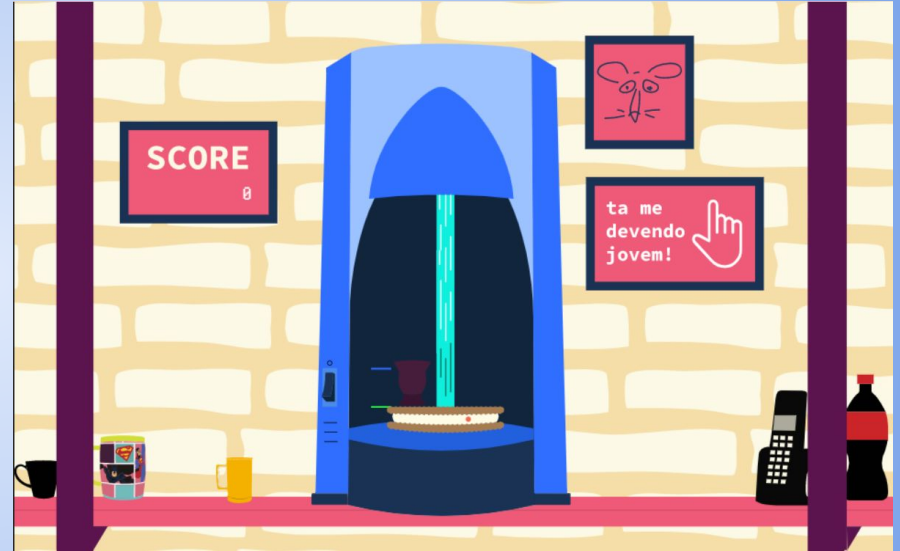
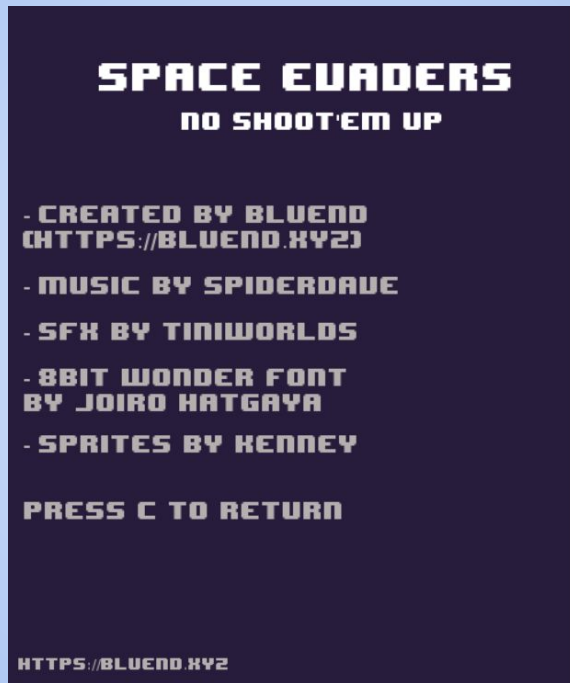
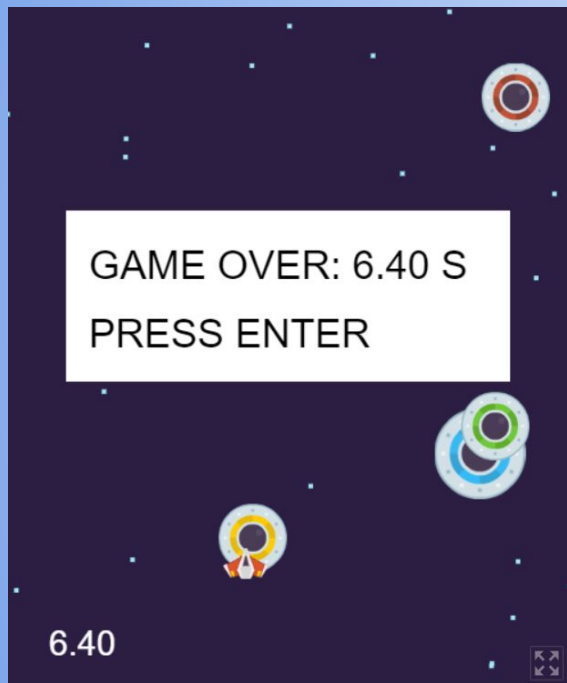


