

Conteúdos

ORADORES CONVIDADOS

Making Computers More Natural to Use <i>Shahram Izadi</i>	3
Opportunities and Challenges for Technology Mediated Social Participation <i>Jennifer Preece</i>	5
Design de dispositivos de comunicação e interacção na museografia contemporânea <i>Francisco Providência</i>	7

SESSÕES TÉCNICAS

Interfaces Multi-toque

Conjuntos de gestos de comando para ferramentas de desenho em dispositivos sem teclado <i>Tiago Gomes, Carlos Duarte, Luís Carriço, Joana Neca e Tiago Reis</i>	13
Técnicas de interacção para revisão de cenários 3D <i>Bruno de Araújo, Diogo Mariano, Ricardo Jota, Alfredo Ferreira e Joaquim Jorge</i>	21
Interacção multi-toque no contexto do DJing <i>Pedro A. Lopes, João A. Madeiras Pereira e Alfredo Ferreira</i>	29
Combining different types of interaction on multi-touch surfaces <i>Tarquínio Mota</i>	33

Interacção com Dispositivos Móveis

Designing interaction for outdoor sports performance analysis <i>João M. Brisson Lopes</i>	39
DETIGuide: Interagindo com um ecrã de grandes dimensões através de um dispositivo móvel <i>Rui Palha, Paulo Dias, Rui A. Costa e Beatriz Sousa Santos</i>	47
Utilização de dados fisiológicos na avaliação de aplicações móveis <i>Luís Duarte, Marco de Sá e Luís Carriço</i>	55
Automatic noise-based volume adjustments for mobile media players <i>Tiago Reis, Luís Carriço e Carlos Duarte</i>	59

Concepção e Desenvolvimento da Interacção

The Genio centred on the human being — A methodology for fast development centred on the human being <i>Duarte Teixeira e Mário Rui Gomes</i>	65
Desenvolvimento centrado no utilizador em ambiente de <i>Participatory Design</i>: uma experiência na área da saúde <i>Leonor Teixeira, Vasco Saavedra, Carlos Ferreira e Beatriz Sousa Santos</i>	73
GUI Behavior from source code analysis <i>João C. Silva, Carlos E. Silva, José C. Campos e João A. Saraiva</i>	81
GUI for XML documents access using query-by-example paradigm <i>Daniela Fonte, Daniela da Cruz, Pedro Rangel Henriques e Alda Lopes Gançarski</i>	89

Realidade Virtual e Aumentada

Crystal ball, virtual gallery creation system for immersive environments <i>Rui Nuno de Almeida e Miguel Sales Dias</i>	97
Aplicação de personagens virtuais como guias de visita <i>Pedro Ribeiro, Tiago Silva e Rui José</i>	105
Avaliação da interacção com envoltivos virtuais através de matrizes de exploração do espaço <i>Emília Duarte, Júlia Teles, Luís Teixeira e Francisco Rebelo</i>	113
Prototipagem rápida de ambientes ubíquos <i>José Luís Silva, Óscar R. Ribeiro, João M. Fernandes, José Creissac Campos e Michael D. Harrison</i>	121
Locomoção virtual via movimento físico do utilizador: controlo de velocidade do avatar <i>Luís Bruno, Bruno de Araújo, João Pereira e Joaquim Jorge</i>	129
Rato versus joystick como dispositivo de entrada para navegação num ambiente virtual com um Head-Mounted Device <i>Paulo Dias, Paulo Santos, Carlos Ferreira e Beatriz Sousa Santos</i>	137
On the impact of training HRTF-based auralisation <i>Catarina Mendonça, Jorge A. Santos, Guilherme Campos, Paulo Dias e João P. Ferreira</i>	141

Visualização de Informação

Exploração e visualização de informação pessoal <i>Paulo Gomes, Sandra Gama e Daniel Gonçalves</i>	147
Metabrain — Conhecimento na era do PetaByte <i>João Teixeira, Gabriel Barata e Daniel Gonçalves</i>	155
Pontos de interesse relevantes num mapa: à procura de boas práticas <i>Filipe Gil, Ana Paula Cláudio e Maria Beatriz Carmo</i>	159
Pesquisa interactiva de fotografias com base na regra dos terços <i>Gabriel Barata, Ricardo Dias, Sandra Gama, Manuel J. Fonseca e Daniel Gonçalves</i>	163
Exploração interactiva de colecções musicais usando treemaps ordenados semanticamente <i>Ricardo Dias e Manuel J. Fonseca</i>	167

Videojogos e Interacção

Measuring difficulty in platform videogames <i>Fausto José Mourato e Manuel Próspero dos Santos</i>	173
Wiisplay: avaliação da interacção <i>André F. S. Barbosa e Frutuoso G. M. Silva</i>	181
Augmented Reality without markers <i>Luis F. A. Silva e Frutuoso G. M. Silva</i>	189
2D game editor on-line — A cloud computing perspective on game edition <i>Bruno Miguel Cardoso e Teresa Romão</i>	193
MMORPGs e culturas de convergência <i>Rui Raposo e Nídia Salomé Morais</i>	197

