

FORMAÇÃO

Mestrado em Design - Concluído em 2019.1
UFPE, Universidade Federal de Pernambuco.

Linha de pesquisa: Artefatos Digitais

Título da pesquisa: Proposta de avaliação de usabilidade para sistemas interativos de realidade aumentada na prática de reabilitação motora

Design Gráfico - Concluído em 2005.1
IFPE, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco (antigo CEFET)

Relações Internacionais - Concluído em 2003.2
FIR, Faculdades Integradas do Recife

CURSOS DE APERFEIÇOAMENTO

- Curso Geral de Propriedade Intelectual, INPI/WIPO, 75h/aula, curso online, Novembro/2016
- Design Responsivo, curso online Cesar.edu, 2015
- Design Thinking Weekend, DesignThinkers 12h/aula, Junho/2015
- UX Design, UX Weekend, 14h/aula, Agosto/2014
- Experiência do Usuário UX, Cesar.edu, 60h/aula, Agosto/2012
- Macromedia Flash MX, Imedia, 16h/aula, 2005
- Dreamweaver MX e Fireworks, Fuctura, 2004
- Direcionamento Criativo, Grupo Mercado, 32h/aula, Maio/2003

CONHECIMENTOS

Métodos e técnicas: criação de protótipos de baixa e alta fidelidade; entrevistas e testes com usuários; criação, aplicação e análise de questionários; observações não estruturadas; focus group; user journey; think aloud, criação de persona; e avaliação heurística.

Axure	
Adobe XD	
Dreamweaver	
Figma	
HTML / CSS	
InVision / Marvel	
Illustrator	
InDesign	
Photoshop	

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

- AGO 2016** • **Mestrado UFPE (bolsista CNPq)**
Atividades exercidas: Planejamento e coordenação de equipe de pesquisadores para execução de experimentos de usabilidade, pesquisas e produção de artigos.
- JUL 2015** • **Freelancer (MEI)**
Autônoma na prestação de serviços terceirizados como Diretora de arte e Designer de Interfaces. Trabalhou para Agência Cumbuca e Caju neste período, em projeto para mobile.
- JAN 2012** • **Fishy Agência Digital**
Cargo: Designer de interfaces.
Atividades: pesquisa, planejamento, arquitetura de informação e wireframes. Design de interfaces para desktop / tablet / celular. Adaptação de layouts desktop para dispositivos móveis. Criação de campanhas e ações para redes sociais. Apresentações, newsletters e banners interativos.
- MAR 2009** • **ICORP**
Cargo: Designer de interfaces.
Atividades: pesquisa, planejamento, arquitetura de informação e wireframes para criação de websites. Coordenação e acompanhamento das atividades da equipe. Criação de interfaces, newsletters e banners.
- JUN 2007** • **Casullo Design da Informação**
Cargo: Direção de arte.
Atividades: desenvolvimento de sites e apresentações multimídia. Animações flash, montagem em HTML e formatação CSS. Criação de identidade visual, material impresso, embalagens e brindes. Manipulação e tratamento de imagens.
- ABR 2005** • **HOTlink Informática**
Cargo: Direção de arte.
Atividades: re-layout da página da HOTlink, animações em flash para os banners promocionais, desenvolvimento de hotspots, ícones, manutenção e implementação de conteúdo para o portal, material impresso institucional.
- JUL 2004** • **CELPE**
Cargo: Estágio no Departamento de Comunicação e Marketing.
- AGO 2003** • **Companhia de Transporte e Trânsito Urbano - CTTU**
Cargo: Estágio na Assessoria de Comunicação.

INGLÊS



ESPAÑOL



PRODUÇÃO ACADÊMICA

Artigos completos publicados em periódicos

CAVALCANTI, VIRGÍNIA CARRAZZONE; FERREIRA, MARIA IZIANE DE SANTANA; TEICHRIEB, VERONICA; BARIONI, RICARDO ROSSITER; CORREIA, WALTER FRANKLIN MARQUES; DA GAMA, ALANA ELZA FONTES. Usability and effects of text, image and audio feedback on exercise correction during augmented reality based motor rehabilitation. COMPUTERS & GRAPHICS-UK, v. 85, p. 100-110, 2019.

CAVALCANTI, VIRGÍNIA C.; SANTANA, MARIA I. DE; GAMA, ALANA E. F. DA; CORREIA, WALTER F. M. Usability Assessments for Augmented Reality Motor Rehabilitation Solutions: A Systematic Review. INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAMES TECHNOLOGY, v. 2018, p. 1-18, 2018.

Capítulos de livros publicados

CAVALCANTI, V. C.. JOHN CHRIS JONES: vida e contribuições às metodologias de design. In: André Neves; Viviane M. Gallindo; Guilherme Nogueira. (Org.). Design como Pensamento: Uma breve história da metodologia de Design. 1ed.Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017, v. 1, p. 22-31.

SILVA, F. B. ; BARROS, G. G. ; ARAUJO, M. D. X. ; CAVALCANTI, V. C. . BRUCE ARCHER: Método Sistemático para Designers. In: André Neves; Viviane M. Gallindo; Guilherme Nogueira. (Org.). Design como Pensamento: Uma breve história da metodologia de Design. 1ed.Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017, v. 1, p. 52-59.

OLIVEIRA, A. R. M. ; BARROS, G. G. ; BARROCAS, L. B. B. ; ARAUJO, M. D. X. ; CAVALCANTI, V. C. . DÉCADA DE 1960: A primeira geração de métodos do design. In: André Neves; Viviane M. Gallindo; Guilherme Nogueira. (Org.). Design como Pensamento: Uma breve história da metodologia de Design. 1ed.Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017, v. 1, p. 11-21.

Trabalhos completos publicados em anais de congressos

CAVALCANTI, VIRGÍNIA CARRAZZONE; CORREIA, WALTER FRANKLIN MARQUES. UTILIZANDO ANÁLISES PARA PROPOR MELHORIAS DE USABILIDADE EM CÂMERA FOTOGRÁFICA PROFISSIONAL. In: 16º Ergodesign - Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Tecnológica, 2017, Santa Catarina. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, 2017. p. 2019.

Resumos publicados em anais de congressos

FERREIRA, M. I. S. ; CAVALCANTI, V. C. ; BARIONI, R. R. ; TEICHRIEB, V. ; CORREIA, Walter ; GAMA, A. E. F. . ARkanoidAR2.0: Otimizações em uma solução de realidade aumentada com base em testes de usabilidade. In: XXVI Congresso Brasileiro de Engenharia Biomédica, 2018, Rio de Janeiro. Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Engenharia Biomédica. Rio de Janeiro, 2018.

Apresentações de Trabalho

CARRAZZONE CAVALCANTI, V.; CORREIA, Walter . Utilizando Análises para Propor Melhorias de Usabilidade em Câmera Fotográfica Profissional. 2017. (Apresentação de Trabalho/Congresso).

EVENTOS

Monitora voluntária, 15º ERGODesign - Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia, Junho/2015