



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 / 2018

Professor Responsável: [Ricardo Nakamura](#) 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 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.

Aula	Data	Conteúdo
1	23/08	Introdução à disciplina
2	30/08	Design e Interfaces Digitais: desafios contemporâneos
3	13/09	Laboratório de interação 1 - Prototipação em papel
4	20/09	Laboratório de interação 2 - Prototipação digital
5	27/09	Laboratório de interação 3 - Tecnologias digitais
6	04/10	Laboratório de interação 4 - Tecnologias digitais
7	11/10	Desenvolvimento e acompanhamento dos projetos
8	18/10	Desenvolvimento e acompanhamento dos projetos
9	25/10	Desenvolvimento e acompanhamento dos projetos
10	01/11	Desenvolvimento e acompanhamento dos projetos
11	08/11	Desenvolvimento e acompanhamento dos projetos
12	22/11	Desenvolvimento e acompanhamento dos projetos
13	29/11	Apresentação final
14	06/12	Entrega final
15	13/12	Avaliação final

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.

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).



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

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.