposta, salvo indicação em contrário.

1 - Assinale a resposta errada. Os paradigmas de autoria incluem:

a. O paradigma dos objetos hierárquicos

b. O paradigma baseado em hiperligações

c. O paradigma baseado em páginas e linguagens de script

d. O paradigma baseado em ícones e controlo de fluxo

2 - O CMYK corresponde a um modelo de cor:

a. Subtrativo

b. Aditivo

c. Todas as opções são verdadeiras

d. Somativo

3 - As aplicações musicais interativas são aplicações multimédia para:

a. Informação ao Público

b. Educação

c. Entretenimento e Lazer

d. Área Empresarial

4 - A cor vermelho escuro no modelo RGB corresponde a:

a. (127, 0, 0)

b. (255, 127, 127)

c. (0, 0, 0)

d. (255,255,255)

5 - Indique a resposta errada. Podemos comparar a televisão tradicional com a televisão interativa, dizendo que:

a. No que diz respeito ao tipo de sinal, a televisão tradicional é analógica, enquanto que a televisão interativa pode ter sinal combinado: analógico e digital

b. No que diz respeito ao tipo de programação, a televisão tradicional é estruturada, enquanto que a televisão interativa é híbrida

c. No que diz respeito ao modelo de negócio, a televisão tradicional é baseada em publicidade, enquanto que a televisão interativa é combinado: baseado em publicidade e no comércio eletrónico

d. No que diz respeito ao âmbito, a televisão tradicional é restrita, enquanto que a televisão interativa é restrita e aberta à Internet

6 - Relativamente às apresentações multimédia, assinale a resposta correta:

a. Nas apresentações passivas, a sequência e a natureza da informação não são necessariamente predefinidas

b. As apresentações podem ser controladas recorrendo à manipulação do tempo, da ordem, da velocidade e da forma dos itens que a compõem

c. As apresentações de informação podem ser passivas, ativas ou lineares

d. As apresentações interativas são designadas de contra-lineares

7 - 1 Byte corresponde a:

a. 8 Bits

b. 1024 GB

c. 1024 KB

d. 1024 MB

8 - Assinale a resposta errada. O desenvolvimento de aplicações multimédia:

a. É um processo que se designa genericamente por autoria

b. Consiste na criação de um objeto necessariamente interativo

c. Requer basicamente dois tipos de software

d. Implica a manipulação das características particulares de vários tipos de media

9 - Relativamente aos projetos multimédia e usando palavras suas, indique metodologias alternativas ao modelo de desenvolvimento em Cascata. Apresente dois exemplos de projetos em que o uso de metodologias alternativas de desenvolvimento seria preferível ao modelo em Cascata, indicando qual metodologia para cada caso e justificando devidamente.

(Resposta: até 20 linhas)

FIM