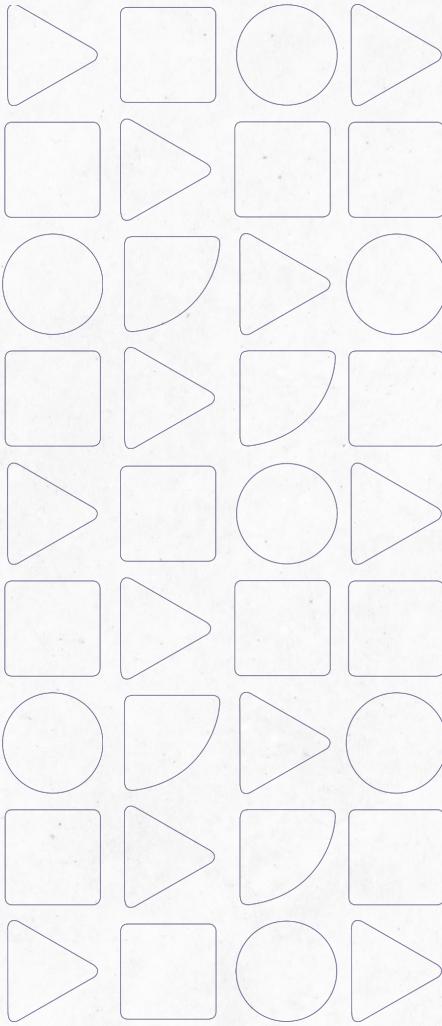


## Estrutura da Área *Designer*

**Disciplina:** Programação Mobile



## Conteúdos:

Estrutura da área *designer* e seus componentes.

## Habilidade(s):

- Compreender as técnicas relacionadas ao desenvolvimento *mobile*, bem como conhecer os ambientes para desenvolvimento de aplicações;
- Utilizar ambientes de desenvolvimento *mobile*;
- Construir *layout* de aplicativos para dispositivos móveis.

# Bloco 1

---

Explorando o *design* do aplicativo.

# Quem é você?

Qual é o seu contato com a área de *design* para a internet?

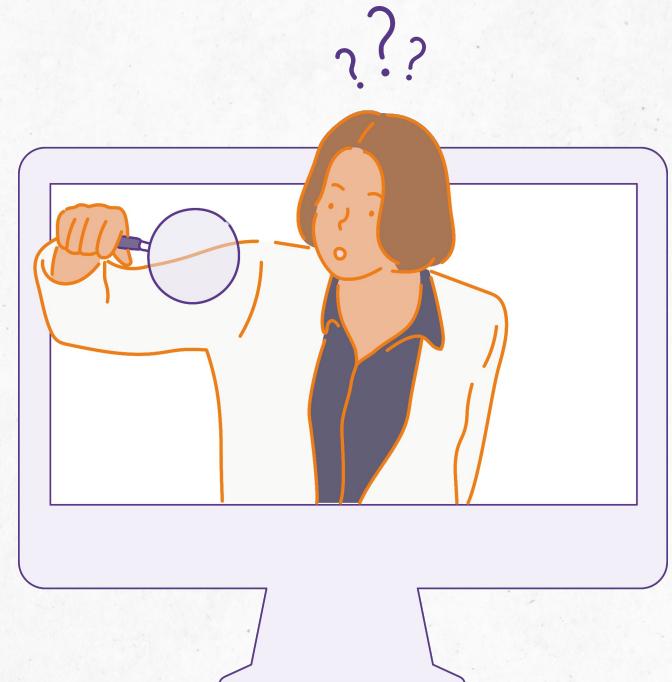
1 **O desconhecido:** nem sabe o que é *design*.

2 **O caçador de memes:** adora compartilhar imagens engraçadas na internet, mas não sabe como criá-las.

3 **O mestre do Paint:** esse indivíduo passa horas no Paint. Suas criações são simples, mas ele as exibe com orgulho!

4 **O photoshopper trapaceiro:** aqui está alguém que domina algumas técnicas do Photoshop.

5 **O designer divino:** o *design* na internet não tem segredos para essa pessoa.



# Qual é a relação?

O que essas interfaces têm a ver com o *design*?



