

21110 - SISTEMAS MULTIMÉDIA

2015/2016

e-Fólio A

Tópicos da Resolução /Critérios de Correção

Os conteúdos que deverão servir de base para as respostas (mas não exclusivamente) serão os seguintes:

1 – Um projeto multimédia é composto por diversas fases e utiliza ferramentas de software para autoria de conteúdos:

1a) Indique e descreva as principais fases num projeto multimédia.

R: Página 18 do manual da unidade curricular.

1b) Dê três exemplos, por cada tipo de media, de ferramentas de software para a autoria de conteúdos que possam ser utilizadas num projeto multimédia.

R: Página 20 do manual da unidade curricular, primeira coluna da figura 1.4 – Sistemas para a autoria de conteúdos e aplicações multimédia.

(Relevância do conteúdo - máximo: **1,5 valores**)

2 – Assiste-se hoje a uma escalada na representação digital da informação:

2a) De acordo com o que estudou explique as vantagens e desvantagens da representação digital da informação.

R: Páginas 37 e 38 do manual da unidade curricular.

2b) Dê exemplos concretos da aplicação das vantagens referidas anteriormente na representação digital da informação.

R: Páginas 37 e 38 do manual da unidade curricular.

(Relevância do conteúdo - Máximo: **1,5 valores**)

A qualidade do desenvolvimento produzido tem a ver com a coerência da escrita, o encadeamento das ideias, a adequação o número de páginas solicitado e a originalidade dos exemplos eventualmente apresentados. Não são aceites cópias de partes do manual (mesmo que não literalmente) ou a transcrição de textos provenientes da Internet.

(Qualidade do desenvolvimento produzido - **Máximo: 1 valor**)