

7

Referências

ALTOSAAR, Mark; VERTEGAAL, Roel; SOHN, Changuk; CHENG, Daniel. AuraOrb: using social awareness cues in the design of progressive notification appliances. In: **Proceedings of OzCHI 06**, 2006. Disponível em: <<http://hml.queensu.ca/node/134>>. Acesso em: 20 mai 2011.

AREND, Isabel. Dividiendo la atención entre dos objetivos: una revisión sobre el efecto de piscar atencional. **Aletheia**, Canoas, n. 22, dez. 2005. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-03942005000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 01 set. 2010.

ARNHEIM, Rudolf. **El pensamiento visual**. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires (EUDEBA), 2ª ed., 1973.

_____. **O poder do centro**: um estudo da composição nas artes visuais: nova versão. Lisboa: Edições 70, 1988.

_____. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

BARCELONA CLUBBERS GET CHIPPED. **BBC, Technology**. 29 Set. 2004. Acesso em: 10 dez 2007. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3697940.stm>>.

BEIGUELMAN, Giselle. Está chegando a cultura cíbrida. **Trópico**, revista eletrônica, seção Novo Mundo. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1634,1.shl>>. Acesso em: 15 set. 2006.

BOHN, Jürgen et al. Social, Economic, and Ethical Implications of Ambient Intelligence and Ubiquitous Computing. In: WEBER, W.; RABAEY, J.M.; AARTS, E. **Ambient Intelligence**. Berlim: Springer, 2005. p.5-29. Disponível em: <<http://www.vs.inf.ethz.ch/res/papers/socialambient.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2008.

BONSIEPE, Gui. **Design**: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

BROWN, John Seely; DUGUID, Paul. Keeping It Simple: Investigating Resources in the Periphery. In: WINOGRAD, Terry (org.). **Bringing Design to Software**. S.I.: ACM Press, 1996, pp.129-150.

BUCHANAN, Richard. Good design in the digital age. **GAIN**: AIGA Journal of Design for the Network Economy, v.1, n.1, 2000. Disponível em: <<http://www.aiga.org/content.cfm/good-design-in-the-digital-age>>. Acesso em: 26 fev 2008.

_____. Palestra proferida durante o evento **Emergence 2007**: Exploring the boundaries of service design. Pittsburgh, 7-9 set 2007. Disponível em: <http://designforservice.wordpress.com/buchanan_keynote/>. Acesso em: 26 fev 2008.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

CARNEGIE MELLON SCHOOL OF DESIGN. Edital do programa de Master of Design in Interaction Design. Disponível em: <<http://www.carnegiomellon.edu/cfa/design>>. Acesso em: 20 mai 2007.

CARNEIRO, Gabriela; TRAMONTANO, Marcelo. Realidades híbridas: design e tecnologias da comunicação e informação. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 8., 2008, São Paulo. **Anais...** CD-ROM. São Paulo, 2008

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

_____. Internet e sociedade em rede. DE MORAES, Dênis (Org.), **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003, pp. 255-287.

CHIPCHASE, Jan; PERSSON, Per; AARRAS, Mikko; PIIPPO, Petri; YAMAMOTO, Tetsuya. Mobile Essentials: Field Study and Concepting. In: **Designing the User Experience 05 (DUX 05)**, 3-5 Nov, 2005, San Francisco, CA. Disponível em: <http://www.janchipchase.com/blog/archives/Chipchase_mefsa SKETCH.pdf>. Acesso em: 4 mar 2009.

COUSINS, Norman. The poet and the computer (1966). PYLYSHYN, Zenon W.; BANNON, Liam J. **Perspectives on the computer revolution**. Norwood (NJ):

Ablex Publishing, 1989. p.535-536. Disponível em: <<http://www.haverford.edu/cmssc/slindell/The%20Poet%20and%20the%20Computer.htm>>. Acesso em: 21 set 2009

DESCHAMPS-SONSINO, Alexandra. *The Goodnight Lamp*. S.l.: 2008. Disponível em: <<http://www.goodnightlamp.com/>>. Acesso em: 10 jan 2010.

DESMET, Pieter; HEKKERT, Paul. Framework of product experience. **International Journal of Design**, 1(1), p.57-66, mar 2007.