# Como desenvolver um bom *design*

O uso dos conhecimentos de *design* são essenciais para garantir uma ótima experiência do usuário.

Uma interface **bem projetada e intuitiva** facilita a navegação e o uso do aplicativo, tornando-o mais agradável.

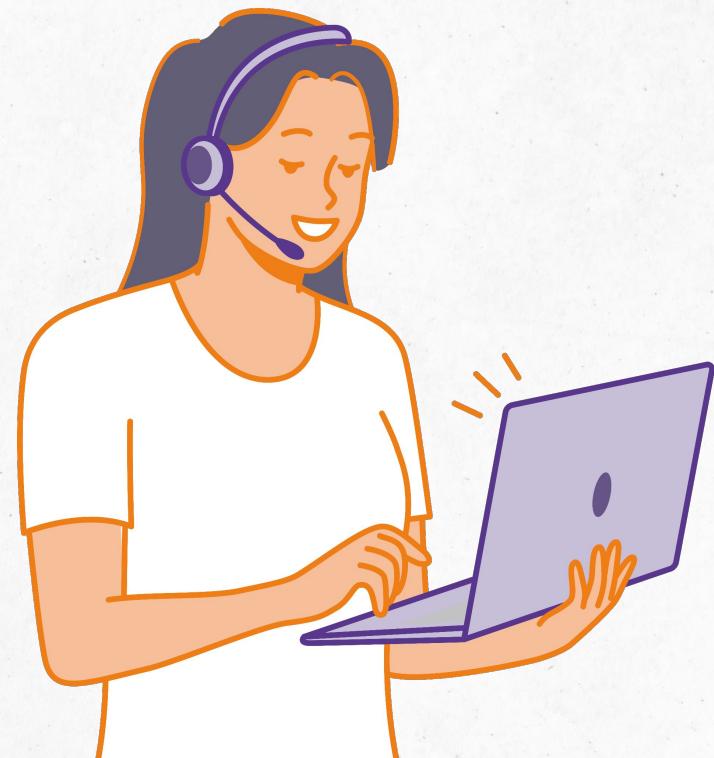


# Como desenvolver um bom *design*?

Em primeiro lugar, o profissional deve construir uma **identidade visual sólida e eficiente** para o seu aplicativo.

Pense em um aplicativo poluído visualmente

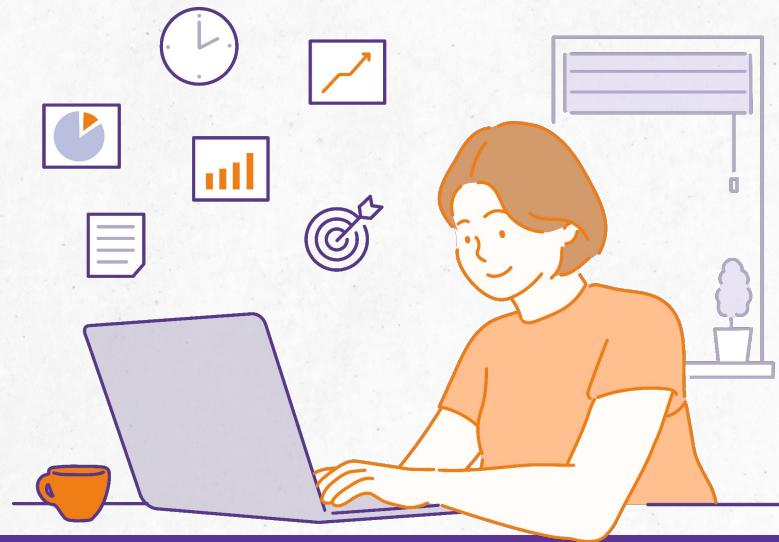
Quais são as características que o fazem transmitir essa impressão durante o seu uso?



## Por onde criar o meu *design*?

O uso de **programas de desenvolvimento em blocos** é uma das maneiras mais rápidas e fáceis de realizar o desenvolvimento de um aplicativo.

Nele, o usuário pode encontrar recursos prontos que estão disponíveis em blocos, garantindo um **maior controle da produção, melhor monitoramento de progresso e maior flexibilidade**.



