



Instituto Superior de Engenharia de  
Lisboa

Licenciatura em Engenharia  
Informática e Multimédia (LEIM)

Sistemas Multimédia para a Internet

## **Trabalho Prático**

Docente – Carlos Gonçalves

Tiago Oliveira – 45144

Tiago Gil – 46296

Artur Paredes – 46347

Lisboa, 1 de abril de 2021



# Índice

Índice de Figuras .....	5
Lista de Siglas .....	7
1. Introdução .....	9
2. Descrição do <i>website</i> .....	11
3. Escolha dos SGC .....	15
3.1 4images .....	15
3.2 Alfresco .....	15
4. Bibliografia .....	17



## Índice de Figuras

Figura 1 – Crescimento de audiências dos jogadores móveis.....	11
Figura 2 – Crescimento de audiências de jogadores do jogo “Counter-Strike: Global Offensive” .....	12
Figura 3 – Protótipo do website .....	13
Figura 4 - SGC 4images .....	15
Figura 5 - SGC Alfresco.....	15



## **Lista de Siglas**

SGC – Sistema de Gestão de Conteúdos





# 1. Introdução

Neste trabalho pretende-se a implementação de um website utilizando Sistemas de Gestão de Conteúdos (SGC), em inglês Content Management System (CMS).

Um SGC é uma ferramenta que permite a utilizadores não técnicos na área de informática, organizarem, armazenarem e publicarem conteúdos na *web* de uma forma fácil. Algumas das múltiplas funcionalidades que um SGC permite são a autenticação de usuários e a administração das suas permissões, o gerenciamento multi-idioma, a alteração da aparência do *website* suportando vários temas, o gerenciamento e armazenamento de conteúdos multimédia e ainda o acesso a uma base de dados de uma forma simples.

O *website* a implementar tem como tema principal os videojogos, e irá funcionar como uma rede social, onde os utilizadores poderão partilhar, comentar, procurar, ouvir e visualizar diferentes conteúdos multimédia que outros utilizadores publicaram.



## 2. Descrição do *website*

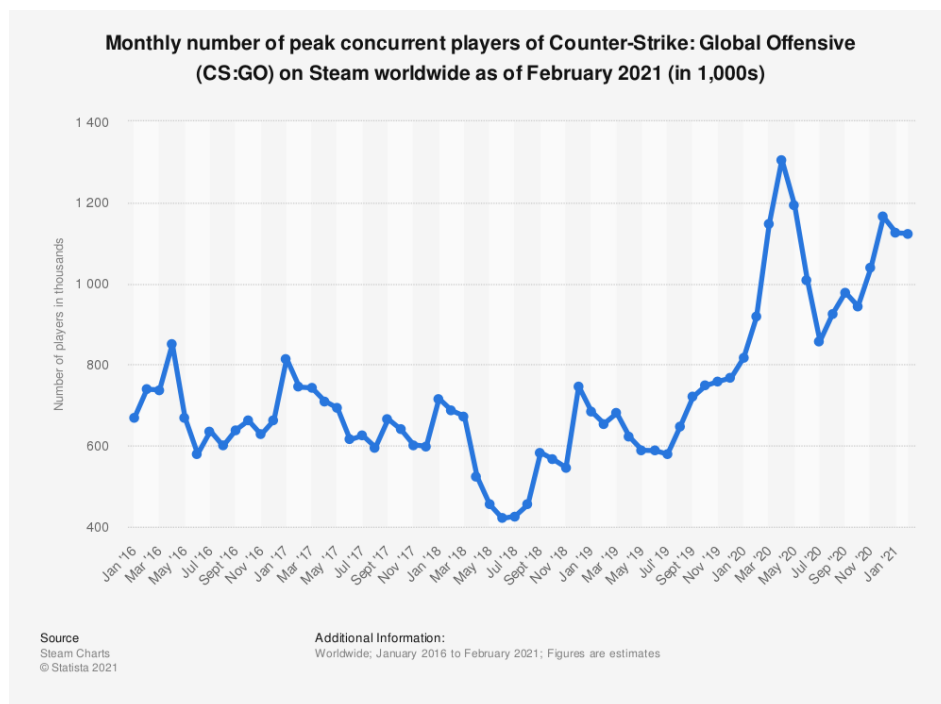
Cada vez mais a tecnologia acompanha as novas gerações e são introduzidos “novos normais” tanto aos mais novo como aos que andam cá há mais tempo.

Com a pandemia e a necessidade de confinamento, a necessidade de introdução de novos métodos de ensino, entretenimento e ao mesmo tempo manter a produtividade foi muito importante.

Uma das formas de entretenimento que muitos adotaram foram os videojogos, este setor viu adesões a níveis astronómicos, desde utilizadores em dispositivos móveis [Figura 1] a utilizadores de consolas e computador [Figura 2].

