



**ESTI – ESCOLA SUPERIOR DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**  
**GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**  
**BLOCO DE ANDROID**

**Desenvolvimento de Interfaces Android**  
**Assessment**

Luiz Carlos de Souza Ardivino Ribeiro

Prof: Rafael Mendes Torres

CPF:155.647.787-23

Santa Catarina, 21 de setembro de 2022

**Pergunta 1:**

Quais os princípios do Design de Interfaces?

**Resposta:**

Eixo, Simetria, Hierarquia e Ritmo. São eles quem criarão um posicionamento estético dos elementos e que irão produzir um bom design.

**Pergunta 2:**

Quais os contextos em que um usuário utiliza um aplicativo?

**Resposta:**

Os mais diversos contextos, desde pagar uma conta, até usar o gps para encontrar o caminho do local para onde vai, para trocar mensagens, utiliza em movimento, online ou offline.

**Pergunta 3:**

Demonstre, com imagens, os modelos de navegação mais comuns em aplicativos.

**Resposta:**



**Pergunta 4:**

Comente os Princípios da Gestalt e cada um de seus componentes.

**Resposta:**

**Simplicidade:** A mente e a cena

**Proximidade:** itens, proximidade

**Similaridade:** itens, semelhança

**Continuidade:** itens juntos e separados

**Fechamento:** mente e itens agrupados de certa forma

**Sincronia:** itens e direção **Figura-Fundo:** figura e fundo

**Simetria:** itens espelhados

**Pergunta 5:**

O que é o material design? Qual a sua função e os seus princípios?

**Resposta:**

É um conjunto de diretrizes, informações para aprimorar a relação homem-máquina. Visando uma interface cada vez mais intuitiva e facilitação do desenvolvimento.

Diretrizes essas que tratam de um uso mais liberal de layouts baseados em grids, animações e transições responsivas, preenchimentos, e efeitos de profundidade como luzes e sombras.

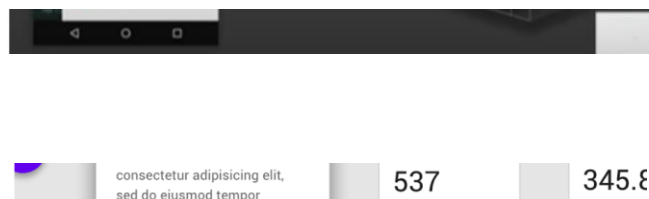
Uma ideia central do conceito de material design é ver os componentes como em camadas, o que leva a ideia de sombra e luz para separar os componentes.

**Pergunta 6:**

Mostre com exemplos de imagens, os componentes do Material Design.

**Resposta:**

Ilustrando o conceito de camadas:



**Pergunta 7:**

Cite exemplos de aplicativos que não aplicam o Material Design. Na sua opinião, por quê isso é ruim?

**Resposta:**

Material Design é apenas uma opção, não é a única. Um exemplo que não utiliza o material design é o Quartz, um app de notícias. Nele temos um método interessante de interação com o usuário; o tempo todo há uma “conversa” entre o conteúdo e o usuário.

**Pergunta 8:**

Descreva a especificação de movimento do Material Design.

**Resposta:**

Eles criam hierarquia, significado, clareza e foco. A ideia do movimento no Material Design respeita e reforça o usuário como seu principal agente. São os comandos do usuário que vão determinar o movimento do layout, que vai responder ao comando da ponta dos dedos.