Coffe Break GMTK 2019



<https://bluend.itch.io/coffee-break-gmtk-2019>

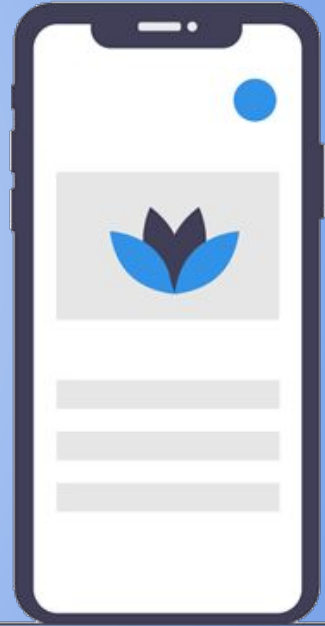
Space Evaders 2018



<https://bluend.itch.io/space-evaders>

Apresentação

- Nome
- O que gostam de fazer para passar o tempo?
- Por que escolheu essa área?
- Quais as expectativas para o curso?
- Qual aplicativo favorito?
- Se quiser falar mais alguma coisa



Importante

- Se tiver dúvidas pergunte.
- Será disponibilizado material extra para estudo na plataforma no decorrer da disciplina.
- Tentar não faltar nas aulas e se faltar, estudar o material em casa, pois o conteúdo de uma aula tem relação com outras.



Mercado de trabalho



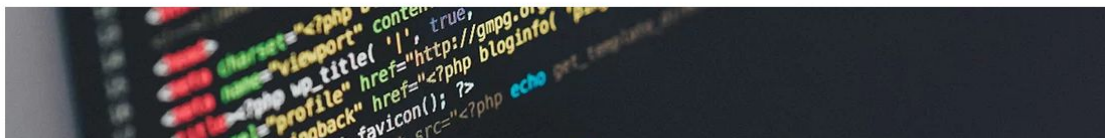
<https://www.catho.com.br> > vagas > programador-mobile ▾

JANEIRO | Mais de 500 vagas de Programador mobile | Catho

Aqui na Catho você encontra + 500 **vagas** disponíveis em todo o Brasil. ... Amplos conhecimentos em **desenvolvimento** de aplicativos **Mobile**, usando Flutter

Demanda por desenvolvedor mobile cresce 600% em 2021

05/09/2021 às 15:30 • 1 min de leitura



Mercado de trabalho

R\$ 3.474,00

No cargo de Desenvolvedor **Mobile** se inicia ganhando R\$ 2.113,00 de **salário** e pode vir a ganhar até R\$ 5.131,00. A média **salarial** para Desenvolvedor **Mobile** no Brasil é de R\$ 3.474,00. A formação mais comum é de Graduação em Sistemas de Informação (Análise de Sistemas).

<https://www.vagas.com.br> > cargo > desenvolvedor-mobile

Desenvolvedor Mobile - O que faz, Salário, Formação - Vagas



Dispositivos Móveis

“Dispositivos móveis são tecnologias digitais que permitem a mobilidade e o acesso à internet.” (EDUMOBILE, 2022)



Características dos dispositivos móveis

- Um computador portátil;
- Tamanho de tela pequeno;
- Fina espessura;
- Manuseio dos recursos através do toque na tela (touchscreen);
- Acesso a redes de comunicação móveis;