DOURISH, Paul; BELL, Genevieve. Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision. **Pers Ubiquit Comput**. London: Springer-Verlag, 2006. Disponível em: <http://www.inf.ufg.br/%7Evagner/courses/mobilecomputing/docs/papers/03-BellDourish-YesterdaysTomorrows.pdf>

DUNCAN, John. Attention. In: WILSON, Robert A.; KEIL, Frank C. **The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences**. Cambridge: The MIT Press, 1999. p.39-41.

FACEBOOK PASSA A TER PERFIS ESPECIAIS PARA MEMBROS QUE MORRERAM. **Estadão**, Economia, Tecnologia. Publicado em: 27 out 2009. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia,facebook-passa-a-ter-perfis-especiais-para-membros-que-morreram,457265,0.htm>>. Acesso em: 3 nov 2009.

FONSECA, Felipe. **MetaReciclagem**. Publicado em: 8 set 2008. Disponível em: <<http://rede.metareciclagem.org/wiki/MetaReciclagem>>. Acesso em: 3 nov 2009.

(FORM + Content + Context) Time = Experience Design. **GAIN**, American Institute of Graphic Arts Journal of Design for the Network Economy, v.1, n.1, 2000. Disponível em: <<http://www.aiga.org/content.cfm/form-content-context-time-experience-design>>. Acesso em: 19 mai 2007.

GOOD, Robin. **What is experience design?** Publicado em: 23 mar 2004. Disponível em: <http://www.masternewmedia.org/2004/03/23/what_is_experience_design.htm>. Acesso em 18 mai 2007.

GRAAFSTRA, Amal. **RFID Toys**: 11 cool projects for home, office and entertainment. S/l: Wiley, 2006.

GREENFIELD, Adam. Information architecture is what we say it is. **Boxes and Arrows** (revista eletrônica). Publicado em: 18 mar 2002. Disponível em:

<http://www.boxesandarrows.com/view/whats_in_a_name_or_what_exactly_do_we_call_ourselves>. Acesso em: 16 mai 2007.

_____. All watched over by machines of loving grace: Some ethical guidelines for user experience in ubiquitous-computing settings. **Boxes and Arrows** (revista eletrônica), 1 dez. 2004. Disponível em: <http://www.boxesandarrows.com/view/all_watched_over_by_machines_of_loving_grace_some_ethical_guidelines_for_user_experience_in_ubiquitous_computing_settings_1_>. Acesso em: 20 mar. 2008.

_____. **Everyware**: the dawning age of ubiquitous computing. Berkeley, California, USA: New Riders, 2006.

_____. **Designing for everywhere**. [Entrevista disponibilizada na internet em 25 de abril de 2006]. Disponível em: <<http://www.aiga.org/content.cfm/designing-for-everyware-an-interview-with-adan-greenfield>>. Acesso em: 20 mai 2007.

GRUSZYNSKI, Ana Claudia. **Design gráfico**: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

GUIMARÃES, Camila. Os Blogs vão mudar seus negócios. **Revista EXAME**, 1 fev. 2006, p. 18-25.

HARPER, Richard; RODDEN, Tom; ROGERS, Yvonne; SELLEN, Abigail. **Being Human**: HCI in the year 2020. Cambridge, UK: Microsoft Research, 2008.

HAZLEWOOD, William; COYLE, Lorcan; CONSOLVO, Sunny (org). Workshop at Pervasive 2007: Designing and evaluating ambient information systems. In: The 5th International Conference on Pervasive Computing. **Proceedings...** Toronto, Ontario, Canada, 13 mai 2007. <<http://www.informatics.indiana.edu/subtletech/>>, 09/01/2009.

HAZLEWOOD, William; COYLE, Lorcan; POUSMAN, Zachary; LIM, Youn-Kyung (org). The Second Workshop on the Design and Evaluation of Ambient Information Systems. In: The 10th International Conference on Ubiquitous Computing. **Proceedings...** Seul, South Korea, 21 set 2008. <<http://www.informatics.indiana.edu/subtletech/>>, 09/01/2009.

HEALEY, Christopher G. **Perception in Visualization**. Atualizado em: 17 jan 2007. Disponível em: <<http://www.csc.ncsu.edu/faculty/healey/PP/index.html>>. Acesso em: 20 mar 2009.

HEALEY, Christopher G.; BOOTH, Kellogg S.; ENNS, James T. High-Speed Visual Estimation Using Preattentive Processing. **ACM Transactions on Human Computer Interaction** 3(2), p. 107-135, 1996.

HELENE, André Frazão; XAVIER, Gilberto Fernando. A construção da atenção a partir da memória. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, São Paulo, v. 25, n. sup.2, p. 12-20, 2003.

