



## **P04 | análise de aplicações**

**A1** - <http://www.jkrowling.com/>

### **B**

Nome: J. K. Rowling, Official Site

Filiação: J. K. Rowling

Autoria: Lightmaker

### **C**

De acordo com a matriz espaço-temporal, os media utilizados são:

Espacial: Texto e imagens (exemplo: Biography)

Temporal: som e animação (exemplo: Extra Stuff > Radio)

### **D**

A plataforma de suporte – *World Wide Web*;

O meio de distribuição – *On-line*;

A área de conteúdo – Marketing, promove tanto a autora J.K. Rowling quanto a sua colecção mais conhecida 'Harry Potter';

O paradigma de interacção – *Index*, na parte inicial do *site* (escolha do idioma ou ver a versão só de texto); *Tutorial*, como exemplo o tópico "Everything you might want to know", mostrado através de um caderno, é necessário ver primeiro todas as páginas antes de chegar a 'The Films'; o paradigma de interacção ambiente é o mais utilizado, tem um menu interactivo, com botões associados a objectos, o que desperta a curiosidade do utilizador.

### **E**

1 – Os meios de navegação desta aplicação Multimédia apelam ao máximo à curiosidade e interactividade por parte do utilizador, mas, no entanto, torna o *site* um pouco lento e confuso em certos aspectos, como por exemplo, se clicarmos nos óculos temos acesso à página "*Links*", mas a forma de retroceder para o menu principal não se torna claro.

2 – O utilizador não tem qualquer instrumento de comunicação com a filiação da aplicação, neste caso, a autora J. K. Rowling, apenas o *link* da empresa autora do *site* e alguns outros *links* de imprensa, distribuidores e promotores.

**A2** – <http://www.dontclick.it/>

### **B**

Nome: Dontclick.it – Institute For Interactive Research

Filiação: University Essen-Duisburg

Autoria: Alex Frank

### **C**

Este *website* possui tanto media estáticos como dinâmicos. Os media estáticos são texto e imagem e o dinâmico, animação. Um exemplo que integra os três media é: Learn > The Click History.



## D

A plataforma de suporte – *World Wide Web*;

O meio de distribuição – *On-line*;

A área de conteúdo – Entretenimento;

O paradigma de interacção – *Index*, todos os botões estão bem organizados em menus.

## E

1 – Os meios de navegação são diferentes do dito “normal”, visto que o utilizador não pode clicar para aceder aos menus.

2 – Os meios de comunicação são feitos através do menu “Communicate”. Em “The Crowdshout” podemos dar a nossa opinião sobre o *site*, e essa é a única forma de comunicação, embora limitada, entre os utilizadores; “The Contact” estabelece o contacto entre os utilizadores e os criadores do site.

Trabalho realizado pela aluna:

Ana Rita da Rocha Regatão

nr. 59664