Acessibilidade

Caderno escolar electrónico adaptativo — Resultados preliminares <i>Luís Alexandre e Salvador Abreu</i>	205
Promovendo a colaboração entre crianças do pré-escolar através da Realidade Aumentada <i>Sofia Pessanha e Pedro Campos</i>	213
Rumo a interfaces tácteis acessíveis <i>Tiago Guerreiro, Hugo Nicolau, Joaquim Jorge e Daniel Gonçalves</i>	221
Interacção do sénior com jardim de lar: desenvolvimento de um guião de entrevista <i>Cláudia Mourato Nunes, Francisco dos Santos Rebelo e Fernando Moreira da Silva</i>	229
Reabilitar o processo de reabilitação <i>Teresa Gama, Tiago Guerreiro, Hugo Nicolau e Joaquim Jorge</i>	237
Bases para reabilitação assistida <i>Rita Pereira, Tiago Guerreiro, Hugo Nicolau, Daniel Gonçalves e Joaquim Jorge</i>	241
Psicoterapia georreferenciada com dispositivos móveis <i>Marco de Sá, Luís Carriço, João Faria, Isabel Sá, Gustavo Zurita, Nelson Baloian e Ricardo Pereira</i>	245
Terapia do medo para crianças: desenho e prototipagem de uma ferramenta para dispositivos móveis <i>Marco de Sá, Luís Carriço, Pedro Bernardo, João Faria e Isabel Sá</i>	249

Interacção em Contextos Diversos

Estudo comparativo de aplicações para a construção de modelos LEGO <i>Daniel Mendes e Alfredo Ferreira</i>	255
Empirical study of user behavior on home page layouts: SAPO portal case study <i>Samuel Almeida, Óscar Mealha, Ana Isabel Veloso e André Luís</i>	263
Interfaces para Hipervídeo em 360° <i>Luís A. R. Neng e Teresa Chambel</i>	271
The last words of Domenico: um instrumento de performance para a reconstrução sonora de discursos <i>Vitor Lago Silva e Pedro Branco</i>	275

Posters

Metodologias de análise visual baseadas na tecnologia de Realidade Virtual: Jardim Botânico do Rio de Janeiro, Brasil e Jardim do Cerco, Portugal <i>Aurélio Nogueira, Teresa Heitor, Maria Carreira, Gelly Rodrigues e Ana Pedroso</i>	281
Áudio Descrição na Televisão Digital Terrestre (TDT) <i>Rita Oliveira, Jorge Ferraz de Abreu e Ana Margarida Almeida</i>	283
Tree on Mars, an Immersive Virtual Reality Experience <i>Paulo Ricardo Duarte e Miguel Sales Dias</i>	285
Elaboração de Conteúdo 3D para utilização na CaveHollowspace do Lousal <i>Luís Miguel S Ponciano e Miguel Sales Dias</i>	287
O Tacto e a Interacção Móvel <i>João Benedito, Tiago Guerreiro, Hugo Nicolau Joaquim Jorge e Daniel Gonçalves</i>	289

Cognimobile: Diferenças Cognitivas e os Dispositivos Móveis <i>João Oliveira, Tiago Guerreiro, Hugo Nicolau e Daniel Gonçalves</i>	291
ClimbOn – An infinite game with difficulty adjustment <i>Ricardo Ameixa, Fausto Mourato e João Morais</i>	293
Sistema multi-modal de identificação de utilizadores IPTV- um processo de investigação <i>Telmo Silva, Jorge Trinidad Ferraz de Abreu e Osvaldo Rocha Pacheco</i>	295
Support for inferring user abilities for multimodal applications <i>Carlos Duarte, Pedro Feiteira, Daniel Costa e David Costa</i>	297
Avaliação pericial de barreiras ao acesso sobre sítios web de entidades públicas <i>Nádia Fernandes, Rui Lopes e Luís Carriço</i>	299
NavTilt: Interface Gestual para Cegos <i>David Lucas, Hugo Nicolau, Tiago Guerreiro e Joaquim Jorge</i>	301
Email Visualization: A Context-Based Approach <i>Celso Cardoso e Paula Alexandra Silva</i>	303
Time Automaton - A visual mechanism for temporal querying <i>Luís Certo, Teresa G. Dias e José Borges</i>	305
Um protótipo de um sistema de apoio à decisão em actividades logísticas de localização e distribuição <i>Rui Borges Lopes, Carlos Ferreira e Beatriz Sousa Santos</i>	307
m-Tourism 2.0 os sistemas integrados de multiagentes para apoio à informação e comunicação no turismo <i>Pedro Beça e Rui Raposo</i>	309

Índice de Autores

Autores	313
----------------------	-----