

Caracterização de aplicações multimédia

A

entretenimento: nas aplicações de entretenimento escolhemos dois vídeo jogos, o angry birds principalmente direcionado para dispositivos móveis , construído para ser uma forma rápida e simples de desfrutarmos um bom momento lúdico , o segundo é o Dota2 um jogo multiplayer online de estratégia em tempo real, ao contraio do primeiro este já precisa de algumas horas gastas a jogar para se disfrutar melhor do jogo.

educação: escolhemos o moodle, uma aplicação livre de apoio a aprendizagem onde tanto professores e alunos cambiam trabalhos, apontamentos num contexto de e-learning , a segunda é a diciopédia uma enciclopédia digital com um vasto leque de imagens, vídeos, textos.

comercio: temos o ebay um site de comercio electrónico, em que os seus utilizadores podem vender e comprar produtos anunciados por eles. Outro é o olx que segue a mesmo conceito do primeiro exemplo.

marketing: Site do Ikea é onde a empresa faz promoção aos seus produtos, Google ads é um serviço que consiste em anúncios em forma de link , eles são apresentados ao utilizador segundo as pesquisas que eles fazem.

edutainment: jogoseducativos.no.sapo.pt é um site de jogos educativos que ensina crianças a contar e escrever através de diferentes jogos; cds aulas de código, alunos que estejam a aprender o código da estrada são lhes feitas perguntas.

B

Angry birds

Plataforma de suporte: serviços móveis e world wide web porque o jogo esta disponível tanto em aplicação(smartphone, computador), como na internet através do browser.

O meio de distribuição: combinação offline/online se utilizarmos a aplicação pelo smartphone ou computar não dependemos de uma conexão a rede, mas se a usarmos pelo browser já será necessário.

Área de conteúdo: entretenimento.

Paradigma de interação: ambiente.

C

Como em qualquer aplicação multimédia o Angry Birds é composto por um media digital estático e um media digital dinâmico neste caso até e composto por mais do que um em cada media. Nos media estáticos destacamos o texto que é visível durante todo o jogo e a imagem vectorial nos menus. O som é o media dinâmico presente em todo jogo bem como a animação.

Fernando Gomes 68531

Rodrigo Mators 68532