

Almanaque 2010

Interaction Design Yearbook

Instituto Faber-Ludens

Curitiba - Brazil



faber-ludens

INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO



Homo Sapiens?
Homo Faber-Ludens!

Almanaque 2010
Instituto Faber-Ludens de Design de Interação
Av. Cândido de Abreu, 140 - 1304
Curitiba / Paraná / Brasil
+ 55 41 3044-6364
[contato@faberludens.com.br](mailto: contato@faberludens.com.br)



Edição, Projeto Gráfico: Frederick van Amstel
Revisão, Projeto Gráfico: Gonçalo Ferraz
Assistência Editorial: Rodrigo Gonzatto
Foto da Capa: Andre Malheiro

Alguns Direitos Reservados. Licenciado por Creative Commons:
Atribuição 2.5 Brasil. Você tem a liberdade de copiar, distribuir e
transmitir estes conteúdos, desde que sejam dados os créditos.
Detalhes da licença: <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/br/>

The Blurb-provided layout designs and graphic elements are copyright
Blurb Inc., 2010. This book was created using the Blurb creative
publishing service. The book author retains sole copyright to his or her
contributions to this book.



blurb.com

Projetos / Projects

Desktop 11 Desktop

Instalações 19 Installation

Jogos 25 Games

Móveis 41 Mobile

Produtos 47 Products

Serviços 61 Services

Web 73 Web

O Instituto Faber-Ludens, em parceria com as Faculdades Internacionais San Martin (FISAM) e a Universidade do Contestado, oferece um curso de Pós-Graduação na área de Design de Interação. O objetivo é formar profissionais com capacidade para expandir e desenvolver a área no Brasil.

O curso adota a prática como lugar de reflexão teórica. Design é uma atividade intelectual que ocorre em múltiplos espaços, entretanto, sua característica principal é a viabilização de conceitos inovadores para a vida social. Faz-se, portanto, necessária a interação constante entre teoria e prática no processo de design. As aulas alternam reflexões com práticas de estúdio, exercitando tanto a capacidade criativa quanto a crítica do aluno.

Faber-Ludens Institute, partnering with Faculdades Internacionais San Martin (FISAM) and Universidade do Contestado offer a Post-graduate Course for undergraduate students interested on Interaction Design. The main goal is to train leading professionals that will help to consolidate Interaction Design on Brazil.

The course takes design practice as a material for theoretical reflection. Design is an intellectual activity that occurs in multiple spaces, however, its utility comes from the implementation of innovative concepts for the everyday life. It is therefore required a constant interaction between theory and practice across the design process. The classes alternate theoretical reflections with studio practices, exercising both student creativity and criticism.







Caio Adorno Vassão



Claudia Bordin Rodrigues



Érico Fileno



Frederick van Amstel



Gonçalo Baptista Ferraz



Leandro Henrique de Souza



Mauro Pinheiro



Mileni Kazedani Gonçalves



Paulo Melo



Renato Costa



Rodrigo Otávio dos Santos
(Scama)



Sofia Ferres



Tiago Barros

Os projetos aqui apresentados foram desenvolvidos com os princípios do Design Livre e licenciados em Creative Commons. Todas as idéias, conceitos e métodos utilizados e desenvolvidos nos projetos podem ser copiados e aplicados em outros projetos livremente, desde que seja citada a fonte. Alguns projetos possuem restrições comerciais e obrigatoriedade de licenças, entretanto. Confira em nosso website a licença específica de cada projeto e accesse sua documentação detalhada www.faberludens.com.br

All projects presented herein were developed by the Free Design principles and under a Creative Commons licence. All ideas, concepts and methods used and developed may be copied and used once the source and authorship are mentioned. Some projects have restrictions on trade and compulsory licensing. Check our website at www.faberludens.com for the specific license of each project and its detailed documentation.





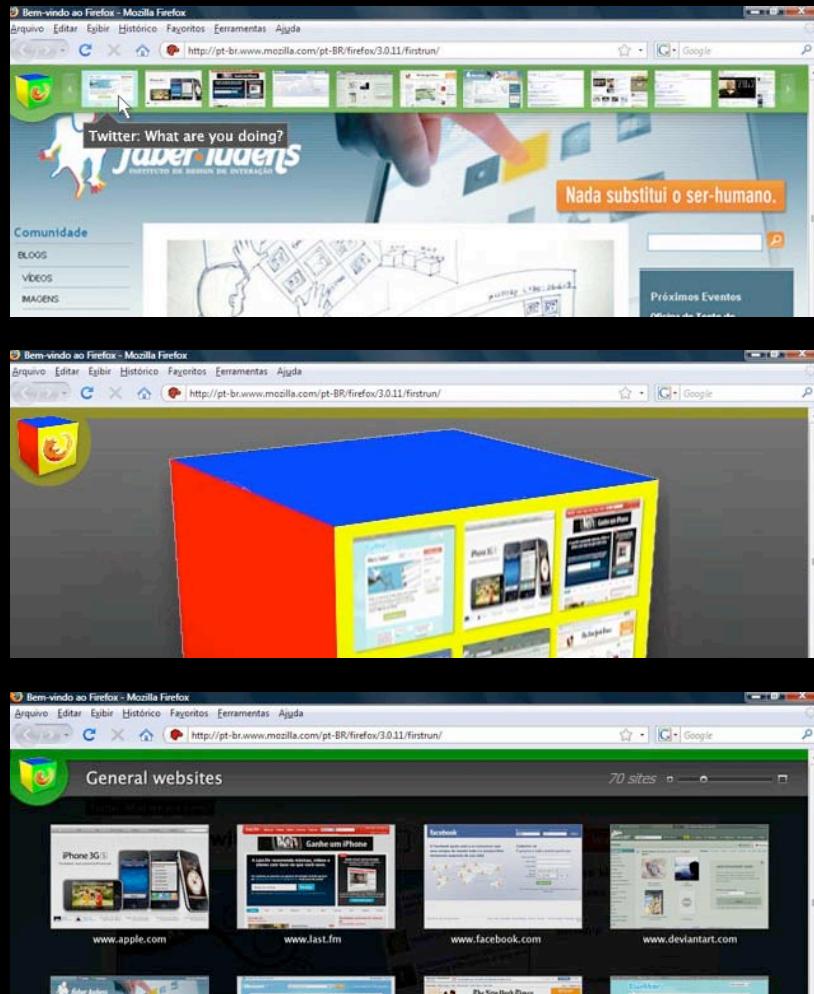
Desktop

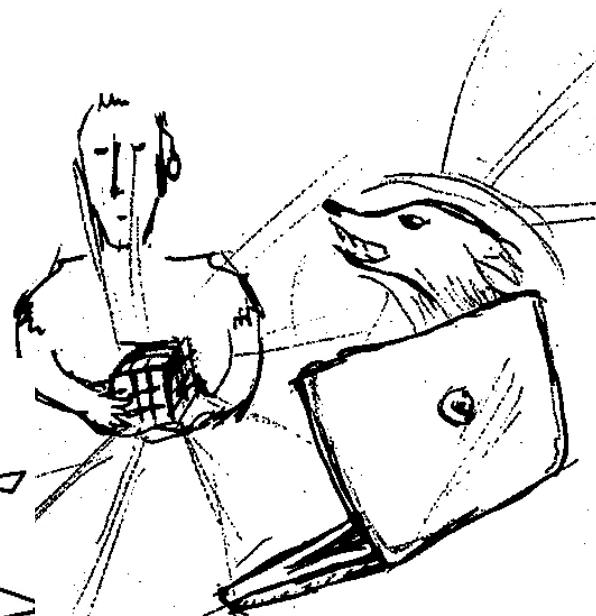
Conceitos de aplicativos e hardware para produtividade no trabalho
Desktop applications and hardware concepts for work productivity

Cubezilla é uma proposta de evolução do sistema de abas dos navegadores baseada no cubo mágico Rubik. Cada face do cubo representa um grupo de websites. Ao passar o mouse sobre o cubo, miniaturas dos sites aparecem no topo da tela. Cubezilla foi premiado na categoria de Voto Popular do Mozilla Design Challenge 2009.

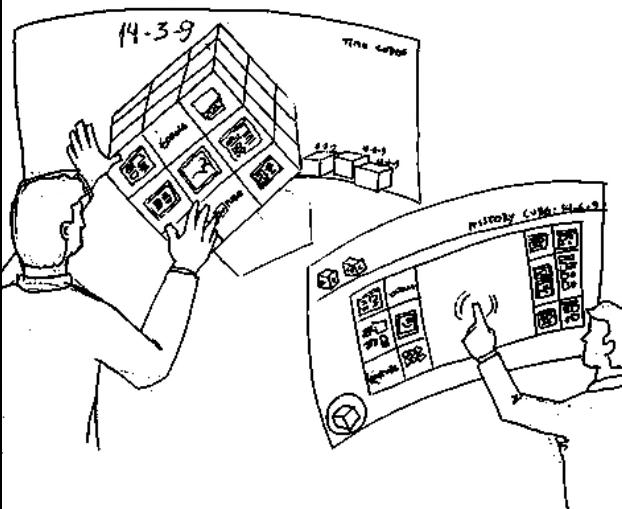
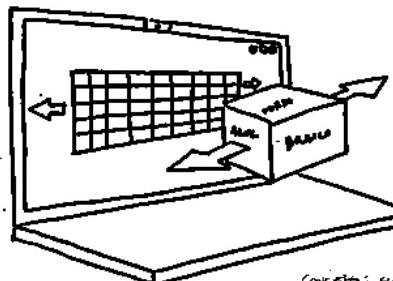
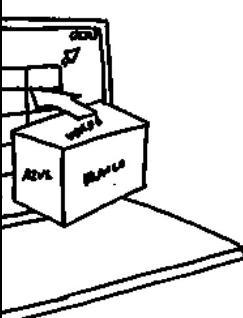
Alexandre Ribeiro, Ana Carla Bortoloni, Bruno Duarte, Cassiano Azevedo, Fernando de Oliveira, Leonardo Spolador, Natália Veiga, Rodrigo Gonzatto, Samille Sousa, Tersis Zonato, Vicktoria Ribeiro

Cubezilla is a proposal to evolve browser's tabs system based on the Rubik cube. Each cube's face is a group of websites. Hovering the mousepoint over the cube, thumbnails appear on the top of the screen. Cubezilla has won the People's Choice Award at the Mozilla Design Challenge '09.

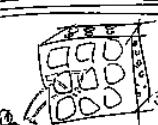




Concreto: cubo (cubo, revisão)
Jogo de Póquer: Dado (informação) e Dado (letra de Jogo).



Verso 2



- 1 - CUBO EXPANDE-SE
JUNTANDO OS MATERIAIS
 - 2 - CUBO FICA SEM
PIR TORQUES OU
 - 3 - AO SEGRESCER
CUBO EXECUTA-SE
 - 4 - ABREVESTE O SISTEMA

<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/4711>

Getting Started Latest Headlines Gmail

a Labs: Collaborative Subti...

SubberSault Collaborative Subti...

**Type everything that people say**

0:00

**Typing**

Now the video is looping. Enter the text for subtitles. When done hit Control key or the neat Purple button right there.

Ok, next sub.**hat's such a great idea!**

00:02:31

00:02:32

00:02:33

00:02:34

00:02:35

00:02:36

00:02:37

00:02:38

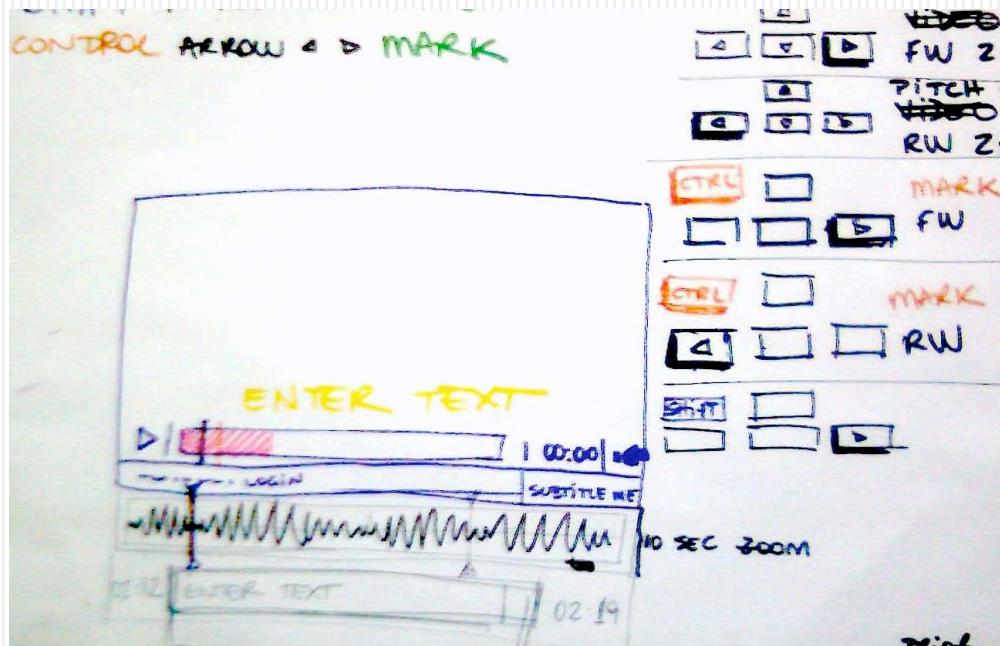
00:02:39

Type everything that people sayLogged in as Faber-Ludens. [Log Out](#)[Invite a collaborator](#)**Save &**

Subbersault é uma ferramenta para legendagem colaborativa de vídeos na Internet. O usuário marca os tempos de entrada e saída das legendas pressionando a tecla Control para digitar o texto. Subbersault foi proposto para o Mozilla Labs Collaborative Video Subtitling Design Challenge.

Rodrigo Gonzatto, Edmarlon Semprebom, Gonçalo Ferraz, Frederick van Amstel

Subbersault is a collaborative tool to create subtitles for online videos. The user marks the time by pressing Control key. Then she types what she hears. Subbersault was proposed for the Mozilla Labs Collaborative Video Subtitling Design Challenge.



GEVO é um Sistema Operacional para Idosos, com interfaces mais simples e fáceis de entender para quem está iniciando no mundo da Informática. Este tem sua máxima facilidade e eficiência rodando numa tablet projetada especificamente para ele. Os objetivos do projeto foram identificar as funcionalidades mais importantes de um computador e criar um sistema operacional o mais simples possível.

**Ana Tofol, Luiz Augusto Silveira,
Paulo Cesar, Adriane Martins**

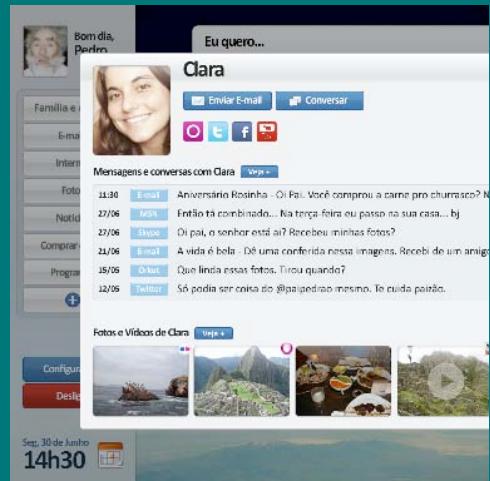
GEVO is an Operating System for the Elderly, characterized by easy to understand interfaces carefully designed for beginners in computers. This OS has its maximum efficiency when running on a special tablet designed for it. This project objectives were to identify the most important features for a computer and create an operating system as simple as possible.



nOnO é um sistema operacional para pessoas com mais de 50 anos. Seu foco são as interações com os familiares e amigos. O sistema é baseado na Internet e seu grande diferencial é ser centrado nas pessoas. Todas as formas de interação do nOnO, tais como enviar e-mail, conversar por chat, enviar fotos e vídeos, etc, iniciam com o ser humano como ponto de partida para a interatividade.

Rafael Daron, Monica Possel, Alexandre Fracazo, Marcello Manso, Daniel Araújo, Aline Bertoldi, Felipe Eiras

nOnO is a human-centered web-based operating system for people over 50 years. It's focused on family and friends interactions. All forms of interaction, such as email, chat, pictures and videos, have the person as start point for interaction.





Instalações

Installations

Instalações de arte interativa
Interactive art installations



Coloraction buscou realçar o papel das cores na percepção humana e gerar ideias viáveis de utilização de modernas tecnologias na interação entre as cores e os nossos sentidos. Vários produtos foram propostos. Dentre eles, um celular que muda de cor quando recebe SMS, de acordo com a emoção expressa. O projeto incluiu uma instalação interativa em que os interatores desenham blocos coloridos na tela do monitor com movimentos corporais.

Cassiano Azevedo

Coloraction sought to highlight the role of colors on human perception and generate viable uses of new technologies to amplify our senses. Many products were proposed. Among them, a cellphone that changes its color when receiving a new SMS. The color express the emotion from the message. This project also includes an interactive installation where people can draw colored boxes on the screen by moving their bodies.





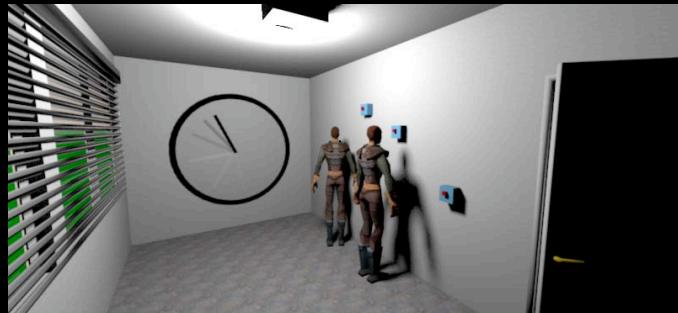
④ VISITANTE ENTRA PRESENTE
POR HOMBO C/ CENSO
INVESTIGA
QUE ARQUITETON
ESTEIA / ARQUITETON DE LARISSON
A ESPOSA VOLTA A
SERGIA (SÓ TE VOLTO +
CENTRA)



AO ANDAR PELO ESPAÇO, SENSOS
DE MOVIMENTO/ PRESENÇA
CAPTAM INFORMAÇÕES SOBRE
POSIÇÃO E DISTÂNCIA DO
VISITANTE; AS IMAGENS MAIS
PRÓXIMAS SÃO CLARAS, AS QUE
PASSAM PELA PERCEPÇÃO, MAS
"AMINGAM" E ESCURECEM;
AO PASSADO, AS POR
VIR SÃO CLARAS, ALÉM
DE SERMOS



OBO SE APROXIMA DE
DE UMA IMAGEM,
O VISITANTE RETA
ESTA AUMENTANDO
(ZOOM) E A
A REA (CLARA)
REDUZIR EM TORNOS
DA ÁREA INVERMELHO



Tempo: Gente correndo, sempre atrás

é uma instalação constituída por um relógio analógico projetado na parede cujos ponteiros giram duas vezes mais rápido do que o normal, e botões que brilham freneticamente até que sejam apertados. Alguns botões afetam o funcionamento do relógio, outros substituem a projeção do relógio por memórias fugidias.

Alexandre Ribeiro, Luís Felipe dos Santos, Ana Paula Aires, Alessandra Nezzi, Carlos Sarmiento, Paolo Passeri, Guilherme Silveira

Time: People running, always behind is an interactive installation that consists on an analog clock projection with pointers running twice as fast as normal, and buttons that glow frenetically until they are touched. Some buttons affect the operation of the clock, others substitute the projection clock for fleeting memories.



Jogos

Games

Jogos de vídeo, de tabuleiro, e interfaces experimentais
Video games, board games, interface experiments





Percepções é um jogo de tabuleiro para crianças cegas que incentiva a criação de histórias através do uso de objetos tridimensionais e planificados. Onze personagens e 48 cartas estimulam a seqüência das narrativas a serem criadas. O projeto explora os limites do tato como informação.

Samille de Sousa, Leonardo Spolador

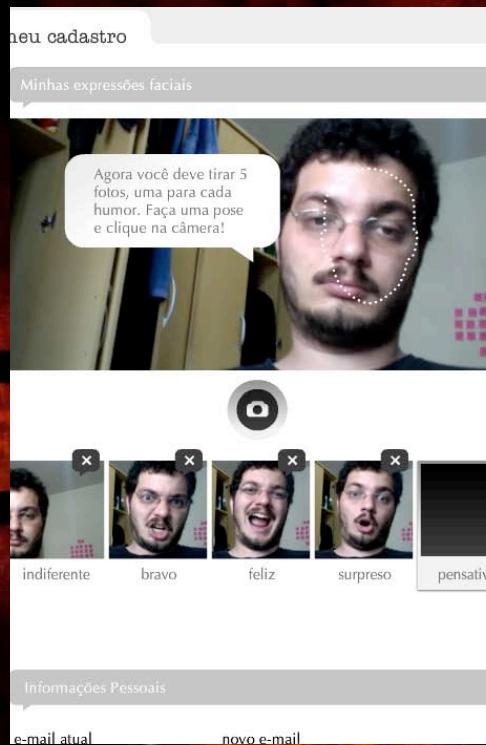
Perceptions is a board game that encourages blind children to create narratives and stories by playing with three-dimensional and plan miniatures. The project explores the haptics limits of information gathering.

Entropia é uma série de experimentações sobre a Filosofia Contemporânea explorando subjetividade, jogos e pós-modernismo. Durante este projeto foram propostos vários jogos, tais como o Ecce Homo/Eis o Homem (onde as relações humanas são um jogo e um simples jantar vira uma disputa social), Ergo Ludens (um jogo onde o jogo é modificar jogos) e Robô Sem Sentimentos (um ARG que usou a cidade como tabuleiro para descobrir se existe sentimentos verdadeiros em Curitiba).

**Edmarlon Semprebom
Rodrigo Gonzatto**

Entropia is a series of experiments on Contemporary Philosophy exploring subjectivity, games and postmodernism. Many games were proposed: Ecce Homo (where human relations are considered a game and a simple dinner turn to be a social dispute), Ergo Ludens (a game where the game is changing games) and Robot Without Feelings (an ARG that used the city as a board to find out if there are true feelings in Curitiba).

