

<http://www.jkrowling.com/en/index.cfm>

B – Nome da Aplicação – JK Rowling official site; Filiação – JK Rowling; Autoria – lightmaker
<http://www.jkrowling.com/en/index.cfm>.

C – A nível de médias estáticos nesta aplicação temos: Texto – Em forma de informação sobre o autor por exemplo notícias ou até rumores do que neste momento está a realizar; Imagem – Nesta aplicação, a imagem está sobre forma de links para o utilizador aceder a informações e interagir na aplicação.

A nível de médias dinâmicos nesta aplicação temos: Som – O som nesta aplicação muda de ambiente para ambiente conforme interagirmos na aplicação, e também está associada a animação; Animação – É a forma no qual o utilizador interage com a aplicação.

D – A aplicação tem como forma de plataforma de distribuição a Word Wide Web ou seja, é um serviço suportado pela internet, que por sua vez também é distribuída de forma on-line.

Quanto a sua caracterização por paradigma de interacção, a aplicação é de forma ambiente, na qual a sua informação está representada por metáforas gráficas imersivas com botões e ícones escondidos na interface da aplicação. Porém, a certos menus no qual a informação é sequencial, ou seja, é uma paradigma de interacção tutorial .

A área de conteúdo desta aplicação é o marketing, pois trata-se de uma demonstração de um autor de literatura, neste caso a J.K. Rowling.

E – Esta aplicação a nível dos meios de navegação/interacção possui mecanismo no qual a informação não é tão explícita, porém, é esse mesmo o objectivo da própria aplicação, ou seja, a mesma faz com que o utilizador procure a informação escondida nas animações de forma que haja mais interacção com a própria.

Ao nível dos meios/instrumentos de comunicação, a aplicação não possui qualquer meio de comunicação nem com outros utilizadores, nem com os autores do site ou se quer o próprio autor que o representa.

<http://www.dontclick.it/>

B – Nome da Aplicação – Dont click it; Filiação – LXFX; Autoria – Alex Frank/ LXFX
<http://www.dontclick.it/>.

C – A nível de médias estáticos nesta aplicação temos: Texto – Em forma de informação sobre a aplicação por exemplo a explicação do conceito “dontclick”; Imagem/Gráfico – As imagens não integram em grande número está aplicação, mas sim os gráficos, na qual também fazem parte as animações.

A nível de médias dinâmicos nesta aplicação temos: Animação –A animação nesta aplicação pode se dizer que está relacionada com o conceito. O conceito desta aplicação é o “não clicar”, ou seja, o autor desta aplicação teve que utilizar outro meio de interacção, o que neste caso fez de forma original, com a simples passagem do cursor. Ao passar com

o cursor nos diferentes menus da aplicação, conseguimos aceder a informação disponibilizada e para retrocedermos/acedermos a outra informação, basta passar o cursor por outro menu.

D – A aplicação tem como forma de plataforma de distribuição a Word Wide Web ou seja, é um serviço suportado pela internet, que por sua vez também é distribuída de forma on-line.

Quanto a sua caracterização por paradigma de interacção, a aplicação é de forma index, pois a sua informação está indexada em forma de links e ícones organizados confinados a menus explícitos.

A área de conteúdo é da aplicação é a edutainment.

E – Esta aplicação a nível dos meios de navegação/interacção possui mecanismo original como já referido anteriormente o “dontclick”, no qual a informação está disponível nos menus a qual são acedidos pela passagem pelo cursor e não da forma convencional do “clicar”.

Ao nível dos meios/instrumentos de comunicação, a aplicação possibilita a interacção com outros usuários. É possível deixar uma mensagem sobre a opinião do projecto, e também uma mensagem ao autor da aplicação.