HEMP, Paul. Death by information overload. **Harvard Business Review**. Set 2009.

_____. What's So Bad About Information Overload? **Harvard Business Review (website)**. 27 jun 2008. Disponível em: <http://blogs.harvardbusiness.org/hbr/hbreditors/2008/06/whats_so_bad_about_information.html>. Acesso em: 9 out 2009.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HOWARD, Steve; KJEDSKOV, Jesper; SKOV, Mikael B. Pervasive computing in the domestic space. **Personal and Ubiquitous Computing** (special issue), Londres, v.11, n.5, p.329-333, jun. 2007.

IBM ALMADEN RESEARCH CENTER. **BlueEyes**: Creating computers that know how you feel. Disponível em: <<http://www.almaden.ibm.com/cs/BlueEyes/index.html>>. Acesso em: 15 jan 2009.

IDOSOS GANHAM FORÇA NA WEB. **G1, Tecnologia**. Publicado em 27 ago 2007. Acesso em 27 ago 2007. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL94253-6174-5669,00.html>>.

IMPLANTAÇÃO DE CHIP EM VEÍCULOS SERÁ DEFINIDA NESTA QUINTA-FEIRA (29). **G1, Carros, Trânsito**. Publicada em: 29 out 2009. Acesso em 1 nov 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Carros/0,,MUL1359894-9658,00.html>>.

INTERACTION DESIGN ASSOCIATION. **What is interaction design**. Disponível em: <http://beta.ixda.org/about_interaction.php>. Acesso em: 18 mai 2007.

ISKANDARIAN, Carolina. 'Não sinto dor. É como um brinco', diz homem com microchip de cão na nuca. **G1, Notícias, São Paulo**, 9 abr 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/SaoPaulo/0,,MUL1079138-5605,00.html>>. Acesso em: 9 abril 2009

INTERNATION ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO 9241-11:1988:** Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) - Part 11: Guidance on usability. Disponível em: <http://www.iso.org/iso/iso_catalogue/catalogue_tc/catalogue_detail.htm?csnumber=16883>. Acesso em: 15 mar 2011.

JACOBSON, Bob. **Experience design**. Publicado em: 18 ago 2000. Disponível em: <<http://alistapart.com/articles/experience>>. Acesso em: 17 mai 2007.

JAMES, William. **The principles of psychology**. New York: Dover, 1950. 2v.

KUNIAVSKY, Mike. **Smart things**: ubiquitous computing user experience design. S.l.: Morgan Kaufmann, 2010a.

_____. Information is a material. Palestra de abertura da conferência **Sketching in Hardware 2010**. Los Angeles, 23 Jul, 2010b. Disponível em: <<http://sketching10.com/presentations>>. Acesso em: 16 nov 2010.

LEMONS, André. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Razon y palabra**. Revista eletrônica. México, outubro-novembro, 2004. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>>. Acesso em: 16 set. 2006.

_____. **Ciberspaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na Cibercultura**. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/actual/4AndreLemos.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Ricardo Franco de. Compreendendo os mecanismos atencionais. **Ciências & Cognição**, Ano 02, Vol. 06, nov 2005, p. 113-122. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>. Acesso em: 19 fev 2009.

LOOP.ph. **Weather Patterns**: a light installation that visually displays the changing weather patterns. 2005. Disponível em: <<http://loop.ph/twiki/bin/view/Loop/WeatherPatterns>>. Acesso em: 25 mar 2011.

MAEDA, John. **As leis da simplicidade**: design, tecnologia, negócios, vida. São Paulo: Novo Conceito Editora, 2007.

MANKOFF, Jennifer; DEY, Anind. From conception to design: a practical guide to designing ambient displays. In: **Public and situated displays**: social and

interactional aspects of shared display technologies. O'HARA, Kenton; PERRY, Mark; CHURCHILL, Elizabeth; RUSSELL, Daniel. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2003, p.210-229. Disponível em: <http://www.intel-research.net/Publications/Berkeley/072920031038_155.pdf>. Acesso em: 13 jan 2009.

MANKOFF, Jennifer; DEY, Annind; HSIEH, Gary; KIENTZ, Julie; LEDERER, Scott; AMES, Morgan. Heuristic evaluation of ambient displays. In: **Proceedings of CHI 2003**, ACM Press, p. 169-176, 2003.

MANN, Steve. Workshop Computador como Indumentária. SPITZ, Rejane. (org): **Mostra PETROBRAS de Realidade Virtual**, Centro Cultural Candido Mendes. Rio de Janeiro, 1998.

