

4. Componentes Multimédia

4





4 – Componentes Multimédia



4.1 - Apresentação e Objectivos

Na concepção de um produto multimédia é necessário prever a utilização de textos e imagens, de vários tipos, para comunicar com maior clareza.

Quando concebemos a componente gráfica de um produto multimédia, não nos podemos esquecer dos seus componentes fundamentais e da forma como eles vão contribuir para o produto final.

Nesta unidade vamos sintetizar as várias componentes multimédia, devendo no final da mesma deve ser capaz de:

- Conhecer as principais componentes e a sua importância;
- Conhecer as principais regras na estruturação das componentes no produto multimédia.





4.2 - Texto/Scripto

O texto é um componente fundamental para a transmissão de conhecimento, mas um texto em suporte electrónico não tem a mesma função nem segue as mesmas regras de construção de um texto em suporte de papel. Deve, pois, ao elaborar-se um texto para suporte electrónico ter-se em atenção os seguintes aspectos:

- Utilizar uma ou duas fontes, preferencialmente as “standard”, usando diferentes tamanhos ou estilos para enfatizar títulos, conceitos, etc. **Times New Roman**, **Arial** e **Verdana** são algumas das fontes mais comuns e usadas nos PC's.
- Evitar usar apenas letras maiúsculas, excepto para enfatizar uma ou outra palavra e preferencialmente para títulos.
- Ter em conta que o texto em itálico é pouco legível.
- Considerar que linhas muito longas, de margem a margem do ecrã, ou demasiado curtas, ou então uma ou duas palavras por linha, são difíceis de ler e dificultam a compreensão do texto.
- Resumir o texto o mais possível mantendo a sua compreensão: retirar as palavras redundantes.



4.3 - Grafismo/Apresentação gráfica

A representação gráfica de qualquer aplicação multimédia deve revestir-se de um significado ou objectivo. Para isso, a sua concepção deve obedecer aos seguintes princípios:

- Conceber ecrãs ou páginas que sejam consistentes e adequadas para os destinatários, conteúdos e estilo de apresentação.
- “Borders”, botões ou “links” devem ser utilizados de uma forma consistente em ecrãs comuns ao longo de todo o produto.
- Para melhor conceber o design da sua “página” ou ecrã, decidir primeiro onde se quer a localização, no ecrã, de cada elemento.
- Elementos que são comuns a vários ou a todos os ecrãs devem ser colocados no “background”.
- Elementos que são específicos de cada “página” deverão ser colocados no “foreground”.
- Usar o tamanho para indicar prioridade, colocando os aspectos mais importantes em maiores dimensões.
- O item que mais atrai a atenção do utilizador deve ser o mais importante, mas a apresentação e localização dos diversos itens também deve sugerir as relações entre eles.



4.4 - Botões

A utilização dos botões permite interagir, movimentar-se e navegar ao longo de uma aplicação.

Para atingir estes objectivos deve ter-se em conta os seguintes considerando quando do seu desenvolvimento:

- A função de cada botão deve ser clara (é preferível que o utilizador possa obter essa informação olhando simplesmente para o botão).
- Colocar os botões que não são permanentes - que mudam em cada ecrã - em locais diferentes.
- Garantir que os botões que permitem a navegação permaneçam visíveis e acessíveis.
- O background é o melhor local para colocar botões que permanecem em todos os ecrãs.
- Ao utilizar botões em forma de seta garantir que ela aponta na direcção correcta.
- Os botões em forma de ícone são mais apropriados quando se quer utilizar uma imagem associada a cada função.
- É preferível utilizar botões transparentes quando estes estão sobre uma palavra num campo, desde que este não seja "scroll-field", ou estão sobre uma imagem ou parte de uma imagem.
- Colocar os botões permanentes junto de uma das margens do ecrã e no mesmo local em cada um dos ecrãs.
- Colocar os botões que se alteram na parte do ecrã junto da zona que eles vão modificar.



4.5 - Sons e música

Ter-se-á que decidir sobre a função que os sons ou a música desempenharão ao longo da aplicação.

De seguida, enumeram-se algumas das funções consideradas mais importantes.

- Aumentar no utilizador o sentido da transição;
- Demonstrar um conteúdo (instrumentos musicais);
- Informar o utilizador que existe um progresso (informa o utilizador que algo vai acontecer);
- Dar feedback ao utilizador;
- Substituir animação ou outra informação gráfica.



4.6 - Animação e vídeo

A animação é geralmente uma das enormes potencialidades dos documentos hipermédia. Pode consistir na introdução de imagens em movimento - vídeo, ou na utilização de imagens gráficas animadas através de programação.

A animação deve ser utilizada para:

- Explicitar ou ajudar a compreender um conteúdo;
- Demonstrar uma situação;
- Exemplificar uma acção real;
- Fazer sentir a evolução temporal.
- Motivar o utilizador (sobretudo para públicos de determinados grupos etários - crianças e jovens - em que é fundamental uma motivação visual).



4.7 - Auto-avaliação

1. Assinale, entre as seguintes afirmações, aquela que considera que melhor caracteriza a utilização do texto e imagem num produto multimédia.

- Texto e imagem tornam o acto de comunicar mais claro e objectivo;
- Texto e imagem tornam o acto de comunicar mais simples e fácil;
- Texto e imagem tornam o acto de comunicar mais apelativo.

2. Num produto multimédia o texto apresenta regras de utilização diferentes de um texto em suporte de papel. Assim, das afirmações abaixo indicadas seleccione as que lhe parecem correctas.

- Os produtos multimédia deverão utilizar preferencialmente até ao máximo de duas fontes;
- É indiferente o tamanho (extensão) do texto a incluir num produto multimédia;
- Deve-se evitar utilizar apenas letra maiúscula.

3. Tendo em conta o Grafismo/Apresentação gráfica a utilizar num produto multimédia, seleccione das afirmações a seguir indicadas aquela que lhe parece a mais correcta.

- Todos os elementos poderão ser colocados indiscriminadamente tanto no “background” como no “foreground”;
- Os produtos multimédia deverão ter sempre em conta o público-alvo a que se destinam;
- É necessário a construção prévia de um “storyboard” para definir onde serão colocados os elementos em cada ecrã;
- Ao longo de toda a apresentação botões e ligações deverão ser colocados de forma consistente.

4. Considerando as potencialidades da animação e vídeo, assinale as expressões que considera estarem correctas.

- Ajudam a compreender um conteúdo.
- Informam que algo vai acontecer.
- Fazem sentir a evolução temporal.
- Exemplificam uma acção real.
- Dão feedback ao utilizado.