



Unidade Universitária: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA	
MESTRADO PROFISSIONAL EM COMPUTAÇÃO APLICADA	
Disciplina: DESIGN DE INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA DE USUÁRIO	OPTATIVA Sistemas Interativos
Créditos: 4	Semestre Letivo: 2º / 2021
Ementa Apresentação da fundamentação e discussão crítica das correntes tradicionais e tendências em Design de Interação. Abordagem das teorias relacionadas ao Design de Experiência e Experiência do Usuário. Discussão dos conceitos importantes do Design Digital, desde princípios da Gestalt até composição, iconografias e metáforas visuais.	
Bibliografia ALBERT, W., TULLIS, T. Measuring the User Experience. New York: Morgan Kaufmann, 2014. BENYON, D. Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design.3.ed. New York: Trans-Atlantic Publications, 2013. LEVIN, Michal. Designing Multi-Device Experiences: An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices. Sebastopol: O'Reilly Media, 2014. BORCHER, J. A Pattern Approach to Interaction Design. New York: Wiley, 2014. GOODMAN, E., KUNIAVSKY, M., MOED, A. Observing the User Experience. 2.ed. New York: Morgan Kaufmann, 2015. KIM, J. Designing for Experience: Where Technology Meets Design and Strategy. New York: Springer, 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. SAURO, J., LEWIS, J.R. Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research. New York: Morgan Kaufmann, 2016.	