# Conhecendo o programa Kodular

Nesta aula, vamos explorar diferentes ferramentas do programa **Kodular**. Essa é uma plataforma baseada na *web* que permite que os usuários criem aplicativos Android sem a necessidade de codificação. Vamos lá?



# Confira os tópicos que serão abordados

Nesta apresentação, o professor abordará:



Como adicionar elementos à tela do seu projeto;



Como adicionar elementos na sessão de *layout*.





# Bloco 2

---

Explorando os recursos de botão, caixa de texto,  
*floating action button* e legenda do Kodular.

# Explorando as ferramentas do programa Kodular

Neste momento, vamos conhecer:

-  o item de botão;
-  o item de caixa de texto;
-  o item de *floating action button*;
-  o item de legenda.





Hora de acessar o Kodular!



Anote tudo aquilo que for importante!

# Bloco 3

---

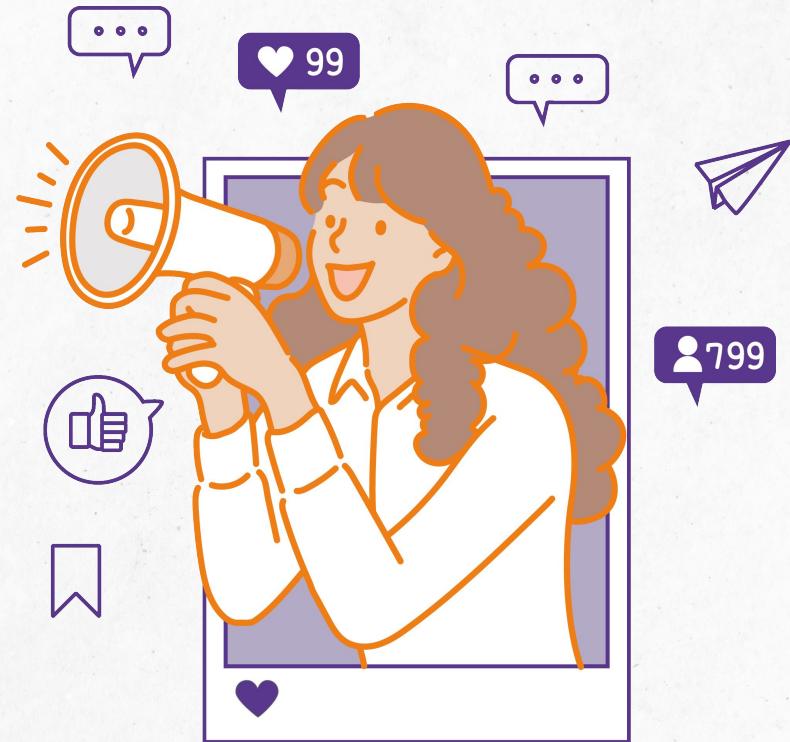
Vamos praticar?

# Vamos exercitar!

Separem-se em quatro grupos para que o professor possa sortear um tema para cada grupo: **botão**, **caixa de texto**, **floating action button** e **legenda**.



# Preparem-se!



## Hora da discussão

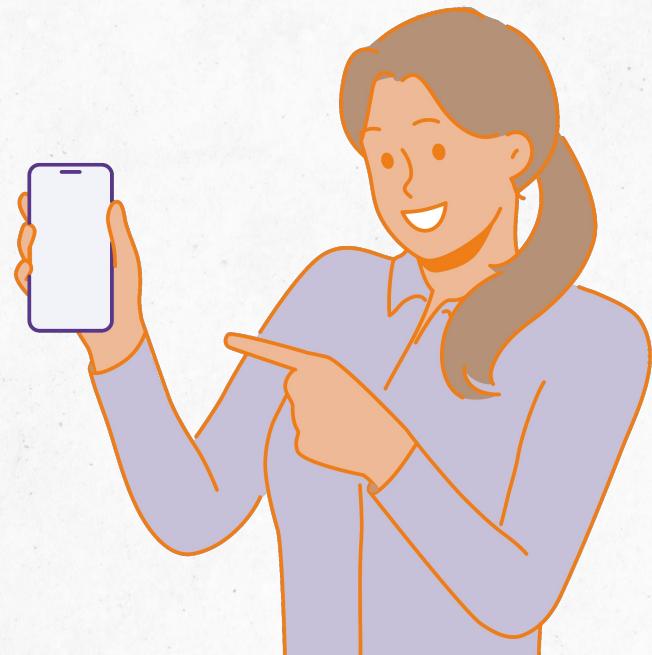
Entre si, debatam algumas características dos componentes que vocês representam.

