



Programação Mobile I

Olá, sou o Adriano Deak, e serei o professor desta disciplina.

Bons estudos!!!



Ementa da disciplina

Introdução ao desenvolvimento de aplicações mobile. Estudo de padrões de projeto e interfaces; melhores práticas em projetos de sistemas móbile. Linguagens de programação para dispositivos móveis. Ferramentas e ambientes de desenvolvimento integrados.



Competências e Habilidades

Compreender a plataforma empregada em dispositivos móveis. Compreender as melhores práticas de programação no desenvolvimento de soluções móveis. Criar soluções para dispositivos móveis aplicando tecnologias adequadas. Possibilitar a resolução de problemas por meio de erros e acertos. Motivar o trabalho de pesquisa. Desenvolver aplicações móveis multiplataforma utilizando uma linguagem de programação. Codificar soluções móveis a partir de sua especificação, utilizando ferramentas de desenvolvimento para plataformas mobile.



O que você vai aprender

- Qual software de UI Design utilizar
- Os princípios fundamentais de UI Design
- Técnicas de criatividade
- Cores em Interfaces
- Tipografia em Interfaces
- Componentes em Interfaces
- O processo de criação de uma interface
- Utilização de um framework para criação de aplicativos
- Criar um aplicativo do zero



Qual ferramenta de UI Design utilizar?

Existem 4 principais ferramentas de Design de Interfaces:

- Sketch (É a mais robusta, somente para MAC, licença anual paga)
- Adobe XD (Em desenvolvimento, windows e mac, assinatura mensal)
- Figma (100% grátis, roda em qualquer plataforma inclusive na web)
- InVision Studio (Em desenvolvimento, somente MAC, assinatura mensal)



Sketch



Adobe XD



Figma



InVision Studio



Todas essas ferramentas fazem basicamente a mesma coisa: Criam interfaces.

Não existe uma diferença muito grande entre elas em questão de usabilidade, performance ou features. Minha sugestão é que você teste todas e veja qual agrada mais você.



Todas as ferramentas de UI Design citadas acima possuem 8 indispensáveis funções, ao invés de focar em aprender todas as ferramentas eu recomendo que você aprenda sobre as 8 funções que qualquer ferramenta de design possui:

- Frame: Também conhecida como artboard ou quadro.
- Formas geométricas: Retângulo, elipse, polígono, etc
- Modelo de cores em HSB: Muito útil pra criar variações e paletas
- Pentool: Manipular vértices e vetores
- Texto: Posicionar textos
- Operações booleanas: Unir, excluir, subtrair, etc
- Camadas e modificadores: Organizar objetos na tela
- Efeitos: Sombras, gradientes, etc



A diferença de UX e UI

Uma das principais confusões que ocorrem nessa área é achar que UI (User Interface, interface do usuário) é a mesma coisa que UX (User experience, experiência do usuário). É diferente, UI tá inserido dentro de UX, mas não é a mesma coisa.

UX é sobre a experiência do usuário ao utilizar um produto ou serviço e o profissional que trabalha com UX é quem realiza atividades de pesquisa e teste. É importante que você entenda que UI é somente uma interface/tela, um meio da pessoa interagir com algo.



UX é sobre a experiência do usuário ao utilizar um produto ou serviço e o profissional que trabalha com

UX é quem realiza atividades de pesquisa e teste. É importante que você entenda que UI é somente uma interface/tela, um meio da pessoa interagir com algo.

O profissional que trabalha com UI é uma pessoa que desenha interfaces.

