

”

Exame | Instruções para a realização de exame

SISTEMAS MULTIMÉDIA | 21110

Data: 8 de fevereiro de 2022

Hora: 10:00 (submeter até às 13:00)

O tempo de duração da prova online é de 120 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 14 questões, e termina com a palavra FIM.

A cotação individual das 12 primeiras é 1 valor. As questões 13 e 14 (de desenvolvimento) valem 4 valores cada. O total soma 20 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 do Exame, segundo o exemplo apresentado: 000000exame.

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

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

10 - Indique qual das seguintes NÃO é um tipo de base de dados:

- a. Relacionais
- b. Orientada aos objetos
- c. Baseadas em diretorias
- d. Baseadas em ficheiros

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

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

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

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

13 - Usando palavras suas explique em que consiste a Televisão Interativa, suas características, a sua importância no contexto da experiência televisiva e a relação com a Internet.

(Resposta: até 20 linhas)

14 - 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