

”

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



# **SISTEMAS MULTIMÉDIA | 21110**

Data: 3 de fevereiro de 2025

Hora: 15:00

A prova é constituída por 11 questões, e termina com a palavra FIM.

A cotação individual das 10 primeiras é 1 valor. A questão 11 (de desenvolvimento) vale 2 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.

Votos de boa prova!

Vítor Cardoso

## **QUESTÕES – Parte I**

Leia atentamente as questões e as opções de resposta. Indique as suas escolhas na folha de resolução e justifique num máximo de 5 linhas por resposta, salvo indicação em contrário.

Deve responder criteriosamente pois há penalização de 1/3 (~33% do valor da pergunta) nas questões desta parte I respondidas erradamente. Se não responder terá zero nessa pergunta, mas não haverá penalização.

**1.** Assinale a resposta correta. A autoria de conteúdos multimédia é referente ao:

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

**2.** Identifique a afirmação correta. A interface da aplicação multimédia interativa é:

- a. Uma mistura do seu sistema de navegação com os conteúdos multimédia concorrentes
- b. Uma mistura de apenas dos seus conteúdos multimédia
- c. Uma mistura dos seus conteúdos multimédia e do seu sistema de navegação
- d. Uma mistura dos seus conteúdos multimédia com os testes de validação
- e. Uma mistura do seu sistema de navegação com os seus storyboards

**3.** As aplicações musicais interativas são aplicações multimédia para:

- a. Informação ao Público
- b. Área Empresarial
- c. Educação
- d. Entretenimento e Lazer

**4.** Identifique a afirmação correta. Nos estilos de interação mais comuns não se encontra:

- a. A linha de comando
- b. O diálogo baseado só em ícones
- c. O preenchimento de formulários
- d. A linguagem natural
- e. Os menus

**5.** Identifique a afirmação incorreta. A fase de planeamento contempla elementos críticos do projeto multimédia, tais como:

- a. Planear um grafismo criativo
- b. Planear um orçamento
- c. Criar um protótipo
- d. Planear as competências
- e. Planear uma cadeia de distribuição

**6.** Assinale a afirmação incorreta:

- a. As ferramentas de autoria orientadas aos objetos hierárquicos são particularmente uteis para o desenvolvimento de jogos multimédia
- b. O tipo de objetos utilizados em ferramentas de autoria baseadas no paradigma dos objetos hierárquicos é autossuficiente
- c. O paradigma dos objetos hierárquicos utiliza uma metáfora de objeto muito diferente à utilizada pelas linguagens de orientação por objetos
- d. O paradigma dos objetos hierárquicos centra o processo de autoria na especificação de objetos que enviam mensagens entre si e que herdam comportamentos de outros objetos de forma a reutilizarem funcionalidades
- e. Nas ferramentas de autoria que se baseiam no paradigma dos objetos hierárquicos, os elementos multimédia e os eventos são objetos que existem numa ordem hierárquica de relações do tipo pai-filho

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

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

**8.** Assinale a resposta correta:

- a. O vídeo é um media sintetizado
- b. Os gráficos são media dinâmicos
- c. O áudio é um media estático
- d. A imagem é um media capturado

**9.** Assinale a resposta correta:

- a. Integrar ou acrescentar na apresentação o input do utilizador constitui uma característica de interatividade
- b. A anotação eletrónica consiste na introdução de informação pessoal na apresentação pelo programador
- c. Os utilizadores não podem modificar os conteúdos da informação existente na apresentação.
- d. Toda a informação utilizada na apresentação deve ser enriquecida pelo programador

**10.** Complete com a afirmação correta. O design técnico:

- a. Consiste na atividade pela qual se especifica a arquitetura de hardware que servirá de base à futura aplicação multimédia interativa
- b. Consiste na atividade pela qual se especifica a arquitetura de software que servirá de base apenas ao protótipo
- c. Consiste na atividade pela qual se especifica a arquitetura de software que servirá de base à futura aplicação multimédia interativa
- d. Consiste na atividade pela qual se implementa a arquitetura de software que servirá de base à futura aplicação multimédia interativa
- e. Consiste na atividade pela qual se especifica o storyboard que servirá de base à futura aplicação multimédia interativa

## **QUESTÕES – Parte II**

**11** - Os sistemas de realidade virtual diferenciam-se de acordo como os graus de imersão, interatividade, realismo e envolvimento que oferecem aos utilizadores. Estas características dependem, em grande parte, dos periféricos de entrada e saída utilizados, bem como da capacidade de processamento e memória da plataforma de hardware que suporta o sistema. Tal como acontece com as diferentes características dos sistemas de realidade virtual, também existem diversas classificações

destes sistemas. Indique e descreva quatro tipos de sistemas de realidade virtual.

(Resposta: até 15 linhas)

**FIM**