**RELATORIO DE INTERAÇÃO HOMEM COMPUTADOR**

**Universidade Estadual do Amazonas – Escola Superior de Tecnologia**

**Professor: Ricardo Barbosa**

**Curso: Sistemas de Informação**

**Matéria: Interação Homem Computador**

**Aluno: Jackson Kelvin de Souza**

**Matricula: 1515310012**

**05/06/17**

Para fazer o protótipo de interface para VR, primeiro tivemos aulas teóricas sobre IHC, sobre assuntos como metas de usabilidade, princípios de usabilidade e alguns padrões de interface, botões, organização e disposição de objetos na tela.

Depois começamos a ter aulas no OCEAN de unity 3D com enfoque em VR, com supervisão do estagiário Mateus e o Professor Ricardo Barbosa.

Passado umas duas para três semanas tendo aulas, então comecei a montar meu protótipo de interface em VR para leitura de mangás. Tentei aplicar os conceitos ministrados pelo professor em sala de aula como de metas de usabilidade, princípios de usabilidade, mas o grande desafio era justamente aplicar esses conceitos e padrões já conhecidos em uma nova plataforma diferente, onde temos um cenário 360º e 3D de interação com o usuário. Tentei fazer uma interface agradável, fácil de usar e lembrar, interativa e que cumpre seu objetivo que é o de ler mangás.

Protótipo:















