



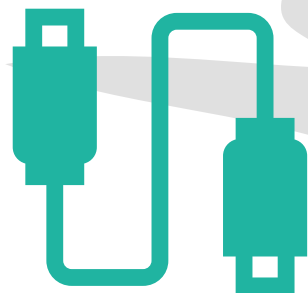
DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS I

PROF. ANDERSON VANIN

An illustration of five hands holding smartphones against a light blue background. The hands are of different skin tones and are wearing various colored sleeves (tan, light blue, white, red, and orange). Each smartphone screen displays a different icon: a credit card, a speech bubble with a bird, a lightbulb, a shopping cart, and a globe with a gear. The text 'Plataformas Móveis' is centered over the image in a white, serif font.

Plataformas Móveis

O que é um dispositivo móvel?



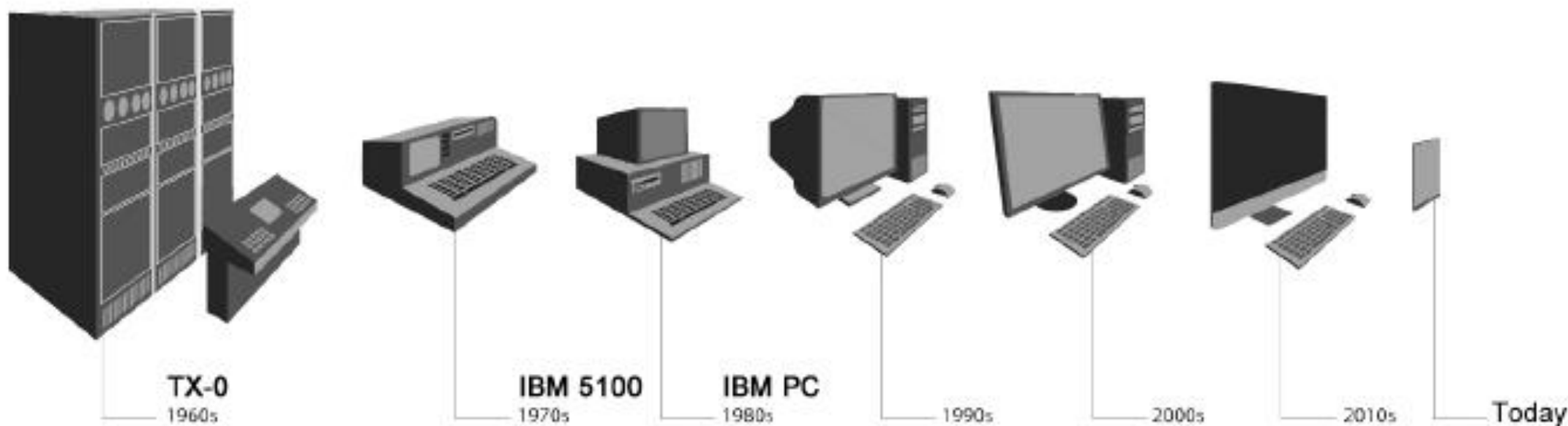
Dispositivo computadorizado
que caiba no bolso.



Que funcione e se utilize em
movimento.

A cada dia mais móvel

Hoje, carregamos um poder computacional maior nos nossos bolsos do que tínhamos no mundo inteiro há 60 anos