MATTHEWS, Tara. **Designing and evaluating glanceable peripheral visualizations**. Ph.D. Thesis, EECS Department, Computer Science Division, University of California, Berkeley, Technical Report No. EECS-2007-56, 2007.

MARSDEN, Gary. Electronic tablecloths and the developing world. **Interactions**, mar-abr 2009, p.67-69.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 5ª ed. - São Paulo: Cultrix, 1979.

MENSVOORT, Kurt van. **Datafountain**: money currency rates displayed with an internet enabled water fountain. S.l.: S.d. Disponível em: <<http://www.koert.com/work/datafountain/>>. Acesso em 10 jan. 2008.

MEYROWITZ, Joshua. Global nomads in the digital veldt. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v.1, n.24, julho 2004. Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/famecos/ojs/include/getdoc.php?id=442&article=158&mode=pdf>>. Acesso em: 17 set. 2006.

_____. As múltiplas alfabetizações midiáticas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n.15, p. 88-100, agosto 2001.

MICROSOFT TESTA 'RELÓGIO MÁGICO DE HARRY POTTER'. **O Globo Online**: publicado em 12 mai 2009. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2009/05/12/microsoft-testa-relogio-magico-de-harry-potter-755823551.asp>>. Acesso em: 19 nov 2010.

MIGLIARI, Mirella. **Tipografia pós-moderna no Brasil**: a estética desconstrucionista e suas representações. Trabalho apresentado na disciplina

Seminário de Tese, Programa de Pós-graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

MILLER, William R. **Definition of Design**. Publicado em: 2 nov. 2004. Disponível em: <<http://static.userland.com/rack4/gems/wrmdesign/DefinitionOfDesign1.doc>>. Acesso em: 4 set. 2007.

MISTRY, Pranav. **SixthSense**: integrating information with the real world. Publicado em: 8 jul 2009. Disponível em: <<http://www.pranavmistry.com/projects/sixthsense/>>. Acesso em: 3 nov 2009.

MOGGRIDGE, Bill. **Designing interactions**. Cambridge: The MIT Press, 2006.

MORENO, Alejandro Castillo; MARÍN, Angélica Paternina. Redes atencionales y sistema visual selectivo. **Universitas psychologica**, Bogotá, Colômbia, v.5, n.2, maio-agosto. 2006, p.305-325. Disponível em: <http://sparta.javeriana.edu.co/psicologia/publicaciones/actualizarrevista/archivos/V5N208_redesatencionales.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2010.

MORVILLE, Peter. **User experience design**. Publicado em 21 jun 2004. Disponível em: <<http://semanticstudios.com/publications/semantics/000029.php>>. Acesso em: 25 mai 2007.

MOORE, Gordon E. Cramming more components onto integrated circuits. **Electronics Magazine**, v.38, n.8, 19 de abril, 1965. Disponível em: <ftp://download.intel.com/museum/Moores_Law/Articles-Press_Releases/Gordon_Moore_1965_Article.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2008.

NARDI, Bonnie. (org.). **Context and consciousness: Activity Theory and human-computer interaction**. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Primeiros contornos de uma nova “configuração psíquica”. **Caderno Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 71-85, jan./abr. 2005. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 06 set 2007.

_____. O cotidiano nos múltiplos espaços contemporâneos. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v.21, n.3, dez. 2005. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722005000300014&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 06 nov. 2009.

NIELSEN, Jakob. Heuristic evaluation. NIELSEN, Jakob; MACK, Robert L. **Usability Inspection Methods**. New York: John Wiley & Sons, 1994.

NIELSEN, Jakob. **Ten Usability Heuristics**. S.l., S.d. Disponível em: <http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html>. Acesso em: 2 mar 2011.

OLIVERS, Christian N.L. ; NIEUWENHUIS, Sander. The beneficial effect of concurrent task-irrelevant mental activity on temporal attention. **Psychological Science**, V.16, n.4, p.265-269, 2005. Disponível em: <<http://www.sandernieuwenhuis.nl/pdfs/OliversNieuwenhuisPsychScience.pdf>>. Acesso em: 9 Set. 2010.

OLSEN, George. Names are for tombstones, baby. **Boxes and Arrows** (revista eletrônica). Publicado em: 18 mar 2002. Disponível em: <http://www.bboxesandarrows.com/view/whats_in_a_name_or_what_exactly_do_we_call_ourselves_>. Acesso em: 16 mai 2007.