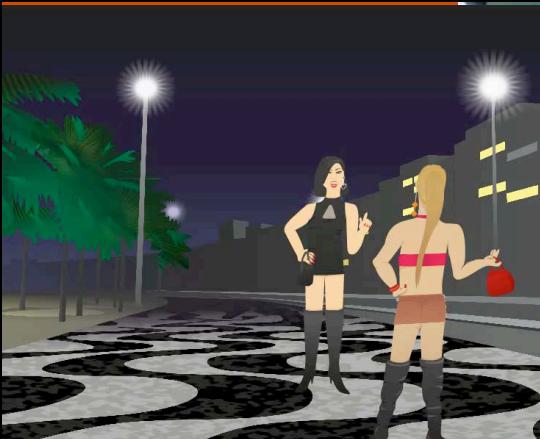




Mindgame é um jogo que propõe uma maneira diferente de tratar a expressão afetiva na comunicação online. Toda mensagem trocada pelos participantes vem embaçada, dificultando a leitura, para que os participantes tenham que adivinhar o que foi dito através da expressão do outro.

The **Mindgame** proposes a different way of dealing with the emotional expression for online communication. All messages comes blurred, making it difficult to read, so participants have to guess what was said looking at the facial expression the other made to send the message. There are special cards that the gamer can use to reveal some words.





Andressão é um jogo para Wii sobre as aventuras da vida de um travesti. O jogo apresenta uma crítica sobre como a sociedade encara o moralmente inadequado ou diferente. As pessoas que escolhem se prostituir, sejam travestis ou não, sofrem com preconceitos, sendo privados de alcançar melhores oportunidades para sua vida. É muito fácil criticar algo diferente da nossa maneira de pensar, mas extremamente difícil colaborar para a manutenção da igualdade entre os membros de uma sociedade.

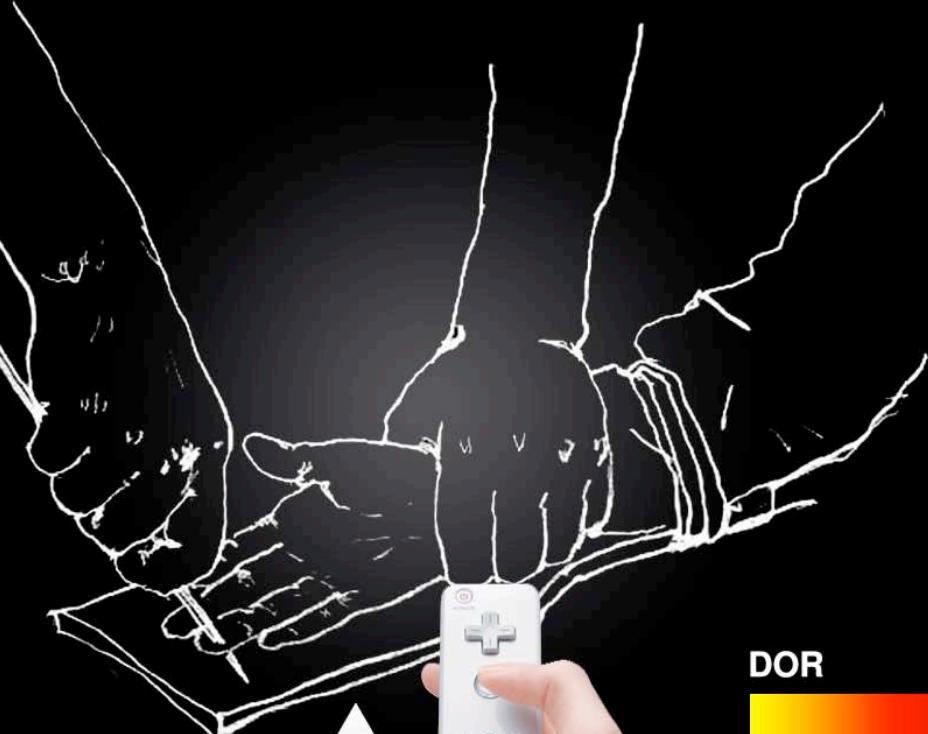
Aline Bertoldi
Monica Possel
Silvana de Borba

Andressão is a Wii game about the adventures of a drag queen. The game presents a critical view on the way society regards what is morally inappropriate or different. People who choose to prostitute themselves, whether or not transvestites, suffer from prejudices, and are deprived of opportunities to achieve a better life. It is very easy to criticize something different to our own way of thinking, but it's extremely difficult to collaborate with equality among the members of a given society

Anos de Chumbo

tenta demonstrar através de imagens, sons e movimentos como a tortura era aplicada na época da ditadura no Brasil, colocando o jogador no papel de um torturador.

DOR

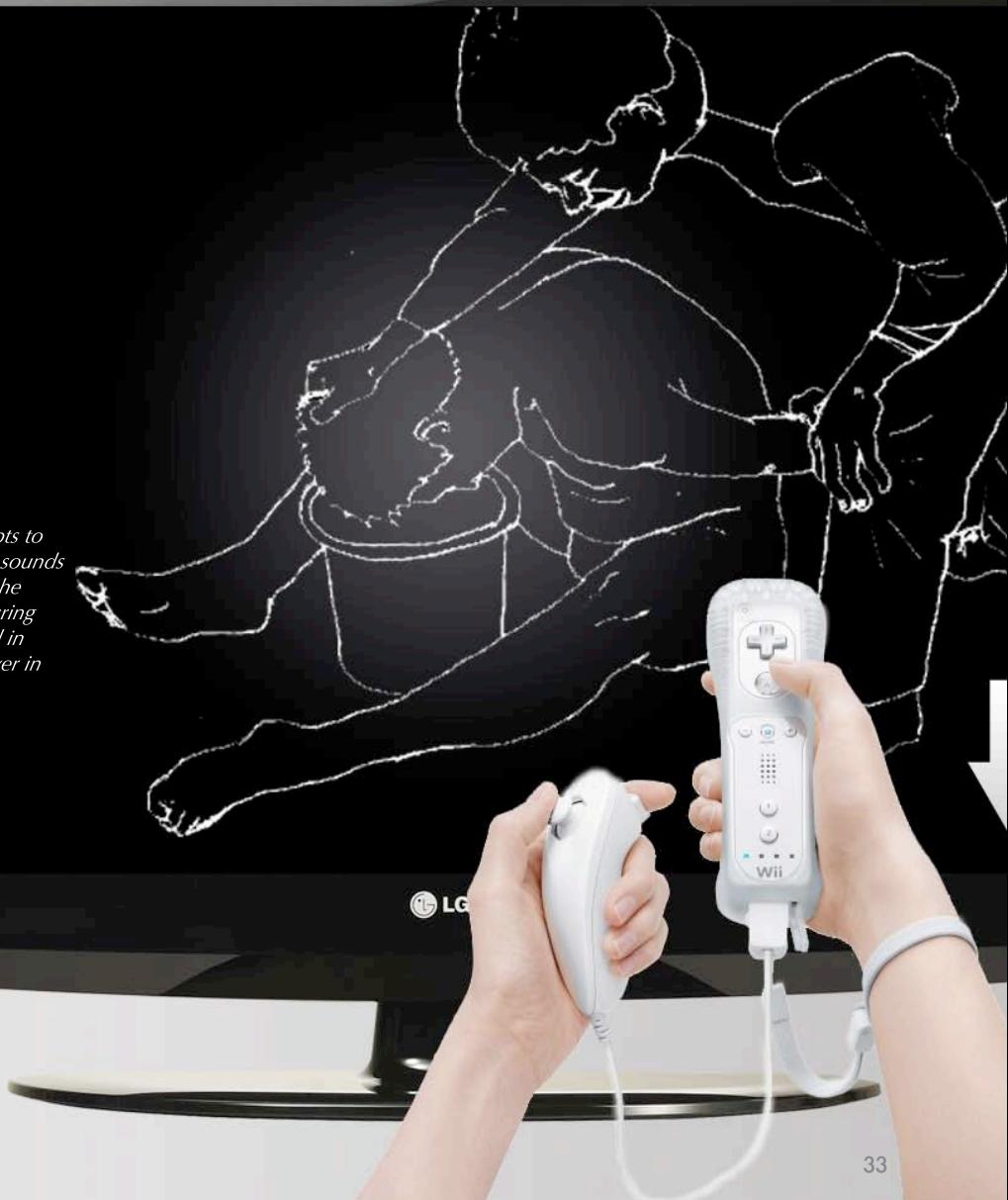


AFOGAMENTO



The Lead Years attempts to show through images, sounds and movements how the torture was applied during the dictatorship period in Brazil, putting the player in the role of a torturer.

Diógenes Lazzarini
Edyd Junges
Juliano Prado



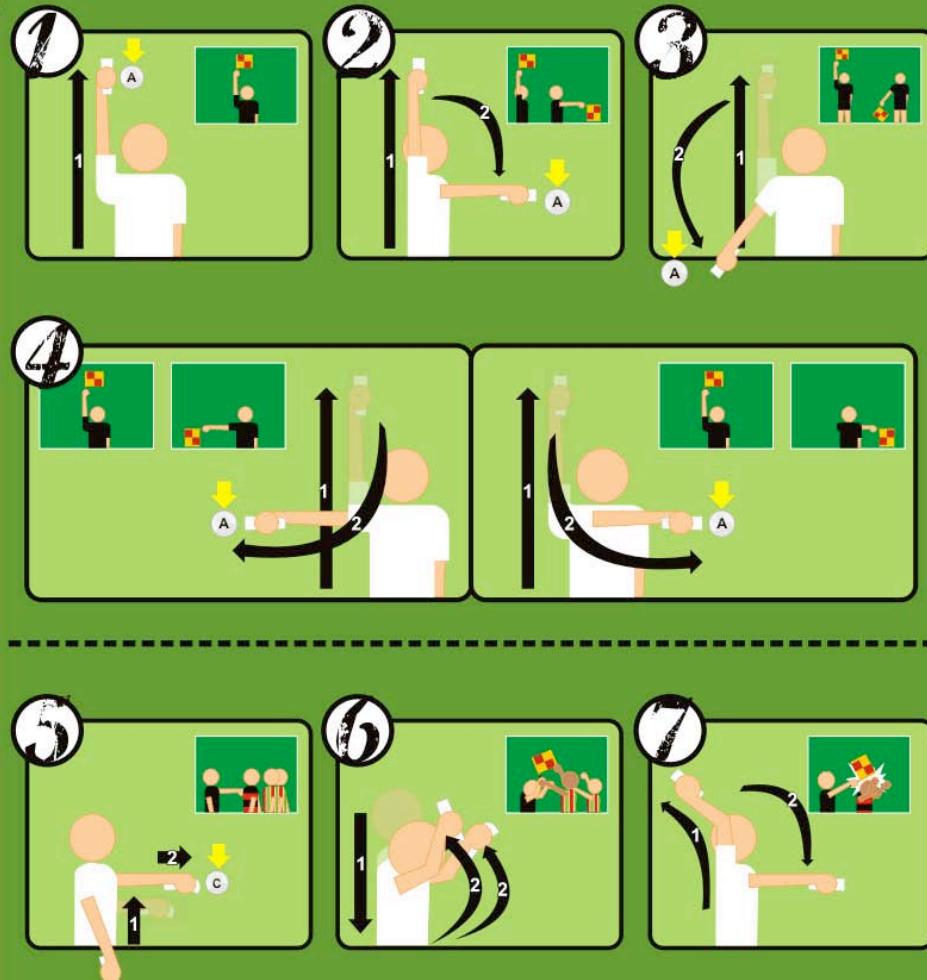


Assistentes

ReferWii é um jogo para treinamento de árbitros e assistentes de futebol. O jogador deve notificar lances e infrações de uma partida. Assim como no jogo real, à medida que o jogador comete erros o nível de insatisfação entre os jogadores e os torcedores aumenta. Quanto maior o nível de pressão sob seu personagem no jogo, mais difícil fica a partida.

Luís Felipe dos Santos

ReferWii is a game for training football referees and assistants. The player must notify throws and infractions of a match. As in the real game, as the player fails the level of dissatisfaction among the players and the fans increases. The higher the level of pressure on his character in the game, the game gets harder and harder.



Os controles
são utilizados
para simular
cada tipo de
ferramenta



Os controles podem ser conectados a um computador comum por meio de interface Bluetooth



Os movimentos são capturados pelos controles e utilizados no videogame



Beat the Lift é um jogo interativo para treinamento de manutenção preventiva em elevadores. A habilidade no controle de cada ferramenta é desenvolvida através da prática, tornando o jogo competitivo.

Carlos Sarmento

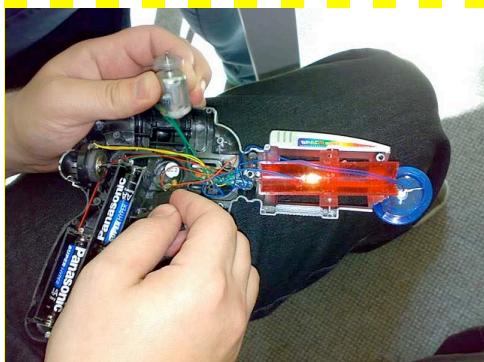
Beat the Lift is an interactive game for training on preventive maintenance for elevators. The ability to control each tool is developed through practice, making the game competitive.



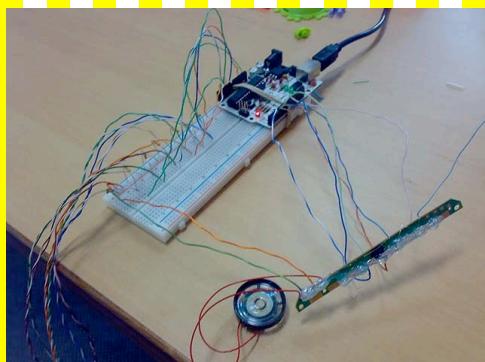
Comprando brinquedos na loja de produtos importados da China mais próxima.



Escolhendo os brinquedos mais legais para hackear, com sensores e atuadores simples.



Abrindo os brinquedos e compreendendo seu funcionamento.



Controlando os componentes dos brinquedos pela placa Arduino, um microcontrolador simples.

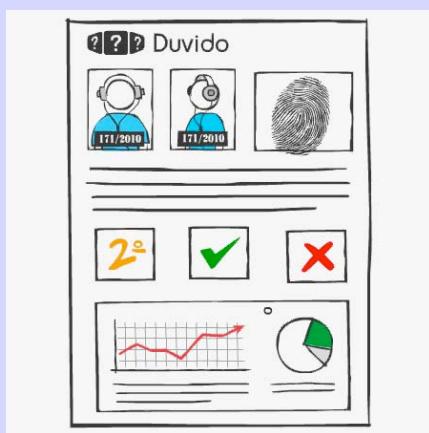
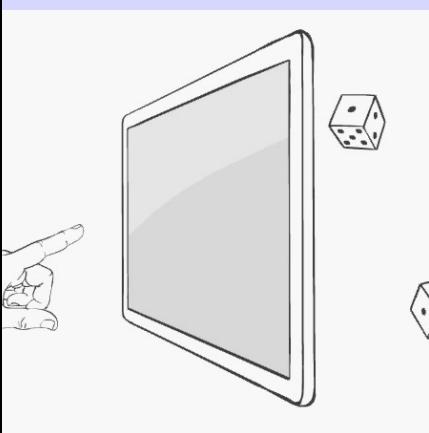
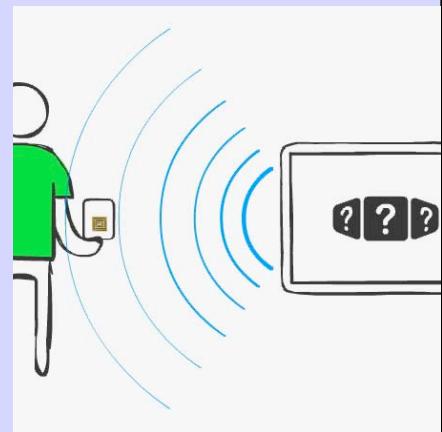
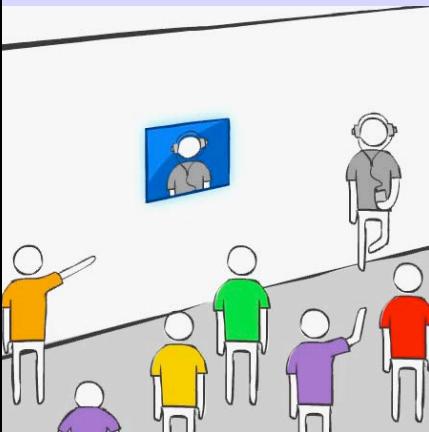
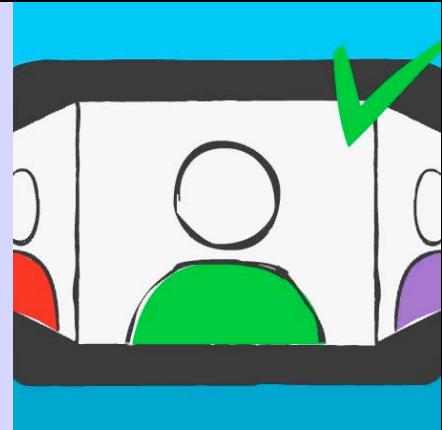
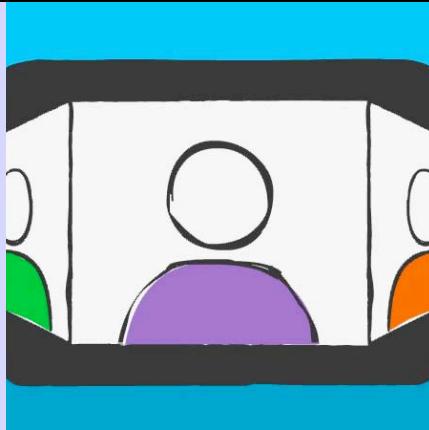
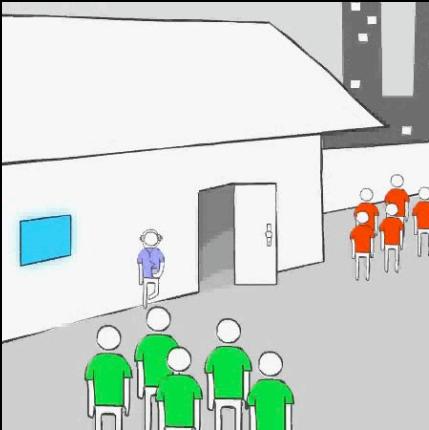


Amarelinha

Depois de desmontar alguns brinquedos, surgiu a ideia de montar um jogo de amarelinha utilizando sensores feitos com papel sulfite e papel alumínio, além do sistema sonoro de um brinquedo. Ao pressionar os *pads* de papel, um comando é executado na placa Arduino, fazendo com que o som correspondente seja disparado.

Samille Souza, Tersis Zonato, Cassiano Azevedo, Leonardo Spolador, Vicktoria Ribeiro

Amarelinha. After dismantling some toys, the idea of setting up a game of hopscotch using sensors made with bond paper and aluminum foil, and the sound system of a toy emerged. By pressing paper pads, a command is executed in Arduino board activating a corresponding sound.



Duvido é uma ferramenta de aprendizagem voltada a estudantes do ensino médio. Por meio de jogos e desafios visa estimular o aprendizado escolar, aumentar a integração entre alunos e aproximar professores das novas tecnologias. Um monitor touchscreen instalado em corredores ou pátios identifica os estudantes que estão passando perto através de etiquetas RFID. Os estudantes selecionados são desafiados com perguntas rápidas sobre os assuntos que já foram lecionados em suas turmas.

Carlos Sarmento, Luís Felipe dos Santos, Guilherme Silveira



Duvido is a learning tool oriented to teenagers, especially high school students. Through games and challenges it aims to encourage academic achievement, increase integration among students and bring teachers in new technologies. A touchscreen monitor installed in hallways or courtyards identify students who are passing around through RFID tags. Selected students are challenged by quick questions about the content that have been taught in their classes.



Móveis

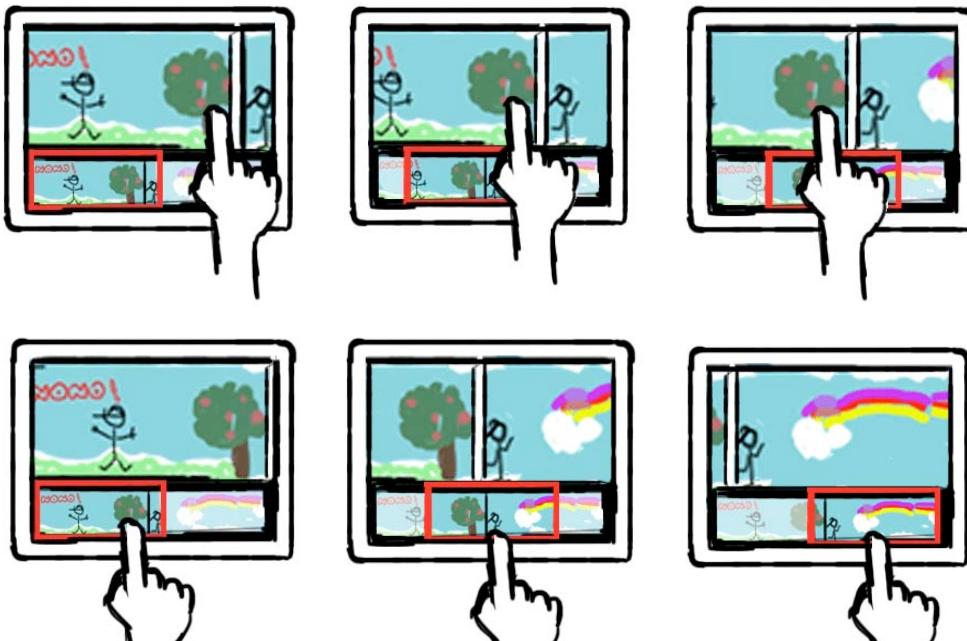
Mobile

Aplicativos móveis e conteúdo multimedia
Mobile applications and multimedia content

Quadrinhos para Dispositivos Móveis é um projeto de pesquisa que propõe novos tipos de interfaces para leitura de quadrinhos em telefones celulares, *tablets* e outros dispositivos móveis. Uma das propostas é trocar a ordem de leitura de um quadrinho impresso (de cima para baixo, da esquerda para a direita) para uma ordem de filme, como uma timeline.

Fernanda Parisi

Comics for Mobile Devices proposes new interfaces for comics reading on mobile devices. One proposal is changing the traditional top to bottom, left to right reading to a movie-like timeline. The whole story would be linear, allowing some of the important graphics printed comics to remain non-framed.





Comic Canvas

permite contemplar apenas o desenho do quadro, escondendo os balões, sugerindo ao leitor uma melhor percepção de detalhes no quadro. O formato digital permite também a incorporação de sons e vídeos. Uma sugestão é usar sons e animações simples para enriquecer a ambientação das cenas.

Diógenes Lazarini,
Manoel dos Santos,
Daniel Ranze Werle

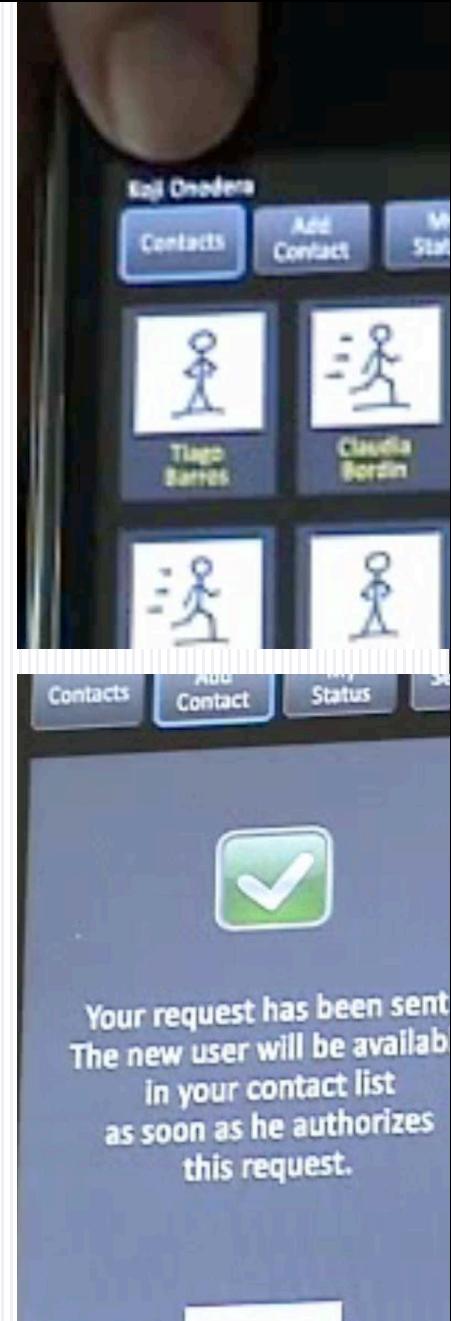
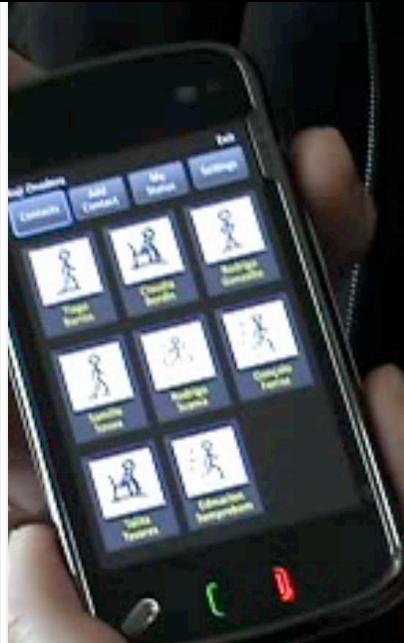
Comic Canvas lets you glimpse only the drawing of the framework, hiding the balloons, suggesting the reader a better perception of details in the box. The digital format also allows the incorporation of sound and videos. One suggestion is to use sounds and simple animation to enrich scene environments.

SIMOVE

Sistema de Monitoramento de Velocidade permite que uma pessoa saiba em que velocidade um amigo ou familiar está se locomovendo. O objetivo é estabelecer um conexão afetiva entre as pessoas durante o trânsito pelas grandes cidades. O aplicativo roda em celulares equipados com GPS e possui uma interface bem simples, baseada em ícones informativos. Quando o amigo muda de velocidade, o ícone é alterado de acordo.

Marcos Koji Onodera

SIMOVE Speed Checking System allows one person to know how fast a friend or relative is moving around. The goal is to establish an emotional connection between people during transit through major cities. The application runs on mobile phones equipped with GPS and has a very simple interface, icon-based information. When the friend changes speed, the icon changes accordingly.

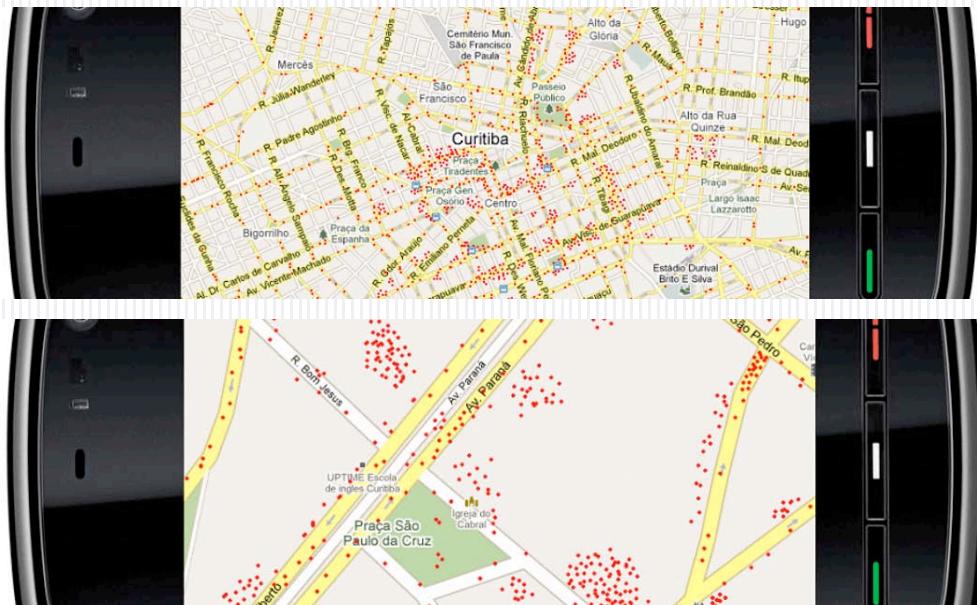


Manada

Este aplicativo apresenta a localização, o deslocamento e a velocidade de um grande número de pessoas, em tempo real. Dessa forma, tem-se todos os detalhes do trânsito, pois sabe-se onde estão as pessoas, quantas são, para onde estão indo e com qual velocidade se deslocam. Este tipo de ferramenta levanta questões importantes sobre privacidade, que necessitam ser muito bem discutidas e analisadas junto aos vários setores da sociedade antes de sua definitiva implementação.

Marcos Koji Onodera

Manada is another proposal to improve transit quality. This application shows the location, speed and displacement of a large numbers of people, in real time. Thus, we have all the details of the traffic, since we know where people are, how many, where they are going and how fast they move. This tool raises important questions about privacy, which need to be very well discussed and analyzed together with various sectors of the society before its final implementation.





Produtos

Products

Artefatos eletrônicos, brinquedos e instrumentos musicais
Electronic appliances, toys and musical instruments

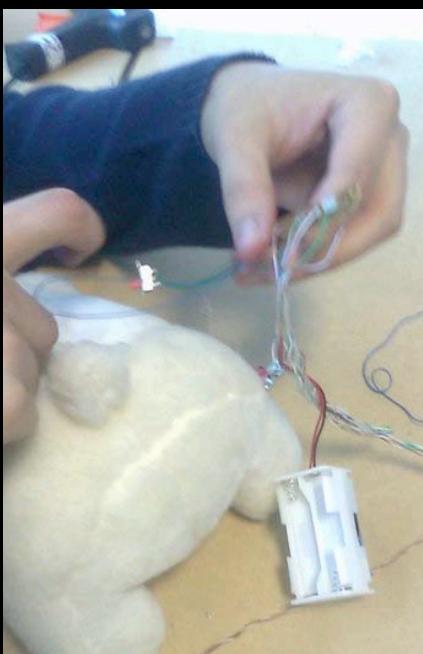
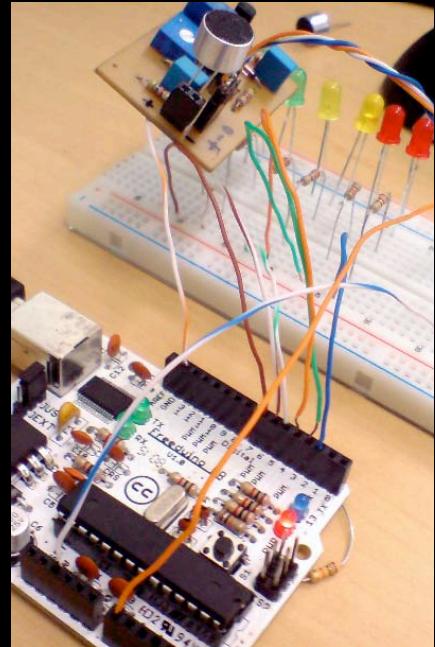
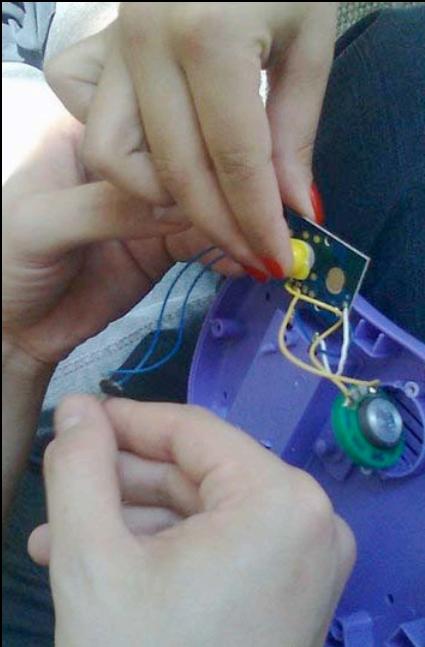
Keeko é uma cinta com sensores capazes de registrar as vibrações do chute do bebê na barriga materna. As informações são enviadas para uma outra cinta. Através de atuadores, a cinta emite uma vibração equivalente à recebida pela mãe. A ideia do produto foi desenvolvida com base em estudo etnográfico com gestantes, familiares e doulas.

Alexandre Ribeiro
Bruno Duarte
Tersis Hiran Zonato

Keeko is a belt with motion sensors that register the specific range of womb vibrations from baby kicks. Each record is sent to another belt, worn by another person. Through actuators, the belt simulates the baby's kicks. The product concept was developed by an ethnographic study with pregnant women, families and doula, specialized professionals that supports pregnant.









Música por Gestos utilizou o toy hacking para criar uma luva que toca músicas dependendo do gesto que for feito. Ela permite jogar com amigos como uma evolução da brincadeira Adoleta, como um *plugin* sonoro para a língua de libras ou como uma brincadeira estilo *Air Guitar*.

Karla da Cruz Costa, Marcos Koji Onodera, Edmarlon Semprebom, Rodrigo Gonzatto, Bruno Duarte, Talita Tavares

Music by Gestures used the toy hacking to create a glove that plays sounds depending on hand gestures. It could be used for playing musical games with friends, as a sound "plugin" for deaf language or as a an "air guitar" instrument. Note: Only one teddy bear was hurt during this project.



Aphonix é um artefato de auxílio de interação entre pessoas com restrições fonéticas e pessoas que desconhecem a língua de sinais que sintetiza palavras simples como Sim, Não, Pare e Obrigado.

Teris Hiran Zonato

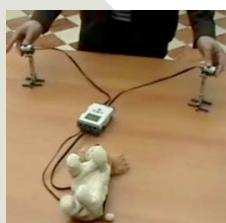


Aphonix is an auxiliar interaction device between mute people and others who does not understand hand-gestures language by synthesizing simple words like Yes, No, Stop and Thanks.

Ouvido Visual é uma série de objetos que reagem, em aparência ou movimentos, de acordo com as vibrações sonoras do ambiente, permitindo que deficientes auditivos interajam com os sons.

Edmarlon Semprebom, Rodrigo Gonzatto

Visual Hearing is a series exploratory objects that modify their appearance or movements according to sound vibration of the environment. They try to allow deaf people to interact with audio information.





– Doutor, eu estou com uma dor



– É bem aqui na lombar



– Deixa eu pôr meus óculos



– Você já tomou alguma medicação?



– Tomei não...



– É que o tratamento pode ser prejudicado caso você...



... tenha tomado algum medicamento que interfira.



– Ai doutor, eu tomei sim, um analgésico e um antiinflamatório.



– Nunca esconda informações do seu médico, ok?

Blink é um visor facial que analisa microexpressões e linguagem corporal para sugerir o que a combinação desses elementos diz sobre a pessoa observada.

Diógenes Lazzarini e Manoel dos Santos



Tensão

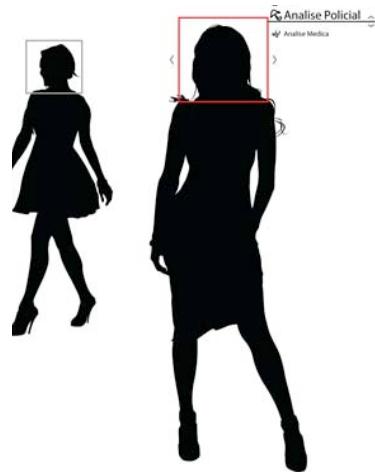


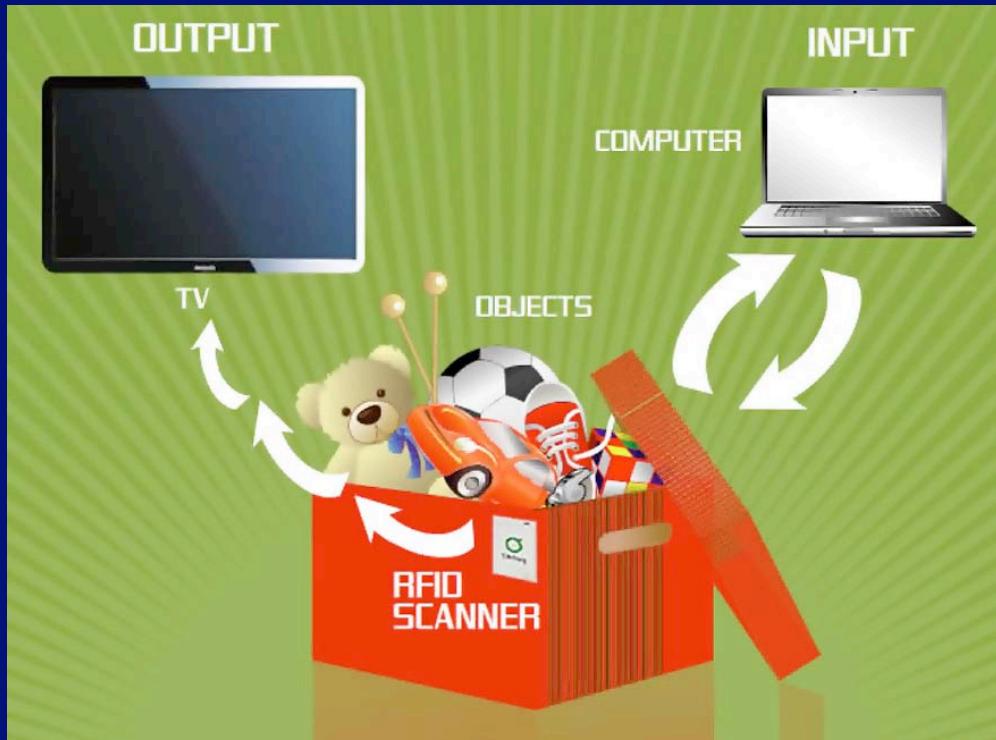
Confiança



Fadiga

Blink is an eyeglasses that analyses human microexpressions and body language to suggest the user what the combination of these elements tells about the observed subject.





Scrapbox é uma versão física do scrapbook. Ao invés de guardar fotos, ele guarda objetos que podem ser reconhecidos por um computador embutido que mostra fotografias e vídeos associados ao objeto.

Scrapbox is a physical version of traditional scrapbooks. Instead of storing photos, it stores tangible objects that can be recognized by a computer that will play photos and videos associated to the object.



A "caixa de lembranças" seria equipada com uma tela e um leitor RFID. Dentro do scrapbox seriam guardados os objetos. Cada objeto teria uma identificação através de uma etiqueta RFID. Os objetos teriam relação com alguma foto, texto, áudio ou vídeo. Para isso, bastaria passar o objeto no leitor RFID, para que na tela fossem visualizados detalhes do objeto.

Cassiano Azevedo

This "memory box" would be equipped with an RFID scanner and a screen. Objects would be stored inside the scrapbox. Each object would be identified through an RFID tag. The objects would each have their own corresponding photos, text, audio or video. In order to bring this accompanying detailed information up on the screen one simply passes the object's RFID tag near the scanner.

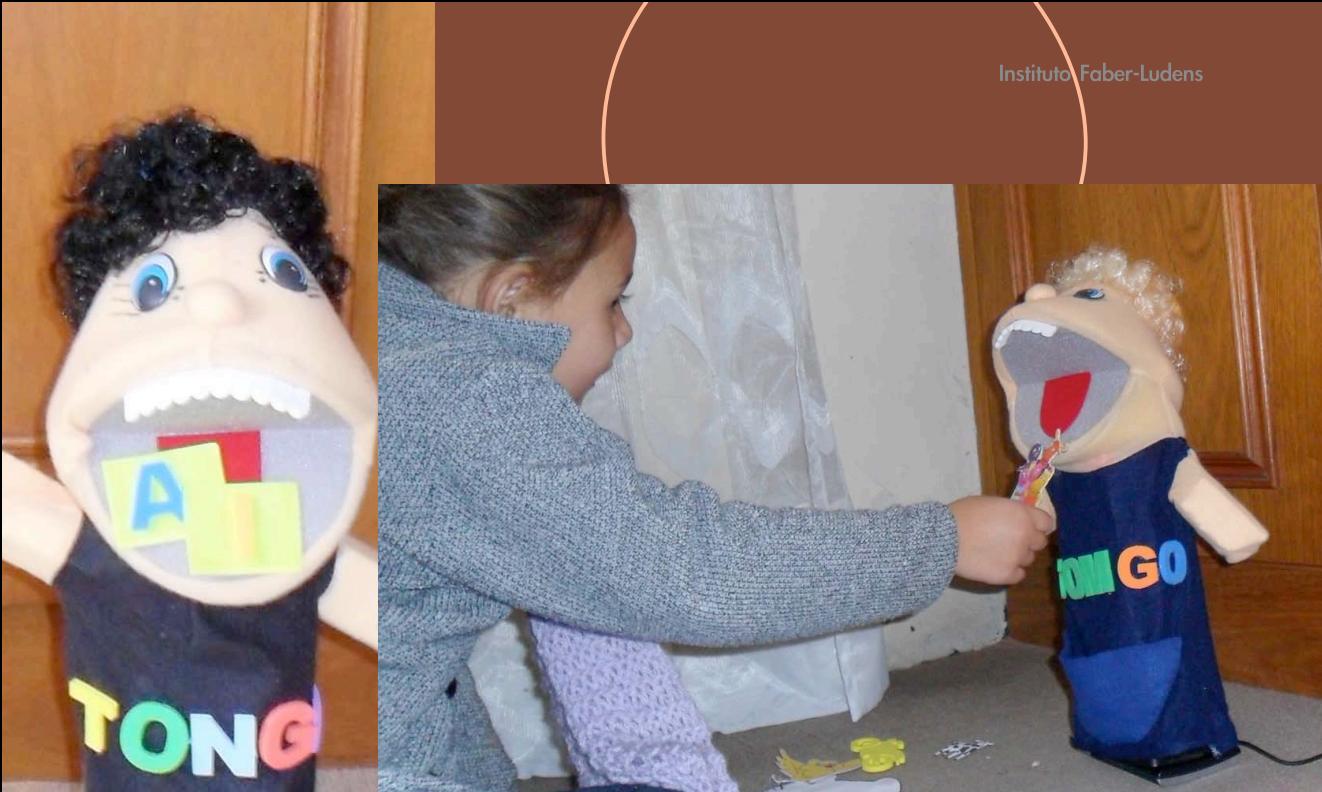


Sondas Culturais foram criadas para investigar o cotidiano de pais, professores e crianças em processo de alfabetização. Foram enviadas para vários lugares do Brasil e retornaram trazendo registros dos próprios pesquisados.

Bruno Duarte, Rodrigo Gonatto,
Marcos Koji Onodera, Karla da Cruz,
Edmarlon Semprebom, Talita Tavares

The Cultural Probes were designed to investigate the daily lives of parents, teachers and children in the literacy process. They were sent to various places in Brazil and returned bringing the records of the respondents themselves.





Os Tongos são uma série de bonecos educativos que conseguem ler combinações de letras que as crianças colocam em sua boca. As letras são equipadas com chips RFID que são lidos pelos bonecos e sonorizados por um microcomputador embutido. Songo: emite sons de animais. Tongo: consegue ler apenas uma vogal de cada vez (ex: a). Ditongo: consegue ler duas vogais (ex: ei). Tritongo: consegue ler até três vogais (ex: uai).

Cassiano Azevedo

Tongos is a series of educational toys that can read combinations of letters when children put them in their mouth. The letters are equipped with RFID chips that are read by a built-in microcontroller that synthesize sounds. Songo: emits sounds of animals. Tongo: can read only one vowel at a time . Diphthong: unable to read two vowels. Tritongo: can read up to three vowels.

Recolhe as plantas

Colheita de abacateiros

colheita
Recolhe

colheita

Serviços

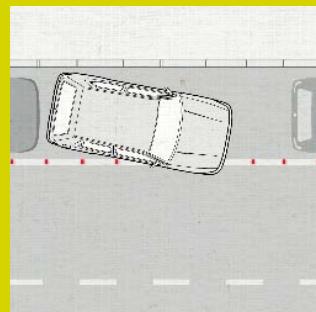
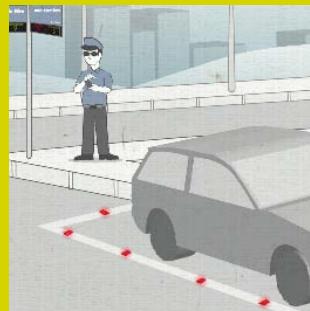
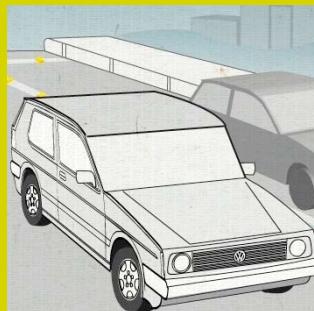
Services

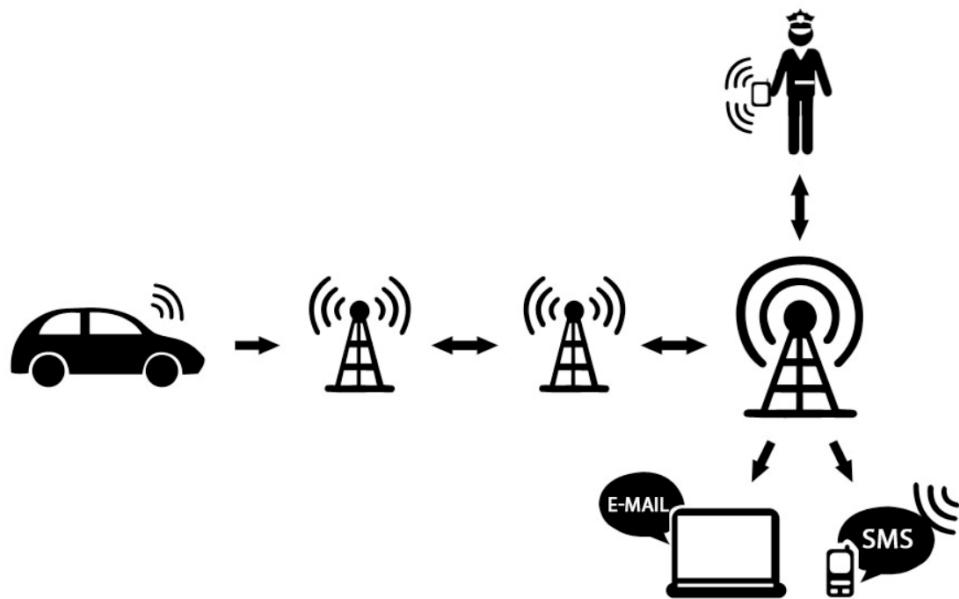
Design de Serviços, sistemas de controle de qualidade, quiosques multimeios e ATM
Service Design, quality control systems, multimedia kiosks, ATM

IDPark visa à melhoria do serviço de estacionamento regulamentado para os usuários e funcionários do sistema. Usou-se a metodologia de "estudo da atividade" para determinar o fluxo de interação e seus pontos de contato com o usuário e sugerir melhorias ao serviço usando de métodos e estudos nas áreas de Design de Interação e Serviços.

Alessandra Nezzi

IDPark aims to improve the regulated parking service for its users and employees. The project employed the "activity study" method to trace the interaction flow and its touchpoints with users to suggest improvements for the service based on Interaction Design and Service Design principles.

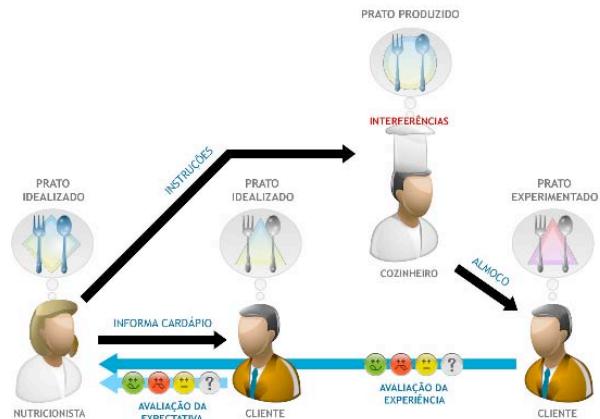
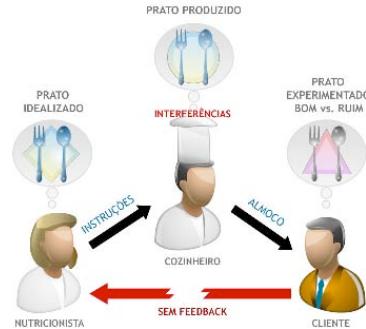




Evaluation é o conceito de um sistema de avaliação que, inspirado na brincadeira do Telefone Sem Fio, compara a expectativa com o resultado da experiência do usuário de um refeitório empresarial. O prato idealizado pela nutricionista é transmitido para o cliente. O cliente recebe a ideia, a comprehende (ou não) e a retransmite em forma de avaliação. Após a interferência do cozinheiro, uma nova versão da ideia é transmitida na forma do prato materializado. A partir da experiência, o cliente poderá ter uma nova compreensão da refeição e transmitir sua avaliação final, que poderá ser igual ou diferente da primeira. A nutricionista então poderá comparar a avaliação do prato idealizado pelo cliente com sua avaliação final, e ambas com seu prato idealizado, assim como acontece no fim de uma rodada de Telefone Sem Fio.

Luís Felipe dos Santos

Evaluation is a conceptual evaluation system that, inspired by the Chinese Whispers children game, compares the expectation and satisfaction of a corporate dining hall user experience. The dish devised by the nutritionist is transmitted to the client. The customer gets the idea to include (or not) and relays in the form of assessment. After the interference of the cook, a new version of the idea is conveyed in the form of the materialized dish. The client may have a new understanding of the meal and can now make his final evaluation. The nutritionist can then compare the evaluation of the dish designed by the customer with his final evaluation, and both with her idealized plate, as it happens at the end of a Chinese Whispers round.





Terminal de avaliação antes da refeição



Terminal de avaliação depois da refeição



Interface de votação

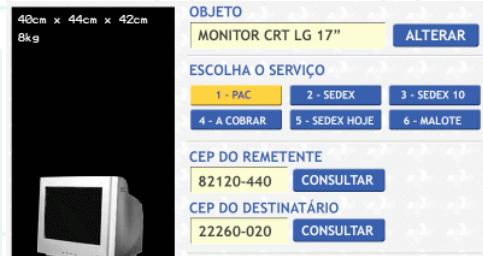


Interface de resultados

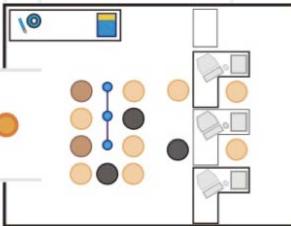


CEPe é um sistema multi-plataforma de auto-atendimento para os Correios para facilitar o acesso ao informações de CEP e cálculo de preços de envio a partir da captação de imagens 3D e pesagem.

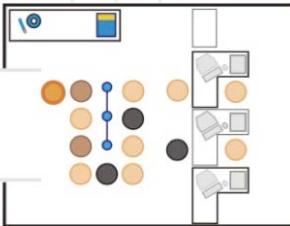
Luís Felipe dos Santos



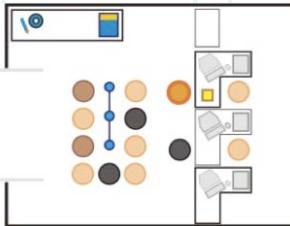
CEPe is a multi-platform ATM for the post-office that gives access to postal codes (CEP) and calculates shipping costs by weighting packets and 3D scanning.



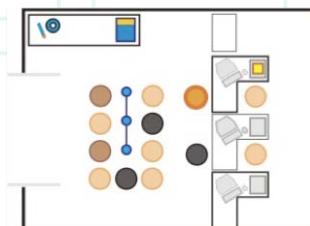
O cliente entra querendo apenas cotar o valor da encomenda



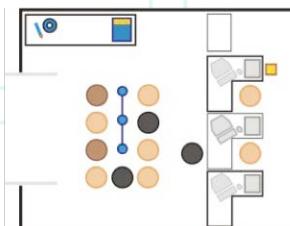
Fica na fila por alguns minutos



Pede informações ao atendente do caixa



O atendente pesa e calcula o valor da encomenda



O cliente vai embora, eventualmente sem postar nada

Conforme observação em agências de correios, muitos usuários querem apenas para cotar o preço de envio dos mais variados objetos. Este comportamento ocasiona perda de tempo para todos, em especial para o funcionário - que deve efetuar as mesmas operações necessárias para o efetivo envio do objeto, mas de graça.

As noticed in post offices, many users just want to quote the price for sending a specific object. This behavior causes a loss of time for everyone, especially for the clerk, who should perform the same operations required for the effective delivery of the object.

Ponto-i é uma central de informações que engloba segurança, turismo e cultura através de quiosques localizados em pontos estratégicos da cidade, como terminais de ônibus e pontos turísticos. O quiosque também interage com dispositivos móveis, transferindo as informações consultadas.

Carlos Sarmento,
Guilherme Silveira, Ana
Paula Aires, Alexandre
Ribeiro, Alessandra
Nezzi, Luís Felipe dos
Santos, Mabel
Limberger, Paolo Passeri

Ponto-i is an information center that includes security, tourism and culture through kiosks located at strategic points across the city, such as bus terminals and tourist sites. The kiosk also send the consulted informations to user's mobile device.





O usuário se aproxima do totem



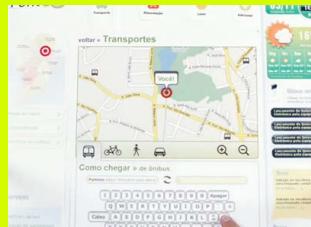
Move os ícones das informações que lhe interessam



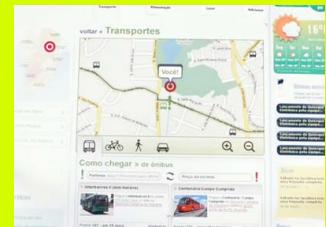
Seleciona mais alguns...



Vê um mapa mostrando os pontos requisitados



Digita um local de destino para o ponto de ônibus



Verifica como chegar de ônibus, bicleta, a pé ou de carro



Usuários decidem encontrar um restaurante nas proximidades



Seleciona o ícone de Alimentação



Encontra pontos de referência com indicações de usuários

Banco do Pinball é um conceito de caixa eletrônico que libera o dinheiro sacado apenas depois do usuário atingir a pontuação mínima no jogo. A proposta do conceito é refletir sobre a automatização de procedimentos no dia-a-dia. Porque ir ao banco tem que ser sempre tão chato?

Douglas Schmidt

Pinball Bank is an ATM concept that deliver the money only after the user get to the minimum score in the game. This concept makes us reflect on the everyday automation of our lives. Why going to the bank have to be so boring?





Web

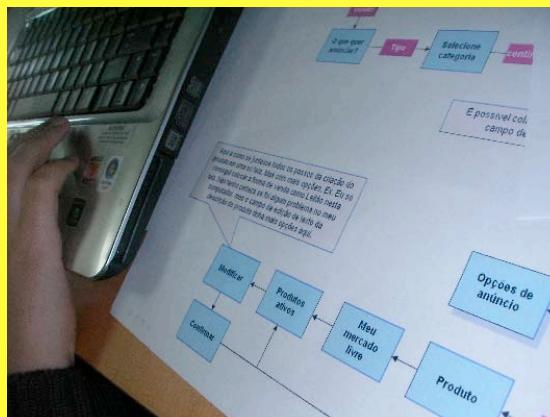
Avaliações de usabilidade em websites, comércio eletrônico e experiências hipermediáticas
Website usability evaluations, e-commerce, hypermedia experiments

Padrões de Interação no comércio eletrônico

Durante a análise da usabilidade do Mercado Livre foram pesquisados os principais aspectos de sua dinâmica e propostas mudanças para que a interface do anúncio dos produtos comporte estas soluções surgidas a partir da interação comprador/vendedor de forma a melhorar o desempenho do site e facilitar a vida dos usuários. Alguns sugestões feitas foram incorporadas pela equipe do website.

Carlos Sarmento, Guilherme Silveira, Ana Paula Aires, Alexandre Ribeiro, Alessandra Nezzi, Luís Felipe dos Santos, Mabel Limberger, Paolo Passeri

E-Commerce Interaction Design Patterns. The Mercado Livre website (brazilian ebay.com like), was analyzed according to established Interaction Design Patterns. Some small changes to the product announcement interface was made to improve the interaction between buyer / seller. Some suggestions were used by the website team.



Buscar

Informática > Placas de Vídeo e Captura > Placas de Vídeo > PCI Express > 512 MB > NVIDIA

Placa De Vídeo Xfx Gts250 1gb 256 Bits Coredition Gts 250

Preço: **R\$ 439,90** (Produto Novo)

Pagamento: **12 de R\$ 44,72** Ver todos os meios de pagamento

Localização: São Paulo (Sp - Capital)

Vendidos: 246 [Veja os comentários dos compradores](#)

Comprar

A compra deste produto está protegida. ([Saiba mais](#))

Conheça o vendedor

Reputação: Mais informações

MercadoLider Platinum

Este anúncio nem participa da negociação final entre comprador e vendedor, mas limita-se a hospedar os produtos anunciados pelos usuários.

[Fazer uma pergunta ao vendedor](#) | [Denunciar este anúncio](#) | Anúncio # 112646306



informática
CONFIANCE
informática

quirido com Importador Oficial no Brasil - [Garantia de 1 Ano !!](#)

Receba em 24 horas !!!

de Vídeo XFX GeForce® 250 GTS 512MB DDR3

PCI Express - TOP de Linha !!



Produto Novo com Garantia de 1 Ano !!

Enviamos a Pronta entrega !! Enviamos no mesmo dia do Lance !!

e !! Compre com Segurança de um dos Melhores vendedores do Mercadolibre !!

Buscar

cas de Vídeo e Captura > Placas de Vídeo > PCI Express > 512 MB > NVIDIA

Placa De Vídeo Xfx Gts250 1gb 256 Bits Coredition Gts 250

R\$ 439,00 Produto novo

Boleto

Parcela em 12 de **R\$ 44,72** Mais formas de pagamento

SÃO PAULO (Capital)
102 unidades vendidas
Comentários dos compradores
Finaliza em: 3d 12h 3d 13h (20/11/2009 12:03)

Mercadolibre não é o vendedor deste produto nem participa da negociação final entre comprador e vendedor, mas limita-se a hospedar os produtos anunciados pelos usuários.

Simulador de frete

Quantidade:
Seu CEP:
não sei o CEP

Calcular

48 avaliações | [Perguntas ao vendedor \(23\)](#)



CONFIANCE
informática

quirido com Importador Oficial no Brasil - [Garantia de 1 Ano !!](#)

Receba em 24 horas !!!

GeForce® 250 GTS 512MB DDR3

PCI Express - TOP de Linha !!



com Garantia de 1 Ano !!

Perguntas mais frequentes

- P Aceita troca?
- R Desculpe amigo, não aceito
- P Qual fonte compatível?
- R Tenho a C3 Tech por R\$9,90
- P Comprando a placa e a fonte, é possível fazer um desconto?
- R Faça sua proposta enviando uma pergunta.

Pergunte ao vendedor

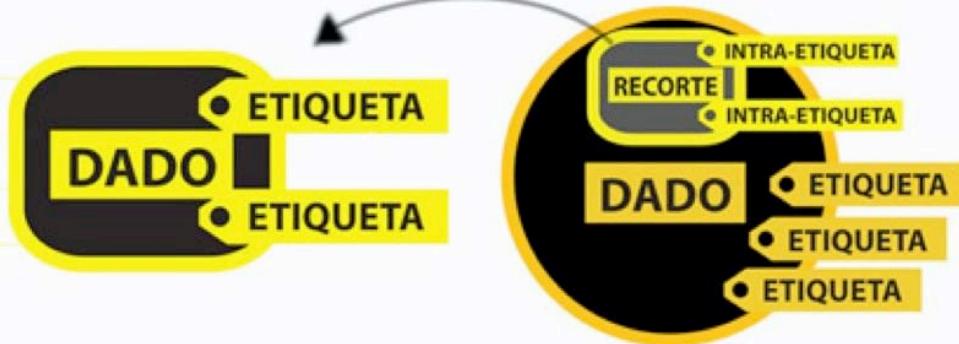
Mais anúncios do vendedor

Kit Ecs A780gm-a + Amd Dualcore T2 240 + 2gb Kingston + Nf!
R\$ 479,90

Hd Seagate 500gb SATA 16mb Buffer 7200.12 Pronta Entrega
R\$ 169,90

Kit Asus P5kpl-am + Intel E7500+ 2gb Kingston + Nf!!!
R\$ 579,90

[veja mais](#)



Conectando Conteúdos

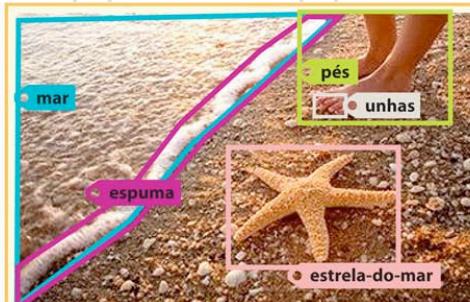
apresenta propostas para estender as possibilidades das folksonomia. A ideia de intra-etiqueta (ou etiqueta interna) propõe a visualização do relacionamento entre as etiquetas do Todo de um dado com as etiquetas relativas apenas às Partes destes. A análise das etiquetas que são relativas a todo um conteúdo com suas intra-etiquetas, gera oportunidades para que dados relevantes sejam encontrados com facilidade e também vinculados com maior precisão, mesmo em classificações folcsonômicas.

Rodrigo Gonzatto, Edyd Junges, Frederick van Amstel

Connecting Content was a series of exploration to extend the possibilities of folksonomy. One proposal called *intra-tags* was made to visualize the relationship between the tags of the Whole with the tags of the Parts of a given object. The analysis of tags that are related to the an entire content and their *intra-tags*, generates opportunities for more relevant data retrieving in folksonomic classifications.



praia litoral estrela-do-mar mar
pedras pés areia unhas espuma



mar pés unhas
espuma estrela-do-mar
praia litoral estrela-do-mar mar
pedras pés areia unhas espuma

Busca: estrela-do-mar dentro do mar



Busca: estrela-do-mar



Busca: estrela-do-mar areia praia



Busca: estrelas-do-mar





Adriane Martins adri.designer@gmail.com
Alessandra Nezzi alenezzi@gmail.com
Alexandre Fracazo fracazo@gmail.com
Alexandre Ribeiro alexandrericibeiro78@gmail.com
Aline Bertoldi a.ninis@gmail.com
Ana Carla Bortoloni anabortoloni@yahoo.com.br
Ana Paula Aires agnidesign@hotmail.com
Ana Tofol anatofol@gmail.com
Bruno Duarte brnduarte@gmail.com
Caio Adorno Vassão caio@caiovassao.com.br
Carlos Sarmento sarmentus@gmail.com
Cassiano Azevedo cassianoazevedo@gmail.com
Claudia Bordin Rodrigues clau_bordin@hotmail.com
Daniel Araújo daraudo@gmail.com
Daniel Ranze Werle danielrw@gmail.com
Diógenes Lazzarini diogenes.lazarini@gmail.com
Douglas Schmidt douglaslondrina@gmail.com
Edmarlon Semprebom edmarlon.semrebon@gmail.com
Edy Jungen edy.jungen@gmail.com
Erico Fileno efileno@gmail.com
Felipe Eiras fbeiras@gmail.com
Fernanda Parisi fernandaparisi@gmail.com
Fernando de Oliveira nando.oliver@gmail.com
Frederick van Amstel fred@usabilidoido.com.br
Gonçalo Ferraz goncaloferraz@gmail.com
Guilherme Silveira gsgoulart@gmail.com
Juliano Prado julianoyyz@gmail.com

Karla da Cruz Costa karla.web@gmail.com
Leandro Henrique leandrohs4@gmail.co
Leonardo Spolador lsrotten@gmail.com
Luís Felipe dos Santos felipesad@gmail.com
Luiz Augusto Barreto Silveira glabs2@gmail.com
Mabel Limberger mabel.limberger@gmail.com
Manoel dos Santos manoeldossantos@gmail.com
Marcello Manso marcello.manso@gmail.com
Marcos Koji Onodera superkoji@gmail.com
Mauro Pinheiro mauro.pinheiro@gmail.com
Milena Kazedani milenikg@gmail.com
Monica Possel monicapossel@gmail.com
Natália Veiga veiga_naty@hotmail.com
Paolo Passeri paolopasseri@gmail.com
Paulo Cesar puelocesar@gmail.com
Paulo Melo paulomelo@gmail.com
Rafael Daron rafaeldaron@gmail.com
Renato Costa rctcosta@gmail.com
Rodrigo Gonzatto rodrigo@gonzatto.com
Rodrigo Scama rodrigoscama@gmail.com
Samille Sousa samillesousa@gmail.com
Silvana de Borba sissiborba@gmail.com
Sofia Ferres sofia.ferres@gmail.com
Talita Tavares talitadeavilatavares@gmail.com
Tersis Hiran Zonato tersishiranzonato@gmail.com
Tiago Barros tiago@tiagobarros.org
Viktória Ribeiro vicktoriaribeiro@gmail.com



blurb.com