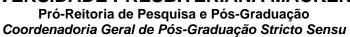


# **UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**



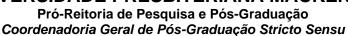


# **PLANO DE ENSINO**

Unidade Aca	ıdêmica	: Faculdade de	e Computação e In	formática – FCI
			Computação Apli n Computação Ap	
Curso: ☐ Mestrado Acadêmico Mes			utorado Profissional	
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS INTERATIVOS				Código:
Professor: Ana Grasielle Dionísio Corrêa				<b>DRT</b> : 113917-8
Carga horária: 48	Crédito	s 04	Obrigatória <b>X Optativa</b> Eletiva	
interativos eficazes para imersivos. Apresentação o elementos e de conteúdos ambientes interativos, inclu <b>Objetivos:</b>	diferent dos conc para int	es propósitos, eitos e técnicas eratividade. Ar ueles relaciona	como educação, s de programação a nálise de problemas ados às respostas d	1
Conceitos		Habilidades		Valores
<ul> <li>Conhecer processos e modelos de design de sistemas interativos centrados no usuário.</li> <li>Conhecer sistemas interativos desenvolvidos com propósitos de educação, saúde e entretenimento.</li> <li>Compreender e utilizar técnicas e ferramentas para desenvolvimento de sistemas interativos.</li> <li>Analisar problemas típicos de interação relacionados às respostas das ações do usuário no sistema.</li> </ul>		<ul> <li>Ser capaz de modelar e desenvolver sistemas interativos a partir dos diferentes estilos de interação.</li> <li>Ser apropriar de técnicas e ferramentas para desenvolvimento de sistemas interativos.</li> <li>Aplicar estilos de interação, tratamento de erros e auxílio ao usuário no desenvolvimento de sistemas interativos.</li> </ul>		<ul> <li>Ter consciência da importância de estudar as técnicas e ferramentas necessárias para desenvolvimento de sistemas interativos.</li> <li>Valorizar a importância de uso dos processos e modelos que norteiam a concepção de sistemas interativos.</li> <li>Ter iniciativa para gerar ideias e soluções criativas para desenvolver sistemas interativos para educação, saúde e entretenimento.</li> </ul>



# UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE





## Conteúdo Programático:

- 1. Processos e Modelos de Design de Sistemas Interativos
- 2. Estilos de interação
- 2.1. Linguagem de comando
- 2.2. Linguagem natural
- 2.3. Menus
- 2.4. Formulários
- 2.5. WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointers)
- 3. Tecnologias para Desenvolvimento de Sistemas Interativos
- 3.1. Realidade Virtual e Aumentada
- 3.2. Interação por Gestos
- 3.3. Interação por Voz
- 3.4. Interação por toque na tela
- 3.5. Wearables
- 4. Ferramentas para Desenvolvimento de Sistemas Interativos:
- 4.1. Python
- 4.2. Tkinter
- 4.3. HTML5 e Javascript
- 4. Técnicas para Análise de Sistemas Interativos

### Metodologia:

Leitura, análise e discussão de textos, exposições orais com discussões, exercícios de aprofundamento, oficinas para treinamento técnicas e ferramentas de desenvolvimento de sistemas interativos, projeto de desenvolvimento de um sistema interativo.

#### Critério de Avaliação:

Haverá uma Nota Final (NF) de 0.00 a 10.0, composta conforme abaixo:

ATIVIDADES DE APROFUNDAMENTO: 30% da NF
 PROJETO FINAL: 70% da NF

O **Grau Final** segue o Regulamento Geral da Pós-Graduação Stricto Sensu, Art. 98, que diz: "Será considerado aprovado o aluno que obtiver, em cada disciplina obrigatória, optativa e nas atividades programadas o conceito final "A", "B" ou "C", conforme relação de conceitos a seguir:

I - A - EXCELENTE: corresponde a NF entre 9,0 e 10,0 corresponde a NF entre 8,0 e 8,9 lll - C - REGULAR: corresponde a NF entre 7,0 e 7,9 lV - R - Reprovado: corresponde a NF abaixo de 6,9.



# UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação Coordenadoria Geral de Pós-Graduação Stricto Sensu



### Bibliografia:

#### Básica

BENYON, D. Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design. 3.ed. New York: Trans-Atlantic Publications, 2013.

ORTEGA, F.R. Interaction Design for 3D User Interfaces: The World of Modern Input Devices for Research, Applications and Game Development. New York: A.K. Peters/CRC Press, 2016.

DUTSON, Phil. **Responsive Mobile Design: Designing for Every Device**. New York: Pearson, 2015.

#### **Complementar:**

PARUSH, A. **Conceptual Design for Interactive Systems**. New York: Morgan Kaufmann, 2015. BEZOLD, Matthias. MINKER, Wolfgang. Adaptive Multimodal Interactive Systems. New York: Springer, 2011.

CHAN, Melanie. **Virtual Reality: Representations in Contemporary Media**. New York: Bloombury Publishing Plc, 2014.

SEFFAH, A. Patterns for HCl and HCl Design of Patterns: Bridging HCl Design and ModelDriven Software Engineering. New York: Springer, 2015.

VISSERS, C.A., PIRES, L.F., QUARTEL, D.A.C., van SINDEREN, M. Architectural Design:

Conception and Specification of Interactive Systems. New York: Springer, 2016.