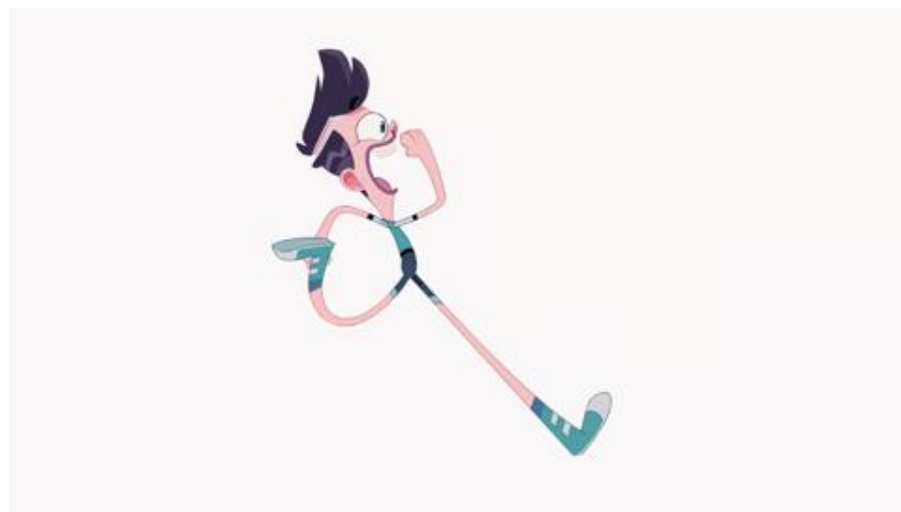


Conceitos de Computação: *Ubíqua, Pervasiva e Móvel*



Computação Móvel

“A computação móvel é definida como a competência de transportarmos os dispositivos computacionais de forma fácil e prática, possibilitando a presença e a utilização dos mesmos em qualquer lugar. Assim, é possível acessar o conteúdo dos dispositivos independente da localização.”



