

6

Referências Bibliográficas

- BARBERO, Jesús-Martin. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ. 2003.pp.75-101.
- BUCHANAN, Richard. "Design Research and the New Learning", In: Design Issues: Boston: MIT Press Journal ,Volume 17, Number 4. Autumn 2001.
- _____. "Education and Professional Practice in Design", In: Design Issues: Boston: MIT Press Journal ,Volume 14, Number 2. Summer 1998.
- CLUA, Anna. "Guillermo Orozco Gómez. El lugar del investigador ante los retos del análisis crítico de las audiencias", In: Anàlisi : quaderns de comunicació i cultura. Biblioteca de publicacions digitals de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2002. núm. 28.
Disponível na Internet:
<http://www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n28p189.pdf> [8 out.2003].
- ENTREVISTA a Guillermo Orozco Gómez (México), Catedrático Unesco de Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona 2000-2001. Cátedra Unesco de Comunicación, Portal de la Comunicación.
Disponível na Internet:
<http://www.blues.uab.es/olympic.studies/portal/catunesco/esp/cate/orozco/entorozesp.pdf> [8 out.2003].
- FIGARO, Roseli. "Uma pedagogia para os meios de comunicação" (entrevista com Guillermo Orozco Gómez) , In: *Revista Comunicação & Educação*.São Paulo [12]: 77 a 88, maio/ago. de 1998. (Seção Entrevista).
Disponível na Internet:
http://www.cipo.org.br/escolacom sabor/arq/TanaMesa_Entrevista_orozco.doc [8 out.2003].
- FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. Organização, Introdução e Revisão Técnica de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- FRANCO, Maria Amélia S. "Pedagogia da Pesquisa-Ação ", In: *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v.31, n.3, p.483-502, set./dez. 2005.
- FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.
- GIARDINA, M. (Ed.). *Interactive Multimedia Learning Environments*. Berlin: Springer-Verlag, 1992.

HEETER, Carrie. "Interactivity in the Context of Designed Experiences", In: *Journal of Interactive Advertising*. Volume1, Number 1, Fall 2000.
Disponível na Internet: <http://jiad.org/vol1/no1/heeter/> [12 maio 2004].

JENKINS, Henry. "Media Convergence".
Disponível na Internet:
<http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/converge.html> [26out2004]

_____. "Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture".
Disponível na Internet:
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/starwars.html> [18mar2004].

_____. "The Poachers and the Stormtroopers: Cultural Convergence in the Digital Age".
Disponível na Internet:
<http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/pub/stormtroopers.htm>
[15mar2004].

_____. "Transmedia Storytelling - Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling", In: *Technology Review*. Boston: MIT, January 2003.
Disponível na Internet:
<http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/> [18mar2004].

JENSEN, Jens F.. "Interactivity' – Tracking a New Concept in Media and Communication Studies" In: *The XIII Nordic Conference on Mass Communication Research*. Nordicom Review 1, Editor Ulla Carlsson, 1998.
Disponível na Internet:
http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf
[12 maio 2004].

LAUREL, Brenda. "Creating Core Content in a Post-Convergence World". In: *AIGA "Collision!"*. New York City, 14 April 2000.
Disponível na Internet:
http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html [8dez2003].

LAURIA, Rita. "Brenda Laurel, Utopian entrepreneur: a book review", In: *Spark-online.com*. Issue 30, March 2002.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. 3ª. edição. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

MACHADO, Nilson José. *Conhecimento e valor*. São Paulo: Moderna, 2004.

MARGOLIN, Victor. "O design e a situação mundial" In: *ARCOS. Design, cultura material e visualidade*. Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro e Contra Capa Livraria, 1998, vol.1, número único.

MARTINS, Bianca M. R, COUTO, Rita Maria de Souza. *Design Social*. Dissertação (Mestrado). Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. 2007.