O que é o componente e qual é a sua função básica?

Quais são as propriedades configuráveis desse componente?

Como esse componente pode ser útil em um aplicativo?

Se possível, exemplifiquem ou pensem em situações de uso para cada componente.



# Explorando as ferramentas do programa Kodular

Neste momento, vamos abordar:



o item de imagem;



o item de notificador;



o item de *spotlight*.





Anote tudo aquilo que for importante!

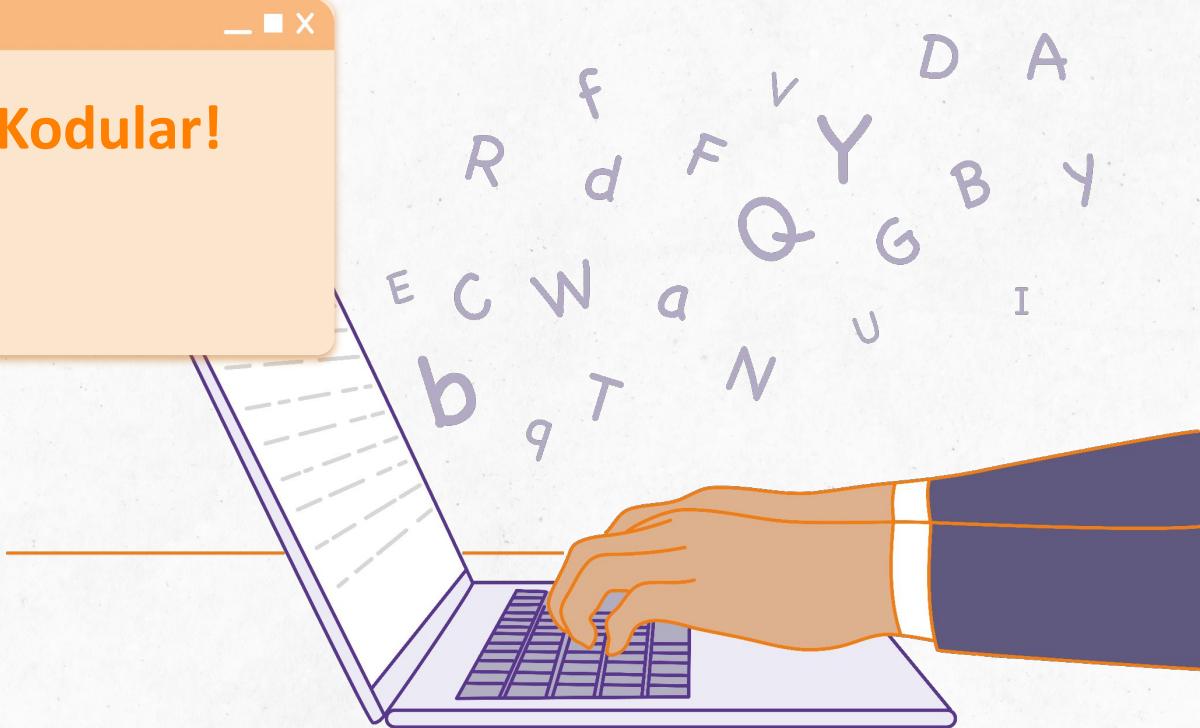


# Bloco 4

---

Vamos praticar?

Hora de acessar o Kodular!



# Hora de exercitar tudo o que vimos

Separem-se em grupos e utilizem um computador ou *notebook* disponível em sala para acessar o programa Kodular.

Vocês deverão criar recursos para um aplicativo interativo chamado "Amigo Virtual", que simula um assistente pessoal que pode responder a diferentes ações do usuário.



