



ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

PCS 2390 – Projeto e Engenharia do Produto 4 - Interface Digital Interativa

(em cooperação com a disciplina AUP 2312 - Projeto Visual 6 - Mídia Eletrônica)

2º. Semestre / 2016

Professor Responsável: [Ricardo Nakamura](mailto:ricardonakamura@usp.br) ricardonakamura@usp.br

Horários de Aula: 5ª. feira, 18:50 às 20:30 e 20:50 às 22:30

Atendimento: 5ªs. Feiras, das 18:00 às 18:50

Website (TIDIA-Ae): <http://tidia-ae.usp.br/>

Objetivos

- Desenvolvimento de habilidades projetuais de interfaces digitais interativas;
- Contato com tecnologias digitais para desenvolvimento de interfaces interativas e sistemas de autoria voltados para mídia eletrônica, tais como Rich Media WEB, Streaming Media, WEB 2.0, Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Games etc..
- Contato com metodologias para projeto, desenvolvimento e avaliação de interfaces gráficas interativas e/ou multimídia;
- Oferecimento de noções de ergonomia e usabilidade de interfaces interativas digitais.

Programa Resumido

- Visão geral de tecnologia e aplicações de mídias digitais interativas;
- Noções de projeto de interfaces digitais, ergonomia e usabilidade em mídias digitais interativas;
- Prática de testes de usabilidade e avaliação de interfaces interativas;
- Projeto Prático.

Programa

- Visão geral de tecnologias e aplicações de mídias digitais interativas;
- Ferramentas e linguagens de autoria e programação;
- Noções de ergonomia e usabilidade em mídias digitais interativas;
- Testes de usabilidade e estudos de caso;
- Desenvolvimento de Pesquisa exploratória;
- Especificação do projeto a ser desenvolvido;
- Desenvolvimento do projeto (Interface Digital Interativa);
- Avaliação dos resultados.



ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

MÉTODO DE AVALIAÇÃO e CRONOGRAMA DAS AULAS

Esta disciplina será desenvolvida em conjunto com a disciplina AUP 2312, sendo que o o MÉTODO DE AVALIAÇÃO e o CRONOGRAMA DE AULAS serão únicos, contemplando as atividades integradas das duas disciplinas. Favor consultar o documento de cronograma e critérios de avaliação conjunto para maiores detalhes.

Data	Conteúdo
18/08	Introdução à disciplina
25/08	Apresentação no auditório: “Design em pauta”
01/09	Seminários e laboratório de interação I
15/09	Seminários e laboratório de interação II
22/09	Seminários e laboratório de interação III
29/09	Seminários e laboratório de interação IV
06/10	Atendimento aos grupos de projeto
13/10	Atendimento aos grupos de projeto
20/10	Pitching
27/10	Atendimento aos grupos de projeto
03/11	Atendimento aos grupos de projeto
10/11	Apresentação de resultados parciais
17/11	Atendimento aos grupos de projeto
24/11	Apresentação da versão final do projeto
01/12	Entrega final dos documentos de projeto

Bibliografia Principal:

SHIFFMAN, D. Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation and Interaction. S.I.: Morgan-Kaufmann, 2008.

MITCHELL, Peter P. A Step-by-Step Guide to Usability Testing. iUniverse, 2007.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Prioritizing Web Usability. New Riders Press, 2006.



ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

TORI, R. (Org.) ; KIRNER, Claudio (Org.). Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: SBC, 2006. v. 1. 422 p (disponível apenas em versão digital: www.interlab.pcs.poli.usp.br).

Bibliografia Complementar:

CHARLTON, Samuel G.; O'BRIEN, Thomas G. Handbook of Human Factors Testing and Evaluation. LEA, 2001.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck. MIT Press, 1998.

NEGROPONTE, Nicholas P. A vida digital. Editora Schwarcz, São Paulo, 1995.

NORMAN, Donald A. The Invisible Computer. MIT Press, 1999.

RUMSEY, Francis; ATKINSON, John. Digital interface handbook. London: Focal Press, 1995.

WATT, Alan. 3D Computer Graphics. Addison-Wesley, 2000.

Obs: como se trata de uma disciplina de projeto, cada grupo deverá buscar referências bibliográficas complementares que dêem sustentação à temática e aos conceitos empregados em seu trabalho.