_____. **Approaches to user experience design**. Publicado em: 11 mar 2003. Disponível em: <<http://www.interactionbydesign.com/models/>>. Acesso em: 20 mai 2007.

O MUNDO NA REDE: Quem são, onde estão e quanto tempo os internautas dedicam-se à internet a cada mês. **Revista Época**, Edição 17, Julho de 2008.

OSGOOD, C.E.; SUCI, G.; TANNENBAUM, P. **The measurement of meaning**. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1957.

PARAGUAI, Luiza; TRAMONTANO, Marcelo. "Pervasive computing": mobilidade e interação. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 7., 2006, Curitiba. **Anais...** CD-ROM. Curitiba, 2006.

PELO GOOGLE, BRITÂNICA FLAGRA MARIDO NA CASA DE AMANTE E PEDE DIVÓRCIO. **G1: Tecnologia / Privacidade**. Publicado em: 31 março 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1066110-6174,00.html>>.

PINHEIRO, Mauro. Do design de interface ao design da experiência. **Revista Design em Foco**, v.IV n.2, jul/dez 2007. Salvador: EDUNEB, 2007, p.9-23.

_____. Implicações da inteligência ambiental para o design de interação. In: SILVA, J. (org.). **Design, Arte e Tecnologia 4**. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2008.

PINHEIRO, Mauro; SPITZ, Rejane. O design de interação em ambientes de ubiquidade computacional. In: Congresso Internacional de Design da Informação, 3., 2007, Curitiba; **Anais...** CD-ROM. Curitiba, 2007.

POSNER, Michael I. Orienting of attention. **Quarterly Journal of Experimental Psychology**, 32, p.3-25, 1980. Disponível em: <<http://dionysus.psych.wisc.edu/Lit/Articles/PosnerM1980a.pdf>>. Acesso em 20 ago. 2010.

_____. Attention: the mechanisms of consciousness. In: **Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America** (Proc Natl Acad Sci USA), 1994 August 2; V.91, n.16, p.7398–7403, 1994. Disponível em: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC44408/>>. Acesso em: 2 set. 2010.

_____. Attentional networks and the semantics of consciousness. **Journal Psyche**, Association for the Scientific Study of Consciousness ,Vol.14, n.1, 2008. Disponível em: <<http://www.theassc.org/files/assc/2252.pdf>>. Acesso em: 2 set. 2010.

POUSMAN, Zachary; STASKO, John T. A taxonomy of ambient information systems: four patterns of design. In: **Proceedings of Advanced Visual Interfaces (AVI 2006)**. New York: ACM Press, p.67-74, 2006.

POSTMAN, Neil. The Reformed English Curriculum. In: EURICH, Alvin Christian. **High School 1980: The shape of the future in american secondary education**. New York: Pitman, 1970, p.160-168.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

RICHTEL, Matt. Attached to technology and paying a price. **The New York Times**, 6 jun. 2010. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2010/06/07/technology/07brain.html>>. Acesso em: 24 ago. 2010.

ROGERS, Yvonne. Moving on from Weiser's vision of calm computing: engaging ubicomp experiences. DOURISH, Paul.; FRIDAY, Adrian. Paul. In: 8th International Conference, Ubicomp 2006. **Proceedings...**, p.404-421. Orange County, California, USA, 17-21 set 2006. Springer - Verlag Berlin Heidelberg.

ROHRBACH, Stacie; FORLIZZI, Jodi; MATTHEWS, Tara. **Designing glanceable peripheral displays**. Technical Report n. EECS-2006-113, EECS Department, University of California, Berkeley, 2006.

ROSSINI, Joaquim Carlos; GALERA, César. Atenção visual: estudos comportamentais da seleção baseada no espaço e no objeto. **Estudos de Psicologia**, ano/vol. 11, n.1, p.79-8, 2005. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2005. Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/261/261111110.pdf>>. Acesso em: 17 ago 2010.

ROYAL COLLEGE OF ART - DESIGN INTERACTIONS DEPARTMENT. Página do departamento de Design Interactions. Disponível em: <<http://www.interactions.rca.ac.uk/information/departament.html>>. Acesso em: 20 mai 2007.

SAFFER, Dan. **Designing for interaction**. [Entrevista disponibilizada na internet em 26 de julho de 2006]. Disponível em: <<http://www.aiga.org/content.cfm/designing-for-interaction-an-interview-with-dan-saffer>>. Acesso em: 16 mai 2007.

