



Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos

Felipe Andrade

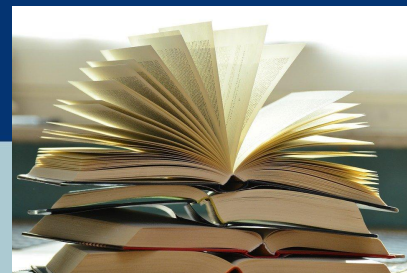
(@prof.unibh.br)

Rafaela Moreira

(rafaela.cruz@prof.unibh.br)



OBJETIVOS E METAS



★ Tópicos Geradores

- Design e usabilidade para sistemas web, aplicativos e jogos.
- Desenvolvimento de aplicativos móveis.
- Modelagem e desenvolvimento de jogos.

★ Metas de Compreensão

- Avaliar e modelar sistemas web, aplicativos e jogos utilizando metodologias de interação humano computador.
- Prototipar e criar soluções baseadas em conceitos de experiência do usuário
- Desenvolver e implementar interfaces de usuário para sistemas web/mobile.
- Projetar, desenvolver e avaliar sistemas web, aplicativos para dispositivos móveis, aplicações gamificadas e/ou jogos.

PROFESSOR - FELIPE



- ★ Mestre em Modelagem Matemática e Computacional/CEFET-MG
- ★ Graduado em Ciência da Computação/ UNIBH
- ★ Áreas de atuação: (Inteligência Artificial, Processamento de Imagens, Modelagem de Dados)



<https://www.linkedin.com/in/felipe-leandro-42940821/>

PROFESSORA - RAFAELA



- ★ Doutoranda em Modelagem Matemática e Computacional/CEFET-MG
- ★ Mestra em Modelagem Matemática e Computacional/CEFET-MG
- ★ Graduada em Sistemas de Informação/ UFOP-JM
- ★ Áreas de atuação:
 - Desenvolvimento de Sistemas.
 - Otimização.
 - Sistemas Inteligentes.



<https://www.linkedin.com/in/rafaelapcmoreira>



<https://www.instagram.com/rafaelapcm/>



unibh

ALUNOS



**Mas afinal,
quem são
vocês?**

NOSSA DISCIPLINA



★ Aulas Teóricas

- Dias e horários
 - Sextas-feiras
 - 19:00 às 21:45
- Sala:

zoom

ORIENTAÇÕES



- ★ Vista-se adequadamente.
- ★ Escolha, na sua casa, o local mais apropriado.
- ★ Não chegue atrasado, mesmo na aula remota.
- ★ Desative o microfone e câmera logo que você acessar a sala de aula remota, mas durante a aula ative a câmera.
- ★ Respeitar os prazos de entrega das atividades.
- ★ Na plataforma ZOOM:
 - Usar seu nome e sobrenome e adicionar uma foto legível do seu rosto.
 - Usar a ferramenta **Levantar a mão** para falar.

REGRAS



- ★ Respeitar uns aos outros.
- ★ Deixar áudio desligado, ativá-lo somente ao falar.
- ★ Faltas não serão abonadas e atividades pontuadas durante as aulas não serão repostas, exceto em situações regidas por lei.
- ★ Se tiver alguma reclamação, fale com o professor primeiro.
- ★ **Proibido:**
 - Cópias de trabalho, provas e exercícios.
 - Palavras de baixo calão.
 - Gravar a aula sem a autorização prévia do professor.
 - Disponibilizar a gravação das aulas para pessoas que não estejam matriculadas na UC.

DISTRIBUIÇÃO DOS PONTOS E DATAS



★ Atividades Avaliativas (**A3**) - 40 pontos - **projeto**

ENTREGA	PONTOS	DESCRIÇÃO
1	10	PROTOTIPAÇÃO + HTML
2	10	CSS
3	10	JAVASCRIPT + CONSUMO DO SERVIÇO
4	10	MOBILE

MATERIAL E ENTREGA DAS ATIVIDADES



★ Material

- Links do Drive disponibilizados no Ulife.

★ Entregas

- Através do Ulife.
- O que entregar:
 - Formato de entrega:
 - Em grupo: **NomeAtividade-NomeGrupo.extensãoArquivo**
 - Ex: Atividade1-Grupo1.zip

FERRAMENTAS

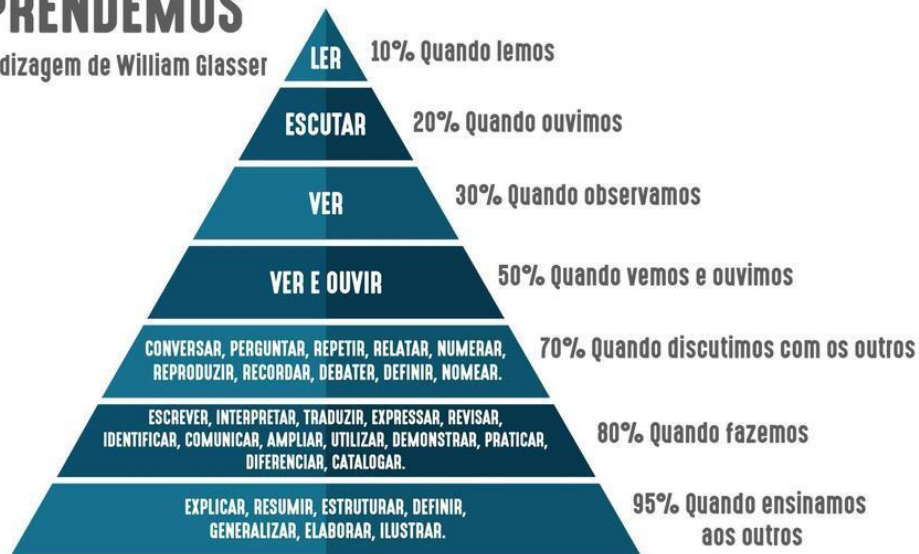


COMO APRENDEMOS?



COMO APRENDEMOS

A pirâmide de aprendizagem de William Glasser



APROVAÇÃO

$$\begin{array}{ccccc} 70 & + & 75\% & = & \\ \text{PONTOS} & & \text{FREQUÊNCIA} & & \end{array}$$



DICAS



★ Faça:

- Os trabalhos
- As provas
- As atividades

★ **Estude!**

- ★ Na dúvida, converse com os colegas ou professor, mas tente resolver alguns problemas sozinho.
- ★ Não se baseie apenas em slides ou conteúdo em sala, vá além!

★ **Você só irá aprender praticando!**

unibh>

* Geralmente quem vai até o fim é aprovado!

DÚVIDAS?



PARA HOJE...



- ★ Formulário: <http://gg.gg/diagnosticoBU>
- ★ Pensar em projetos relevantes
- ★ Divisão de grupos
- ★ Git e GitHub

Vocês são os Melhores

