

FICHA DE TRABALHO – CONSOLIDAÇÃO DE CONTEÚDOS

Tema: 7 Fases Essenciais de um Projeto e Produtos Multimédia

Objetivo: Consolidar conhecimentos sobre o desenvolvimento de produtos multimédia através de exercícios práticos, análise crítica e pesquisa de fontes.

1. Escolha Múltipla

Assinala a opção correta para cada questão.

1. Na fase de pré-produção de um projeto multimédia, qual é o primeiro passo fundamental?
 - a) Escolher o software de edição a utilizar
 - b) Definir o conceito, público-alvo e objetivos do projeto
 - c) Criar os primeiros protótipos e wireframes
 - d) Iniciar a gravação de conteúdos audiovisuais
2. Qual destas métricas é mais relevante para avaliar a aceitação de um produto multimédia?
 - a) Número de membros na equipa de produção
 - b) Quantidade de software utilizado no projeto
 - c) Taxa de retenção e feedback dos utilizadores
 - d) Número de ficheiros exportados durante a produção
3. Que fator é essencial na escolha da tecnologia para um projeto multimédia?
 - a) A compatibilidade com diferentes dispositivos e plataformas
 - b) A popularidade da tecnologia no momento
 - c) A complexidade do código-fonte do software utilizado
 - d) O custo mais elevado, pois indica maior qualidade

2. Verdadeiro ou Falso (com Justificação)

Indica se as afirmações são verdadeiras (V) ou falsas (F) e justifica a tua resposta.

1. O beta testing não é necessário se a equipa tiver um planeamento bem estruturado.
 - o Justificação:

2. __ *A fase de pesquisa de mercado é útil para definir tendências e adaptar o projeto às expectativas do público.*
 - *Justificação:*

3. __ *A escolha do software de edição ou desenvolvimento deve ser feita apenas com base no preço e popularidade.*
 - *Justificação:*

4. __ *Um bom planeamento do cronograma pode reduzir atrasos na entrega do produto multimédia.*
 - *Justificação:*

3. Resposta Aberta

Responde de forma clara e objetiva.

1. *Explica a importância da definição do público-alvo na fase de pré-produção. Como isso pode afetar o sucesso do projeto?*

2. *Escolhe uma das fases do desenvolvimento multimédia e descreve duas ferramentas utilizadas nessa etapa, explicando a sua função.*

3. *Porque é importante testar e recolher feedback sobre um produto multimédia antes do seu lançamento?*

4. *Indica uma tendência atual no desenvolvimento de produtos multimédia e explica o seu impacto na experiência do utilizador.*

4. Exercício Prático – Análise de um Projeto Multimédia

Escolhe um produto multimédia real e analisa os seguintes pontos:

1. *Nome do projeto:*
2. *Tipo de produto multimédia (website, app, jogo, etc.):*
3. *Objetivo do produto:*
4. *Público-alvo:*
5. *Tecnologias utilizadas:*

6. *Estratégias de promoção e divulgação:*
7. *Quais os principais desafios que este projeto pode ter enfrentado?*
8. *O que melhorarias neste projeto?*

5. Ferramentas e Tecnologias – Pesquisa Dirigida

Realiza uma pesquisa online para encontrar três ferramentas usadas em diferentes fases de um projeto multimédia. Preenche a tabela abaixo:

Fase do Projeto	Nome da Ferramenta	Função Principal	Vantagens e Desvantagens
Pré-Produção			
Produção			
Pós-Produção			

Sugestão de ferramentas para pesquisa: **Adobe XD, Figma, Trello, Premiere Pro, Unity, Unreal Engine, Blender, Google Analytics, Hotjar.**

6. Pesquisa de Fontes e Análise Crítica

Pesquisa três artigos ou estudos sobre **projetos multimédia** e indica as informações mais relevantes.

- *Fonte (URL)*
- *Autor e Ano*
- *Principais Informações*
- *Como esta informação pode ser útil?*

Após a pesquisa, escreve um pequeno parágrafo a refletir sobre o que aprendeste.

Licença Creative Commons

Este documento é disponibilizado sob a seguinte licença:

© 2025 Rui Costa ([EstudantesDigitais.pt](https://estudantesdigitais.pt)). Licenciado sob a **Creative Commons Atribuição - Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)**.

 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pt>