SATELLITE DESIGN STUDIO - NOKIA. **UOL**, Olhar Digital. Publicado em: 6 mar 2008. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/digital_news/noticia.php?id_conteudo=5196>. Acesso em: 12 mar 2009.

SHEDROFF, Nathan. **Information interaction design**: a unified field theory of design. Disponível em: <<http://www.nathan.com/thoughts/unified/>>. Publicado em: 1994. Acesso em: 20 mai 2007.

_____. **Experience design 1**. Indiana: New Riders, 2001.

_____. The making of a discipline: the making of a title. **Boxes and Arrows** (revista eletrônica). Publicado em: 11 mar 2002. Disponível em: <http://www.bboxesandarrows.com/view/the_making_of_a_discipline_the_making_of_a_title>. Acesso em: 25 mai 2007.

_____. **An evolving glossary of experience design**. Disponível em: <<http://www.nathan.com/ed/glossary/index.html>>. Atualizado em 31 mai 2007. Acesso em: 13 out 2007.

SPITZ, Rejane. O uso inconsciente da tecnologia no cotidiano. **Strategic design research journal**, Unisinos, 1[1]: 9-16, julho-dezembro 2008.

STERLING, Bruce. When blobjects rule the Earth. **Palestra proferida na SIGGRAPH**, Los Angeles, agosto de 2004. Disponível em: <<http://www.boingboing.net/images/blobjects.htm>>. Acesso em: 14 set. 2008.

_____. **Shaping things**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005.

STERNBERG, Robert J. **Psicologia Cognitiva**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

THACKARA, John. **In the bubble**: designing in a complex world. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.

THOMPSON, Clive. Build It. Share It. Profit. Can open source hardware work? **Wired Magazine**, 16 nov 2008.

TOMITSCH, Martin; KAPPEL, Karin, LEHNER, Andreas; GRECHENIG, Thomas. Towards a taxonomy for ambient information systems. In: The 5th International Conference on Pervasive Computing. **Proceedings...**, p.42-47. Toronto, Ontario, Canada, 13 mai 2007. Disponível em: <<http://www.informatics.indiana.edu/subtletech/>>. Acesso em: 09 jan 2009.

TOSETTO, Ana Paula. Percepção visual e háptica de comprimentos de linha apresentados em diferentes formas. Dissertação de mestrado, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, USP, Depto. de Psicologia e Educação. Orientador: Da Silva, José Aparecido. 2005. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59134/tde-03112005-092433/>>. Acesso em: 28 set. 2010.

VAN KRANENBURG, Rob. **The internet of things**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

VERNON, Magdalen D. **Percepção e experiência**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

WEERAKKODY, Niranjala D. Mobile phones and children: an australian perspective. **The Journal of Issues in Informing Science and Information Technology**. Volume 5, 2008. Disponível em: <<http://iisit.org/IssuesVol5.htm>>. Acesso em: 01 mar 2009.

WEISER, Mark. The computer of the 21st century. **Scientific American**, 265 (3), p.66-75, jan. 1991.

_____. Some Computer Science Problems in Ubiquitous Computing. **Communications of the ACM**, Jul. 1993. Disponível em: <<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiCACM.html>>. Acesso em: 9 jun 2011.

WEISER, Mark; BROWN, John Seely. The coming age of calm technology. In: **Power Grid Journal**, v.1.01, jul 1996. Disponível em: <<http://www.johnseelybrown.com/calmtech.pdf>>. Acesso em: 13 jan 2009.

WEISER, Mark; BROWN, John Seely; GOLD, Rich. The origins of ubiquitous computing research at PARC in the late 1980s. **IBM SYSTEMS JOURNAL**, v. 38, n. 4, 1999. Disponível em: <<http://www.research.ibm.com/journal/sj38-4.html>>. Acesso em: 14 jan 2009.

WILLIAMS, Eric; AYRES, Robert U.; HELLER, Miriam. The 17kg microchip: energy and material use in the production of semiconductor devices. **Environmental Science and Technology**, v.36, n. 24, p.5504-5510, 15 dez 2002.

WORKSHOP AT PERVASIVE 2007: Designing and evaluating ambient information systems. In: The 5th International Conference on Pervasive Computing. **Proceedings**...Toronto, Ontario, Canada, 13 mai 2007. Disponível em: <<http://www.informatics.indiana.edu/subtletech/>>. Acesso em: 09 jan 2009.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de informação**: como transformar informação em compreensão. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1991.