

M1 Introdução ao multimédia | análise de aplicações multimédia

❖ A.

Entretenimento: youtube , twitter

O youtube é uma comunidade a nível mundial sustentada por inúmeros utilizadores que publicam diariamente conteúdo informativo e de entretenimento. Esta plataforma, criada em 2005 tinha o objetivo de partilhar informação em formato de vídeo, de modo a que os seus utilizadores adquirissem e partilhassem conhecimentos à partida desconhecidos, pois nessa altura não havia maneira de fazer.

O twitter veio revolucionar o conceito básico de *blogging*. Apenas através de 140 caracteres cada membro pode descrever em poucas palavras o que poderia ser dito em muitas mais. Esta nova forma de blogging é mais eficaz visto que capta a atenção dos seguidores que se interessam por aquilo que é postado.

Educação: escola virtual, ebooks

A escola virtual é uma ferramenta interativa que serve de complemento à matéria lecionada no ensino básico e secundário, contribuindo assim para o sucesso escolar dos seus utilizadores.

Os livros eletrónicos (**ebooks**) são a forma mais recente de consulta e leitura virtual que permite a qualquer pessoa consultar livros sem ter de se deslocar para o ato de compra.

Comércio: ebay, olx

O **ebay** é uma plataforma de leilões onde é possível a compra e venda de todo o tipo de produtos.

O **olx** é uma versão portuguesa do ebay que também permite que qualquer utilizador venda e compre um vasto leque de produtos.

Marketing: zon tv cabo/meo

A **ZON tv cabo** é um serviço de televisão que nos permite usufruir de canais por cabo e interativos em troca de uma mensalidade.

O **MEO** é um serviço disponibilizado pela PT comunicações que à semelhança da ZON disponibiliza serviços de internet e televisão.

Edutainment: njogos.pt ; escolagames.com

Tanto o **njogos.pt** como o **escolagames.com** são websites de jogos educativos e interativos destinados a um público mais novo que os prepara a nível escolar.

❖ B. Youtube

1) Plataforma de suporte: World Wide Web

-Este serviço é disponibilizado através de uma ligação à rede online em que os utilizadores podem fazer *upload* de conteúdo em formato de vídeo. O site tem funcionalidade de *streaming* que permite o visionamento de conteúdo já disponível enquanto o restante é transferido. Para a reprodução dos vídeos é necessário o software *Flash*.

2) Meio de distribuição: on-line

- O conteúdo disponibilizado pelo site só é acessível através de ligação à rede *on-line*, visto que requiere a transferência de dados entre o servidor e o dispositivo do utilizador.

3) Área de conteúdo: entretenimento

-O youtube, sendo um site de partilha de conteúdos, disponibiliza todo o tipo de material dinâmico com o intuito de entreter aqueles que se interessam pelos utilizadores mais populares da plataforma, inscrevendo-se às suas publicações. Com isto os visitantes do youtube são diariamente deparados com um vasto leque de materiais informativos.

4) Paradigma de interação: index

- Este site encontra-se devidamente organizado em links, botões e ícones devidamente identificados que permitem que o visitante/ utilizador, consiga aceder ao conteúdo a que pretende sem que seja necessário recorrer a outrem.

❖ C. Media temporais/dinâmicos de acordo com a matriz espaço-temporal

-O conteúdo dinâmico (vídeo) apresentado no YouTube segue a regra de velocidade/ tempo, visto que existe uma reprodução contínua que permite um correto visionamento do material presente no site. Se não houvesse a harmonia entre estes dois elementos, então o famoso site que tanto conhecemos seria precário.