

Análise de interfaces

rodrigo medeiros

RODRIGO MEDEIROS

#visualização de
informação
#tecnologias livres
#design de interação
#ux
#recife
#guimarães
#são paulo

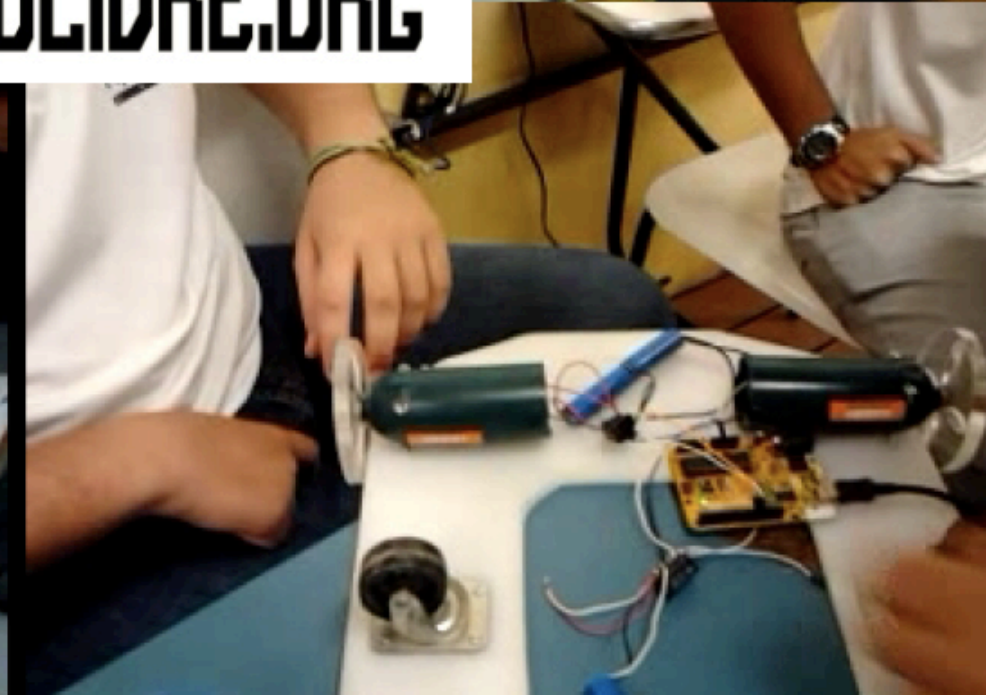
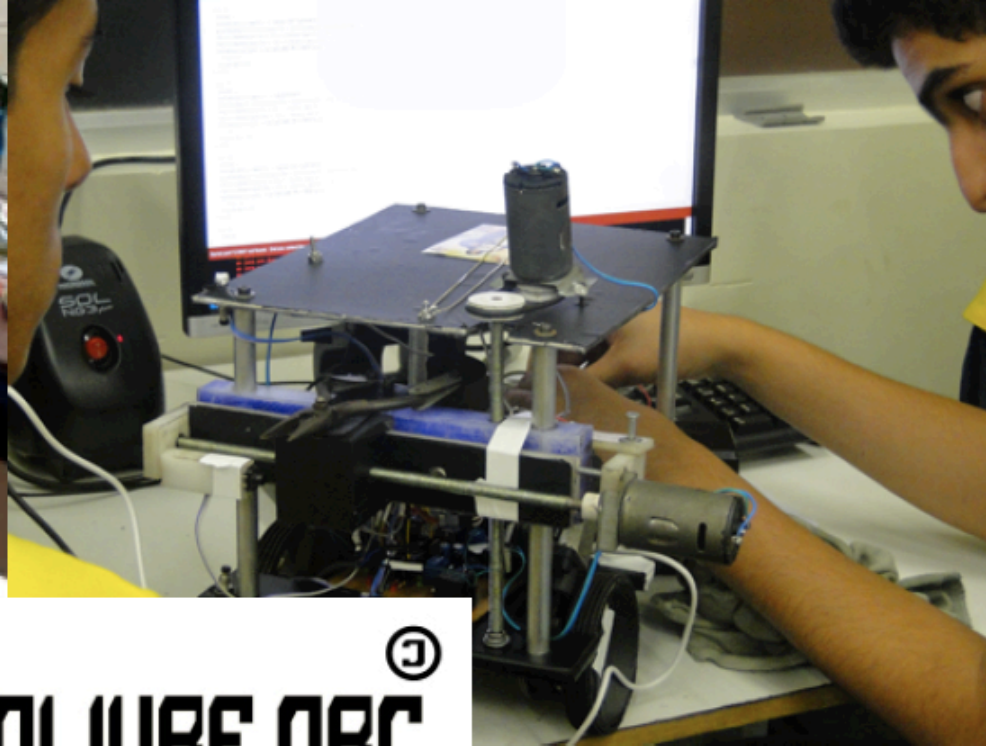
Designer de interação e pesquisador em
visualização de informação.