# Criando um assistente virtual

Quando o usuário digitar "Oi" na caixa de texto e clicar no botão "Enviar", o amigo virtual deve responder com uma mensagem amigável, como "Olá! Como posso te ajudar hoje?";

O usuário poderá digitar qualquer pergunta na caixa de texto e, ao clicar no botão "Enviar", o amigo virtual deve responder com uma mensagem aleatória, como "Hmm, interessante!";

Ao clicar em um componente específico do aplicativo, o amigo virtual deve surpreender o usuário com uma resposta engraçada ou uma curiosidade aleatória;

Quando o usuário digitar "Tchau" na caixa de texto e clicar no botão "Enviar", o amigo virtual deve responder com uma mensagem de despedida amigável, como "Até logo!";

Se o usuário digitar qualquer outra coisa que não se encaixe nas situações acima, o amigo virtual deve responder com uma mensagem do tipo "Desculpe, não entendi. Pode repetir?".



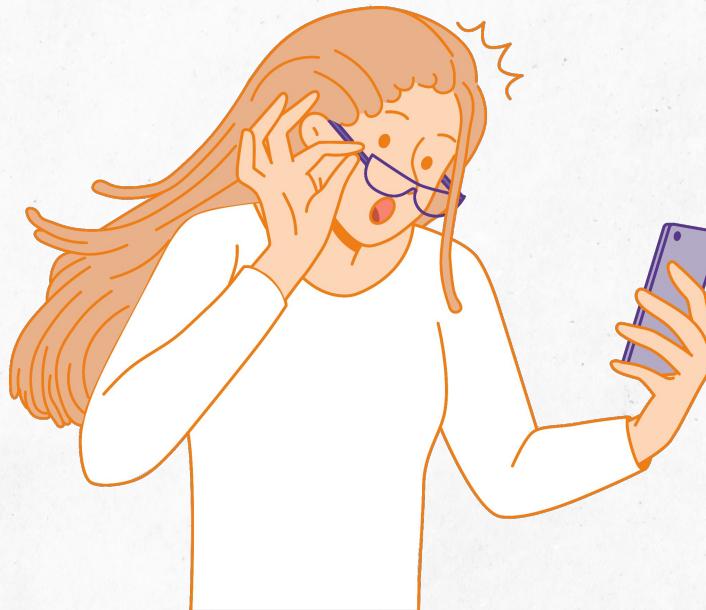
# Bloco 5

---

Conhecendo a ferramenta paletas *layout*.

## Dinâmica do um minuto

Pensem em um aplicativo fictício e, depois, quais recursos seriam utilizados em sua interface para interagir com o usuário. O desafio é escolher uma ideia inusitada e desafiadora, digna de um *site de fofoca*.



# Explorando as ferramentas do programa Kodular

Nesta apresentação, o professor abordará:



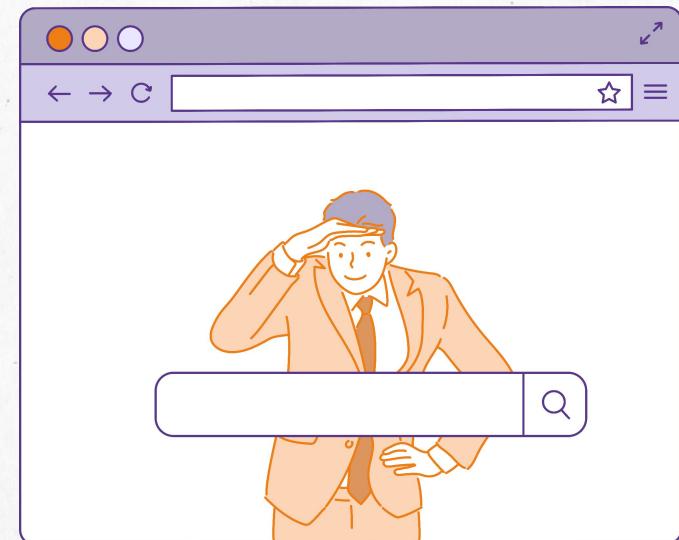
o recurso de paletas *layout*;

o item de listas;

o item de geral;

o item de visualização;

o item de navegação.





Hora de acessar o Kodular!



Anote tudo aquilo que for importante!

# Bloco 6

---

Hora de praticar!

