Bootcamp Java 14/09/22

Comunidade DIO

Ecossistema para ensinar desenvolvimento de software

Têm como objetivo acelerar e potencializar sua carreira

Metodologia DIO

D: descobrimento

I:Interatividade

O: Oportunidades

Dicas de ouro e Compromisso

Autonomia: ter o controle

Protagonismo: eu tenho que fazer por mim

Gestão de tempo: definir horas diárias

Compromisso

Foco, Resiliência e persistência

FAQ DIO

Botão precisa de ajuda

Tudo que eu preciso saber para ser protagonista no bootcamp DIO

Entender a metodologia educacional, passando por todos os elementos.

As mentorias e desafios serão apresentados em uma abordagem leve e prática

Percurso

Parte 1: Metodologia de ensino

4 Elementos educacionais

* Cursos: conceitos e fundamentação teórica
* Mentorias: imersão tecnológica/cultural interativa
* Desafio de código: Lógica e pensamento computacional
* Desafios de projeto: prática e criação de portifólio

Parte 2: Desafio de código

Têm o objetivo de desenvolver o pensamento computacional e o raciocínio lógico.

Ele é feito dentro da plataforma, que caso você erre algo você perde corações. Se perder 5 você só pode fazer novamente depois de um certo período.

Parte 3: Desafio de projetos

Têm o objetivo de promover a criação de um bom portifólio no GitHub

A entrega de projetos é feita pelo GitHub, e uma descrição feita por mim.

Pode ser pedido a criação de projetos do zero e duplicação de projetos.

Parte 4: Dicas finais e conclusões

Devo continuar até o fim

Participar ativamente com o fórum e fazer um bom networking

Manter meu currículo/perfil atualizado

Focar na qualidade das entregas, e os questionários

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Aula Real

Introdução ao desenvolvimento moderno de software

Situação problema

DIO Bank

Bancos digitais são instituições financeiras que executam suas atividades de forma online.

AO iniciar o desenvolvimento de um software, o primeiro passo é definir quais plataformas serão utilizadas

Sistema Desktop x Sistema Web

Sistemas desktop são sistemas que podem ser instalados no computador. Geralmente feita por um arquivo executável.

Desvantagens: não conseguimos acessar o software e seus arquivos distante da máquina que ele se encontra

Sistemas Web: sistemas baseados em tecnologia web. Podendo ser utilizado remotamente através de qualquer navegador web.

Aplicação móvel

Gera um instalador, que é desenvolvido para mobile, baixados em smartphones e tablets. Direto para o dispositivo portátil.

UX Design

O design da experiência do usuário é o processo que visa melhorar a satisfação do usuário no produto ou serviço, fazendo melhorias na usabilidade, acessibilidade e até a satisfação proporcionada na interação com o produto.

Entender quem vai utilizar o software, sua idade, características e dificuldades do usuário.

Vai criar um wareframe, ou esqueleto dos elementos do software e ou aplicação. Verificando onde melhor se encaixa cada botão, menu e outros...

Basicamente ele cria um protótipo a entregar para o programador, pode ser feito de maneira manual ou ferramentas específicas para isso.

Função dele

* Pesquisa: entender o usuário
* Protótipos: criar um design inicial com base nas pesquisas
* Personas: entender quem são as pessoas, suas dificuldades
* Objetivo: têm como objetivo melhorar a interface e a interação do usuário com elas

UI Designer

O design de interface é o profissional responsável por criar o que o usuário irá ver. Entendendo padrões visuais que podem ajudar o usuário na experiência de utilização

Profissional focado em cores, tipografia, micro interações e estilos.

Trabalha com o tipo das letras, paleta de cores estilos do design.

Pensando sempre no usuário final

Função dele

* Design: pensar no estilo do software
* Tipografia: tipos de letras, formas
* Cores: cores usadas
* Layouts: verificar a visibilidade dos elementos e a melhor disposição deles.