



<b>Unidade Universitária:</b> <b>FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA</b>	
<b>MESTRADO PROFISSIONAL EM COMPUTAÇÃO APLICADA</b>	
<b>Disciplina:</b> <b>DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS INTERATIVOS</b>	<b>OPTATIVA</b> <b>Sistemas Interativos</b>
<b>Créditos: 4</b>	<b>Semestre Letivo:</b> <b>2º / 2021</b>
<b>Ementa</b> Estudo e aplicação de processos de desenvolvimento específicos para a criação de sistemas interativos eficazes para diferentes propósitos, como educação, entretenimento e ambientes imersivos. Apresentação dos conceitos e técnicas de programação apropriados para a criação de elementos e de conteúdos para interatividade. Análise de problemas típicos de representação em ambientes interativos, incluindo aqueles relacionados às respostas das ações do usuário.	
<b>Bibliografia</b> BENYON, D. Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design.3.ed. New York: Trans-Atlantic Publications, 2013. 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. DUTSON, Phil. Responsive Mobile Design: Designing for Every Device. New York: Pearson, 2015. 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. PARUSH, A. Conceptual Design for Interactive Systems. New York: Morgan Kaufmann, 2015. SEFFAH, A. Patterns for HCI and HCI Design of Patterns: Bridging HCI Design and Model-Driven 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.	