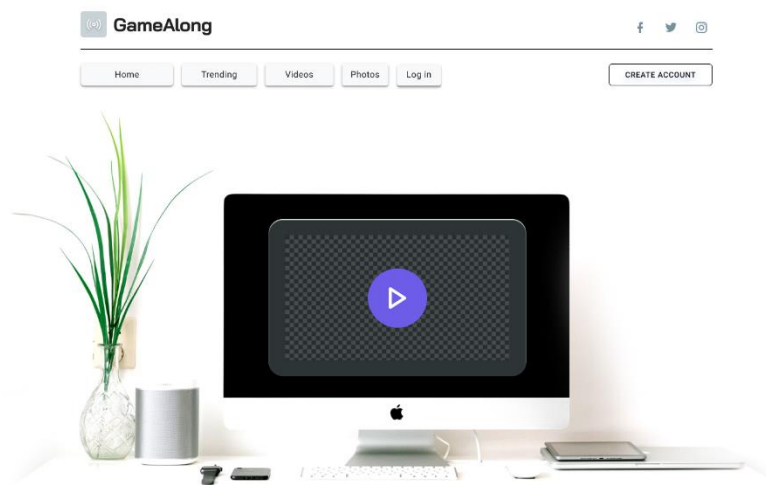


Figura 1 – Crescimento de audiências dos jogadores móveis



*Figura 2 – Crescimento de audiências de jogadores do jogo “Counter-Strike: Global Offensive”*

Com isto dito, achámos importante criar uma plataforma completamente focada nos videojogos, onde poderão partilhar conteúdos multimédia (clipes, vídeos, imagens ou sons) e consultá-los no sistema. Fizemos um esboço inicial do nosso *website* na plataforma Figma [Figura 3] que iremos procurar adotar quando passarmos à fase de produção.



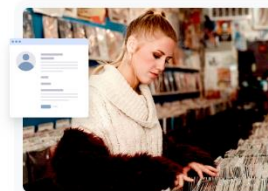
## GameAlong and share it!



### Browse our Video Collections

I've missed more than 9000 shots in my career. I've lost almost 300 games. 26 times I've been trusted to take the game winning shot and missed. I've failed over and over and over again in my life. And that is why I succeed.

[Learn more](#)



### Release Your Limits

Twenty years from now you will be more disappointed by the things that you didn't do than by the ones you did do, so throw off the bowlines, sail away from safe harbor, catch the trade winds in your sails. Explore, Dream, Discover.

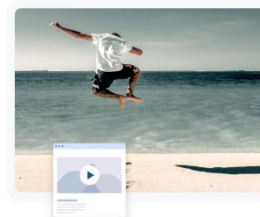
[Learn more](#)



### Share your victories with someone!

First, have a definite, clear practical ideal, a goal, an objective. Second, have the necessary means to achieve your ends; wisdom, money, materials, and methods.

[Learn more](#)



[Shop](#) · [Reviews](#) · [Help](#) · [Returns](#) · [Story](#) · [Partnership](#) · [Refer a Friend](#)

[Start Your Journey](#)

[Subscribe](#)



© Segnaproduct.com. All rights reserved. The best time to plant a tree was 20 years ago. The second best time is now.

Figura 3 – Protótipo do website



### 3. Escolha dos SGC

De entre os diversos SGC disponíveis para a comunidade, foram escolhidos dois dos mais conhecidos, que possuem funcionalidades que irão ajudar na implementação do *website*.

#### 3.1 4images



*Figura 4 - SGC 4images*

O Sistema de Gestão de Conteúdos 4images é um sistema que possibilita a administração de galerias de conteúdos multimédia e base de dados utilizando a linguagem de programação PHP e o MySQL para guardar informação. Utiliza um sistema de *templates* que permitem editar e customizar temas e mudar o aspeto gráfico de um site, gera "*thumbnails*" automaticamente, suporta RSS "*feeds*", gerenciamento de utilizadores, diversos idiomas, armazenamento encriptado e segurança. Permite ainda trabalhar com qualquer formato de ficheiro.

#### 3.2 Alfresco



*Figura 5 - SGC Alfresco*

Como complemento ao 4images iremos usar o SGC Alfresco, este possibilita-nos uma alternativa com o seu desenvolvimento JAVA e a sua capacidade de desenvolvimento modular. Este além de JAVA utiliza também JSP e JavaScript e utiliza também a sua integração com MySQL para armazenamento de conteúdo. Notar também que Alfresco é um sistema *Open Source*.



## 4. Bibliografia

<https://www.facebook.com/business/news/insights/what-unprecedented-growth-means-for-the-future-of-the-gaming-industry>

<https://www.statista.com/statistics/808630/csgo-number-players-steam/>