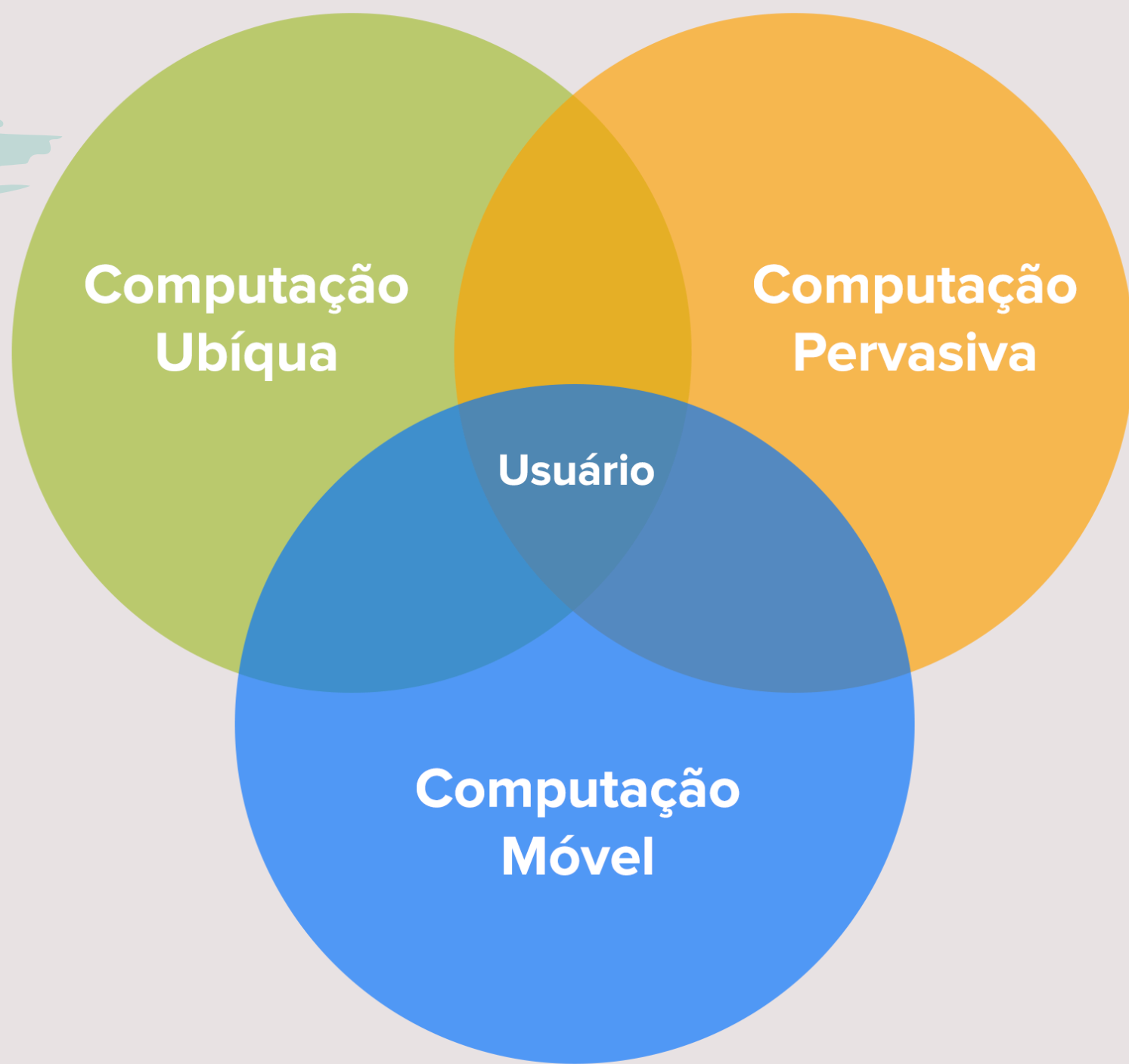
Computação Pervasiva

“O conceito de computação pervasiva descreve que os dispositivos computacionais estão agregados ao ambiente de forma imperceptível para o usuário. Dessa forma, se induz que o sistema computacional tem a capacidade de obter informações e dados relativos ao ambiente no qual ele está inserido.”



Computação Ubiqua

“A computação ubíqua surge, então, da integração da computação móvel com a computação pervasiva. Ou seja, a integração da mobilidade com a presença distribuída, imperceptível, inteligente e altamente integrada dos computadores e suas aplicações.”



Hora de afiar as garras...



e encarar alguns desafios...



Desafios no Desenvolvimento de Apps Móveis

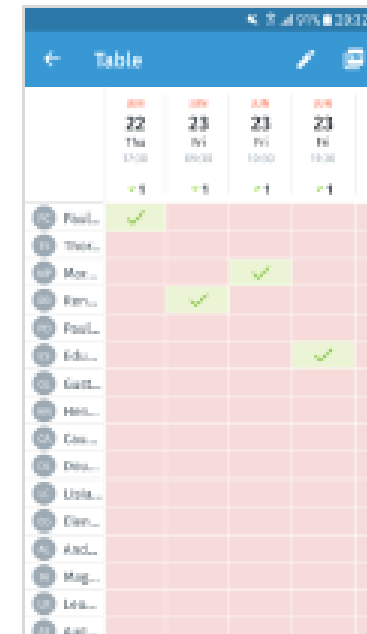
1. Recursos físicos limitados
2. Contextos de uso diversificados
3. Diferentes atividades
4. Atenção limitada

1. Recursos físicos limitados

- CPU, Memória , Tamanho da Tela , Dispositivos de Entrada, Tempo de Bateria , Telas pequenas...



Doodle: Web Version



Doodle: App

2. Contextos de uso diversificados



3. Diferentes atividades



Lembretes



Anotando Receitas



To-Do lists



4. Atenção limitada



Repense o design se uma tarefa típica na sua solução atual requer mais de 10 minutos seguidos de operação para um usuário médio

Técnicas de Interação com Dispositivos Móveis



Técnicas de Interação com Dispositivos Móveis

- Apontamento , entrada por voz , entrada por imagem...