- MCCOY, Katherine. "Introduction: Digital communications design in the second computer revolution", In: *Transformation and Collaborations in New Media*, Redman, Stephanie, ed., Northlight Books 1998.
- MILLER, William R. "The definition of Design". Traduzido por João de Souza Leite, 1997. Versão original, 1988.
Disponível na Internet:
<http://static.userland.com/rack4/gems/wrmdesign/DefinitionOfDesign1.doc> [14jul2007].
- OLIVEIRA, Izabel Maria de, COUTO, Rita Maria de Souza. *Proposta pedagógica para ensino de projeto de design: um estudo de caso*. Dissertação (Mestrado). Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design. 2001.
- O'SULLIVAN et al. *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. London: Routledge, 1994.
- PACKER, Randall e JORDAN, Ken. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Projeto online desenvolvido em parceria com ArtMuseum.net.
Disponível na Internet:
<http://www.artmuseum.net/w2vr/contents.html> [23jul2006].
- PINHANEZ, C.S. et al. "Physically interactive story environments" In: *IBM Systems Journal*. vol.39. NOS 3 & 4. 2000.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. Maio de 2000.
Disponível na Internet:
<http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.m> [18nov2003].
- POSTMAN, Neil. "The Hummanism of Media Ecology" In: *Proceedings of the Media Ecology Association*. Volume 1, 2000.
Disponível na Internet:
<http://www.mediaecology.org/publications/proceedings/v1/postman01.pdf> [12abr2007].
- REVISTA de Telemedicina e Telessaúde RTT. São Paulo: Disciplina de Telemedicina da USP, volume 2, número 2, dezembro 2006.
- ROGERS, Everett M.. *Communication Technology: The New Media in Society*, New York: Macmillan Free Press, 1986.
- SCHWEIR, R. & MISANCHUK, E.. *Interactive Multimedia Instruction*. New Jersey: Educational Technology Publications, 1993.
- STANBERRY, B. "Telemedicine: Barriers and opportunities in the 21st century" In: *Journal of Internal Medicine*. Vol 247 (6), June 2000, pp 615 – 628.
- STEUER, Jonathan "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence" In: *Journal of Communication*. 42 (Autumn), 73-93, 1992.
Disponível na Internet:
<http://www.presence-research.org/papers/steuer92defining.pdf> [14junho2004].

STRATE, Lance. "Understanding MEA", In: *Medias Res* 1 (1), Fall 1999.
Disponível na Internet:
<http://www.mediaecology.org/publications/imr/v1n1.pdf> [12abr2007].

VOS, Loes de. *Searching for the Holy Grail: Images of Interactive Television*.
University of Utrecht (Department of Media and Communication), the
European Media Masters of Arts Program and the Utrecht School of the
Arts, 1999.
Disponível na Internet:
<http://www.globalxs.nl/home/l/idevos/itvresearch/> [12abr2007]

WHITELEY, Nigel. "O designer valorizado" In: *ARCOS. Design, cultura
material e visualidade*. Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho
Industrial do Rio de Janeiro e Contra Capa Livraria, 1998, vol.1, número
único.

Winograd, Terry. "From Computing Machinery to Interaction Design" In:
Beyond Calculation: The Next Fifty Years of Computing. Peter Denning
and Robert Metcalfe (eds.), Springer-Verlag, 1997, 149-162.

Sites

Estação Digital Médica.
<http://www.estacaodigitalmedica.com.br>

Informática Médica e Telemedicina da FMUSP.
<http://www.dim.fm.usp.br/index.php>

Media in transition.
<http://web.mit.edu/m-i-t/>

U.S. National Library of Medicine - NLM. Bethesda, MD; National Institutes
of Health, Health and Human Services.
<http://www.nlm.nih.gov>

Universidade Federal de São Paulo, Escola Paulista de Medicina, Setor de
Telemedicina, Departamento de Informática em Saúde.
<http://www.unifesp.br/dis/set/definicao.php>