

[design de interação]

[felipe breyer][saulo pessoa][judith kelner]

[design de interação]

o que é?

é uma disciplina que define o comportamento de produtos e sistemas para que o usuário possa interagir como estes dentro de um contexto.

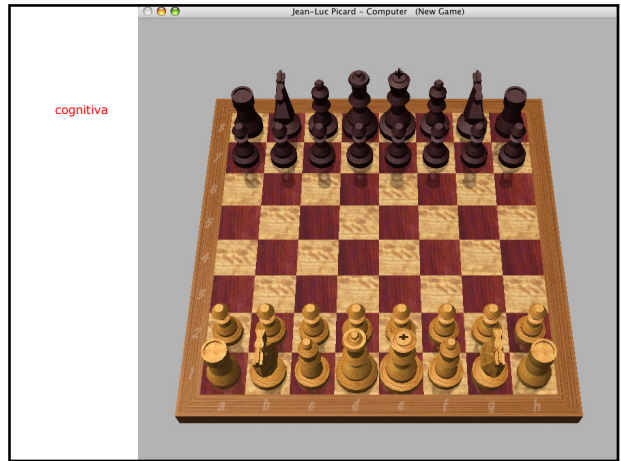
[design de interação]

experiência do usuário

... é o fenômeno individual que ocorre na mente de um sujeito, resultado do processamento de um complexo conjunto de estímulos externos e internos, e dependente das interpretações subjetivas inerentes a cada pessoa

- sensorial
- sentimental
- social
- cognitiva
- de uso
- de motivação





**[design de interação]**

**técnica de interação**  
 ... é uma maneira particular de usar um dispositivo físico para executar uma tarefa de interação genérica

**dispositivos de interação**  
 ... são periféricos ao computador e possibilitam a interação deste com o usuário

**tarefa de interação**  
 ... é a entrada de mais baixo nível fornecida pelo usuário

- selecionar
- posicionar
- orientar
- criar um caminho
- quantificar
- criar texto

**[design de interação]**

**canais de comunicação - nossos sentidos**

- tato
- olfato
- paladar
- visão
- audição



I Joy - Board



TrackIR

[design de interação]

canais de comunicação - nossos sentidos

- tato
- vida
- cinestésico
- equilíbrio
- olfato
- paladar
- visão
- térmico
- audição
- da palavra
- do pensar
- do eu



I Joy - Board

[design de interação]

tato - discreto



[design de interação]

tato (contínuo) - linear



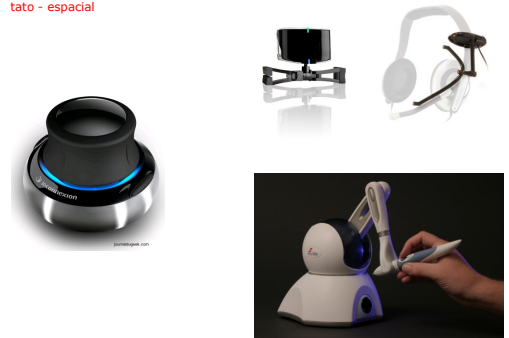
[design de interação]

tato - planar



[design de interação]

tato - espacial



[design de interação]

da vida



[design de interação]

cinestésico

[design de interação]

equilíbrio

[design de interação]

visão

[design de interação]

visão

[design de interação]

audição / da palavra

[design de interação]

do pensamento

This device is not available for consumers. The consumer version will be announced at a later date.