JustDance

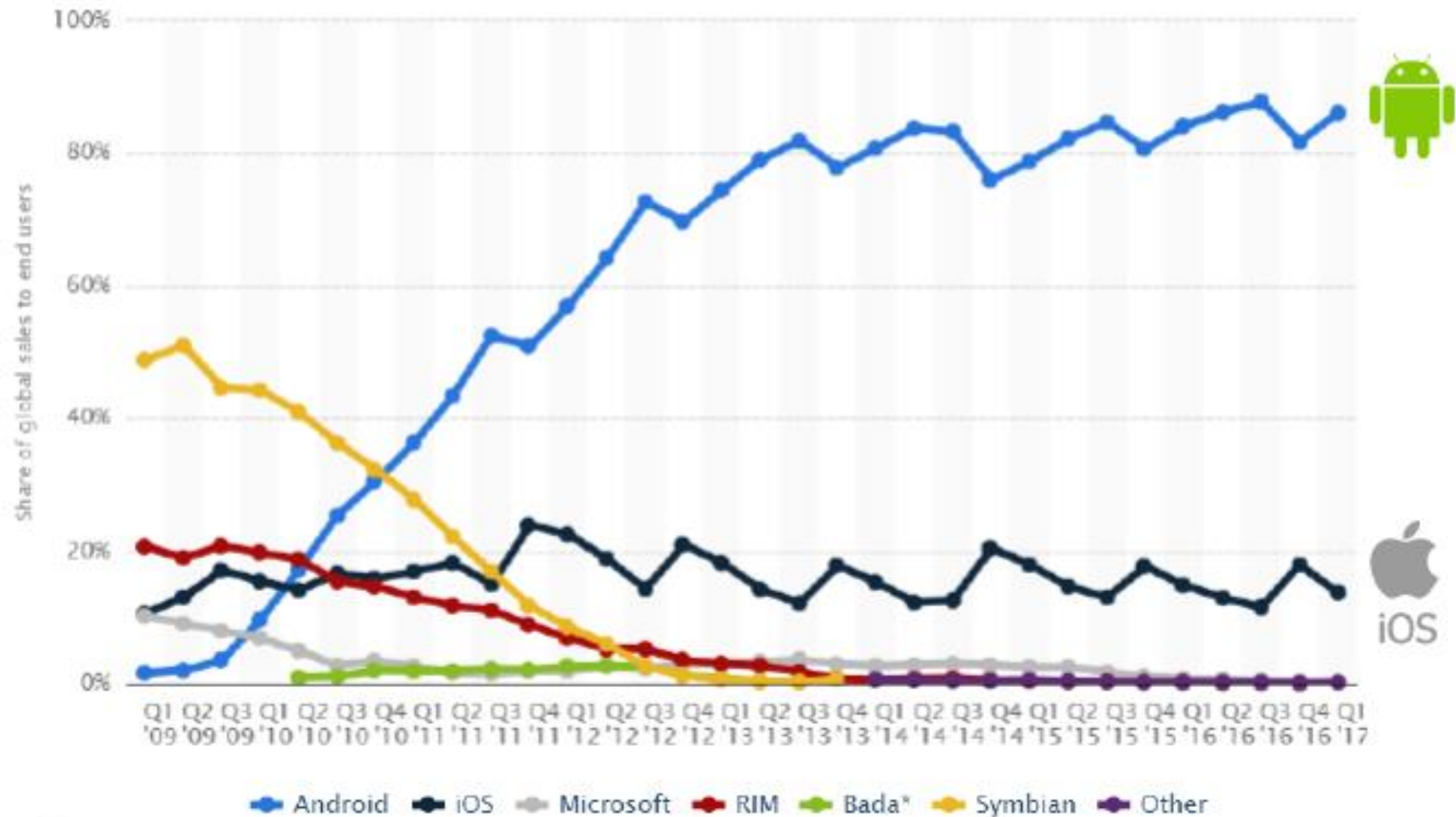


Siri, Cortana,
Google Assistant



QR Codes

Dispositivos Móveis Hoje



Para refletir

1) Você já imaginou se ainda utilizássemos os nossos smartphones como celulares?

Consegue imaginar o seu aparelho mobile sem conectividade direta com a internet? Sem WhatsApp, sem qualquer aplicativo? Quantos negócios parariam de funcionar? Uber, iFood, operações bancárias?

2) Reflita sobre o impacto que a internet teve para que todo esse processo de evolução tecnológica ocorresse, e imagine o mundo sem a internet....

Você ganharia tempo ou perderia mais tempo com atividades cotidianas?