

Nome e código do componente curricular: INTERATIVIDADE	Centro: CECULT	Carga horária: 68h
Modalidade Disciplina	Função: Específica	Natureza: Optativa
Pré-requisito: Sem pré-requisito	Módulo de alunos: 25	
Ementa: Estudo da interação humano-computador. Projeto de interface. Usabilidade. O campo multidisciplinar do design de interação: relações com a psicologia, antropologia, design, ergonomia, design gráfico, ciências cognitivas, comunicação, informática. Modelos de interação. Interação máquina-máquina, internet das coisas. Desenvolvimento de projetos com Arduino, Processing, Open GL.		
Bibliografia Básica: AMADO, Pedro. Introdução à programação gráfica (usando Processing). Porto: Universidade do Porto, 2006. BANZI, Massimo. Primeiros passos com o Arduino . São Paulo: Novatec, 2011.		
Bibliografia Complementar: CAUSA, Emiliano (org). Invasión Generativa . Fronteras de la generatividad en las tres dimensiones, la robótica y la realidad aumentada. Buenos Aires: Invasores de la generatividad, 2014. FISHWICK, Paul A. (org). Aesthetic Computing (Leonardo Books). Cambridge: The MIT Press. 2006. FRY, Ben; REAS, Casey. Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists . Cambridge: The MIT Press, 2007. SCOLARI, Carlos (org). Homo Videoludens 2.0 De pacman a la gamificación . Barcelona: Universitat de Barcelona, 2012 SHIFFMAN, Daniel. Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction . San Francisco: Morgan Kaufmann. 2008.		
Bibliografia Adicional: BRADSKI, Gary; KAEHLER, Adrian. Learning OpenCV: Computer Vision with the OpenCV Library . Cambridge: O'Reilly Media. 2008. NOBLE, Joshua. Programming Interactivity . Cambridge: O'Reilly. 2009. SHREINER, Dave. OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL, Versions 3.0 and 3.1 (7th Edition) . Addison-Wesley Professional. 7th edition. 2009. TRIBE, Mark; JANA, Reena. New Media Art (em português). Londres: Taschen, 2005.		