Mestre em Tecnologia e Arte Digital pela
Universidade do Minho (Portugal).

Especialista em Design da Informação -
UFPE.

Graduado em Sistemas para Internet
pela Faculdade Marista.





É fácil fazer...

A **roboLivre.org** é uma plataforma de desenvolvimento colaborativo e está disponível desde 2005 para ajudar a mostrar, que a robótica pode e deve ser desenvolvida por qualquer pessoa que tenha interesse.

[Mais sobre a Robô Livre](#)[Like](#)

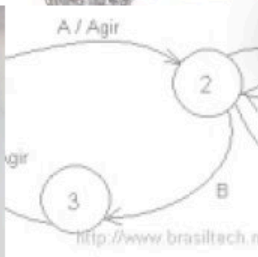
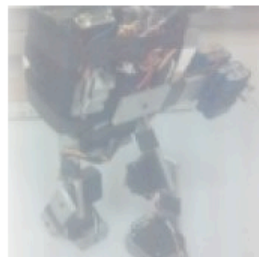
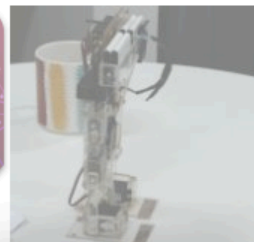
201

[Siga @roboLivre](#)

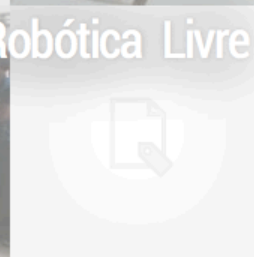
158 seguidores

☐ lembrar-me[Esqueceu sua senha?](#)[entrar](#)

Novo na Robô Livre? Inscreva-se hoje!

[Cadastrar](#)

Mergulhe no mundo da Robótica Livre

[Explorar Conteúdos](#)

vídeo do robô livre

<http://youtu.be/hewZH7bKyQ0>

e vocês?

Análise de interfaces?

Design de interação e análise de jogabilidade e usabilidade.

presença em sala

2a feira – 13:00 às 14:20h

5a feira – 13:00 às 14:20h

independente 5h+

Duração entre 16 e 17 semanas (passa BEM rápido!)

Na abordagem dos conteúdos selecionados vai se privilegiar predominantemente a dimensão teórico-prática, com o objetivo de facilitar a compreensão de conhecimentos e desenvolver capacidades e **habilidades** para **implementação e avaliação da interação humano-computador em jogos digitais**.

Conteúdos

1. Fundamentos gerais de **design de interação**;
2. Contexto da **interação em jogos digitais**;
- 3. Interação humano-computador em jogos digitais.** História, importância e evolução da **Graphical User Interface (GUI)**.
Características de interface gráfica e web.
4. Princípios de **usabilidade. Heurística** e princípios de usabilidade. Critério **ergonômicos**.
5. Entendendo **metáforas de interface** e **paradigmas de interação**. Analisando **modelos conceituais**.

Conteúdos

6. Caracterizando o **usuário** (quem é e suas necessidades). Compreendendo **como** as **interfaces afetam** os usuários.
7. **Projetos de videogames**; Princípios para o **projeto da interação com videogames**.
8. Estudando o **processo de design de interação**. Interfaces expressivas. Exemplos de **design participativo**.
9. **Avaliações de jogabilidade e usabilidade**.

e como vai ser a avaliação?

- 1 GQ – 20% (trabalho em aula), 30% esboço e planejamento de teste, 50% prova escrita.
- 2 GQ – 20% trabalhos em sala, 30% execução e análise de um teste de jogabilidade e usabilidade de um jogo, 50% prova escrita.

Bibliografia principal

CYBIS, Walter. Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2 ed. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

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

Contato

prof@rodrigomedeiros.com.br