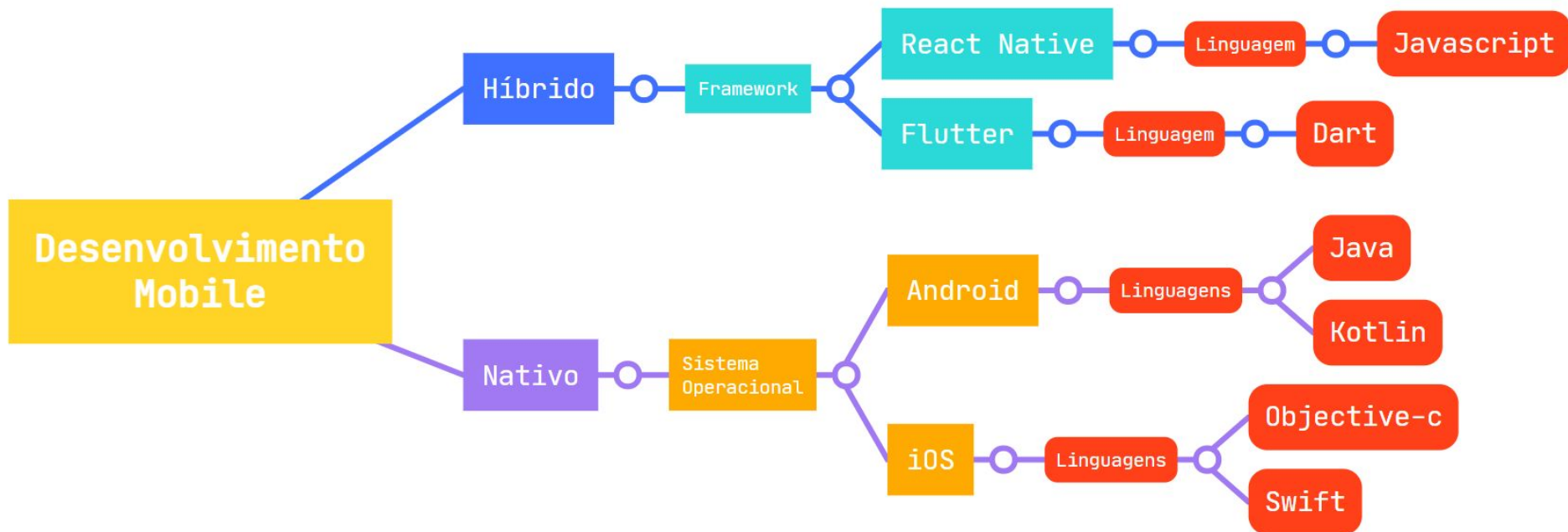
Desenvolvimento Mobile

- É o processo de criação de softwares para dispositivos móveis.
- Para isso é necessário a análise e escolha das linguagens de programação necessárias para atingir as plataformas que a aplicação estará disponível.



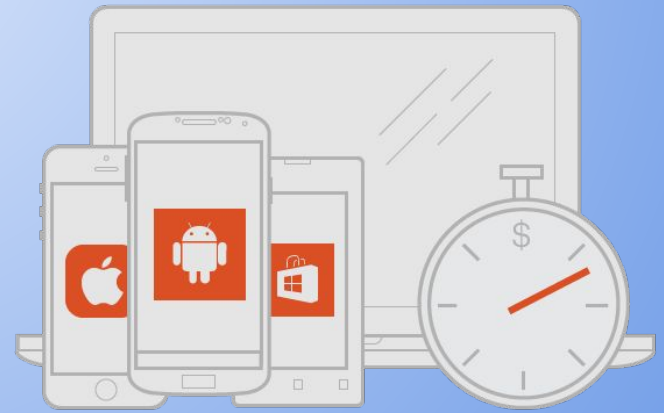
- Nesse cenário é que entram as linguagens e ferramentas “multiplataformas” e “nativas”.





Linguagens e ferramentas multiplataforma

- É um único código-fonte compilado em código nativo de sistemas operacionais diferentes.
- Isso significa que a solução desenvolvida funcionará perfeitamente em sistemas Windows, Android, iOS e Cloud por exemplo.



Linguagens e ferramentas nativas

- Desenvolvimento nativo é quando a aplicação mobile que desenvolvemos é específica de uma única plataforma ou sistema, e é feita com as linguagens e ferramentas específicas daquela plataforma.
- As duas grandes plataformas mobile atualmente são o Android e o iOS.

iOS



Android
Studio

Android

- É um sistema operacional projetado primariamente para dispositivos móveis com telas sensíveis ao toque.
- O desenvolvimento de aplicativos Android se dá primariamente pelo uso da IDE Android Studio e das linguagens Java e Kotlin.
- Se tratando da ferramenta nativa para desenvolver na plataforma Android.



IOS

- O iOS é um sistema operacional desenvolvido exclusivamente para dispositivos da Apple.
- Por ser um software para dispositivos móveis, ele é baseado no conceito de manipulação direta. Isso significa que a interação é feita a partir de toques na tela.



Diferenças entre Android e iOS

- iOS é um sistema fechado, enquanto o Android é mais aberto.
- O software Android está disponível para muitos fabricantes, como Samsung, LG etc., e isso pode levar a alguns problemas de qualidade nos telefones mais baratos. No entanto, o iOS é estritamente controlado pela Apple e não há problema de qualidade, pois existem poucos modelos.



- A velocidade de execução dos dispositivos iOS permanece consistente com o tempo. Em contraste com isso, o desempenho dos dispositivos Android pode diminuir com o tempo.
- Os usuários quase não têm permissões de sistema no iOS, mas no Android, os usuários podem personalizar seus celulares facilmente.



Processo de criação de um aplicativo

- Planejamento: objetivos e público-alvo;
- Esboço: design e características;
- Linguagem e tecnologias;
- Fase de testes;
- Lançamento nas plataformas;



Planejamento: objetivos e público-alvo

- Primeiro pergunta: Qual o propósito do aplicativo e qual demanda ele vai suprir?
- Qual o público alvo, ou seja, faixa etária e faixa de renda ao qual o aplicativo está direcionado?



Atividade 1

Analisar e responder às seguintes questões sobre os aplicativos: Instagram, Uber e Duolingo.

1. Qual o público alvo do aplicativo?
2. Qual o segmento do aplicativo? (entretenimento, transporte, produtividade, viagens...)
3. Um aplicativo semelhante e qual o diferencial comparando os dois?

