

A miniature woman in an orange dress and black hat, carrying a black bag, is walking across a computer keyboard. The background is a blurred view of the keyboard keys.

# Design de interação para mídias digitais

Ligia Fascioni | [www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU**  
Design de Interação em Mídias Digitais  
Faculdade Estácio de Sá

# **Design de interação para mídias digitais**

Ligia Fascioni

Florianópolis, SC  
Junho/julho de 2011

# Calendário

<b>Datas</b>	<b>Turma</b>	<b>Professor</b>
03 e 04/06/2011	2	Ligia Fascioni
10 e 11/06/2011	1	Ligia Fascioni
17 e 18/06/2011	1 e 2	Ligia Fascioni
01 e 02/07/2011	2	Cristiano Chaussard (convidado)

## Ementa

Novas tendências em tecnologias, linguagem gráfica/digital e conteúdo. Estilos de interface. As possibilidades técnicas de interação das novas mídias, questões culturais e de consumo. Fundamentos de usabilidade, acessibilidades e arquitetura de informação. Criatividade e Inovação.

## Tópicos

A disciplina será dividida em grandes áreas temáticas do design de interação:

1. Conceitos
2. Requisitos
3. Interação
4. Prototipação
5. Avaliação
6. Tópicos especiais (somente para a turma 2)

## Avaliação

A nota final será composta dos seguintes elementos:

Trabalhos de aula: 20%

Trabalho final — apresentação (grupo): 50%

Trabalho final — artigo (grupo): 30%

## Datas importantes

Apresentação em grupo turma 1: **18/06/2011**

Entrega do artigo em grupo turma 1: **até 28/06/2011**

Apresentação em grupo turma 2: **02/07/2011**

Entrega do artigo em grupo turma 2: **até 12/07/2011**

**IMPORTANTE:** Os artigos deverão ser encaminhados para o e-mail [ligia@ligiafascioni.com.br](mailto:ligia@ligiafascioni.com.br) impreterivelmente até a meia noite da data limite. Só serão aceitos documentos em formato PDF. A equipe receberá a confirmação de recebimento e não se recomenda enviar os artigos em horários próximos do limite, pois podem ocorrer problemas técnicos que prejudiquem o cumprimento do prazo.

## Bibliografia

PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro, Rocco, 2008.

NORMAN, Don. **The design of everyday things**. New York: Doubleday, 1990.

NORMAN, Don. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.

[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)

[www.faberludens.com.br](http://www.faberludens.com.br)

[www.usability.gov/guidelines](http://www.usability.gov/guidelines)

[www.useit.com](http://www.useit.com)

## Mini-Currículos

**Lígia Fascioni** é Engenheira Eletricista, Mestre em Automação e Controle Industrial, Especialista em Marketing e Doutora em Engenharia de Produção e Sistemas na área de Gestão do Design. Atuou por 10 anos em empresas de base tecnológica, principalmente nas áreas de automação, robótica e aviônica, passando depois a trabalhar na área de marketing corporativo e consultoria. Possui vários trabalhos publicados sobre design em eventos científicos e revistas de negócios. Autora dos livros “Quem sua empresa pensa que é?” (2006), “O design do designer”(2007), “Atitude Profissional: dicas para quem está começando”(2009) e “DNA Empresarial”(2010); mantém um site com material sobre design e marketing ([www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)) e outro sobre atitude profissional ([www.atitudepro.com.br](http://www.atitudepro.com.br)), além de colaborar como colunista em portais e sites nacionais e internacionais. Atua como palestrante, consultora de empresas e ministra disciplinas de graduação e pós-graduação em cursos de marketing, inovação e design. Contato: [ligia@ligiafascioni.com.br](mailto:ligia@ligiafascioni.com.br) | (48) 3333-2888 | 8402-6202

**Cristiano Chaussard** é engenheiro de computação e especialista em Gestão do Conhecimento com ênfase em Inovação e MBA em Gestão de Tecnologia Internet. Pioneiro do desenvolvimento de softwares baseados em web. Na cidade de São Paulo, trabalhou em três das maiores empresas de desenvolvimento de websites do Brasil, onde gerenciou projetos para a GM do Brasil, Singer, Tecnisa, IBM do Brasil, Livrarias Siciliano, Intel do Brasil, Cica, Roche Medicamentos, United Medical e Hopi Hari, entre outros. Proprietário da WeJoy — Prazer em Conhecê-lo, empresa com foco em relacionamentos, da OmniFocus Consultoria em Tecnologia e da Inove!deia Sistemas para a Vantagem Competitiva, é também Diretor de Expansão e Associados da ADVB. Contato: [ceo@wejoy.in](mailto:ceo@wejoy.in) | (48) 8406-8093

## Recomendações para a apresentação do TRABALHO final em grupo

1. A equipe deverá escolher um projeto de mídia digital cuja complexidade seja passível de ser administrada durante o curso.
2. A apresentação deverá incluir o conceito, objetivos e funcionamento; pesquisa etnográfica, requisitos, protótipos e roteiro de avaliação (turma 1). A turma 2 deverá, além disso, executar a avaliação e apresentar os resultados.
3. A apresentação pode incluir vídeos, croquis e o que a equipe julgar mais adequado para o perfeito entendimento do trabalho.
4. Como é um curso de design, a organização da informação e a estética da apresentação também serão avaliados. Convém revisar o português.
5. A equipe pode fazer considerações sobre como encaminharia o projeto caso tivesse recursos mais adequados.
6. Cada equipe possui 45 minutos para a apresentação.
7. Não é preciso entregar documento escrito na data da apresentação; apenas informações complementares, se a equipe julgar necessário.

## Recomendações para a elaboração do ARTIGO final em grupo

1. O artigo deverá ter entre 4 e 10 páginas e será enviado em formato PDF.
2. As normas da ABNT devem ser seguidas com relação às referências bibliográficas e citações.
3. A equipe 1, que não teve tempo de apresentar a avaliação do projeto (teste de usabilidade), deverá descrevê-la no artigo, bem como apresentar uma breve análise dos resultados. A equipe 2 deverá descrever também a avaliação que já constava da apresentação.
4. Recomenda-se *fortemente* a revisão gramatical e ortográfica.
5. Não serão aceitos artigos depois da data definida como limite (mas as equipes podem entregá-los antes, se preferirem – a data final é apenas o limite).

**Acesso:** As informações aqui contidas, bem como o conteúdo das aulas estão disponíveis em [www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br).