# Agora é com vocês

Separem-se em grupos e utilizem os computadores ou *notebooks* disponíveis em sala para acessar o programa Kodular.

Cada um deve escolher um dos temas a seguir:

Calculadora simples

Lista de tarefas

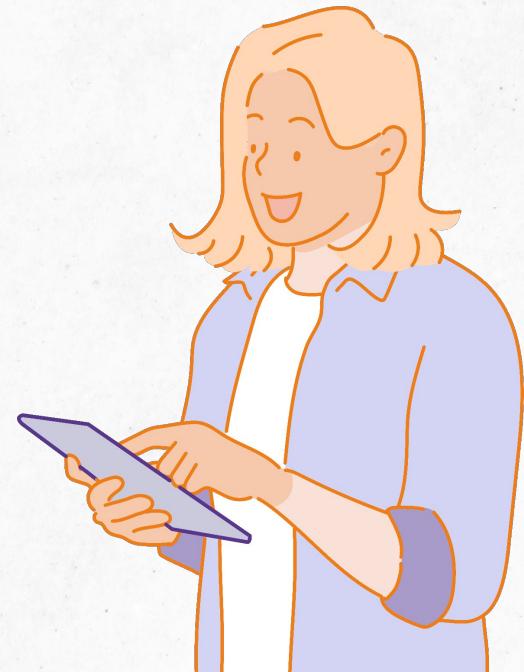
Quiz de perguntas e respostas

Jogo de memória

Conversor de unidades

Gerador de piadas

Projetem o *layout* do aplicativo, determinem quais recursos são necessários e indiquem como os blocos devem ser organizados.



# Apresentem a criação

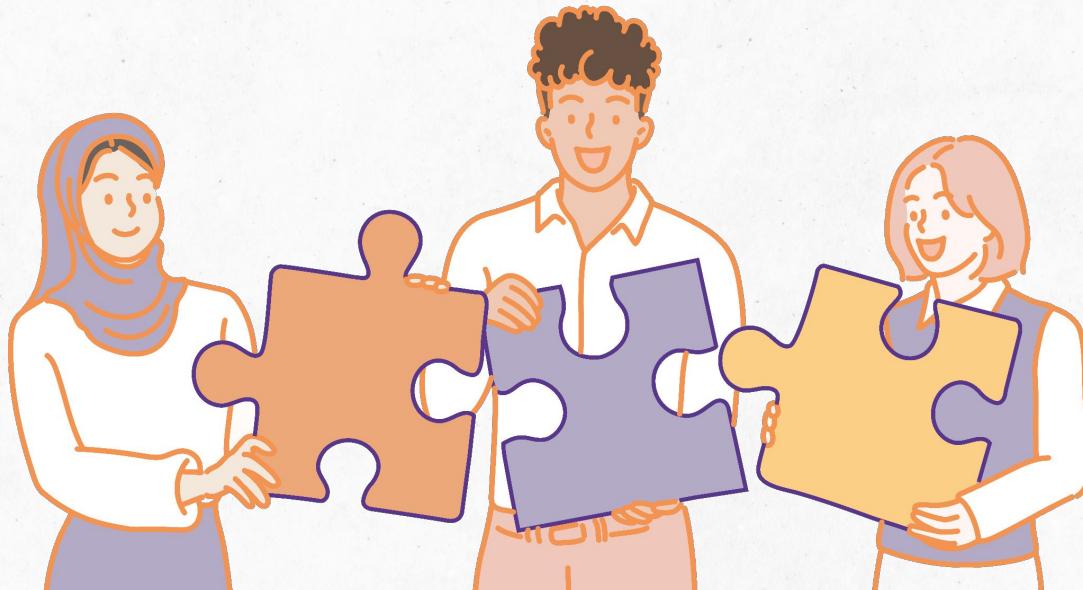
Expliquem a funcionalidade do aplicativo, as decisões tomadas e qualquer desafio que tenham enfrentado durante o processo de desenvolvimento.



# Como foi a sua experiência de aula?

Anotem no *post-it* e assine seu nome para que seja possível identificá-lo.

Depois, cole o que escreveu na cartolina!



# Referências Bibliográficas

PROZ EDUCAÇÃO. *Apostila de Programação Mobile*, 2023.