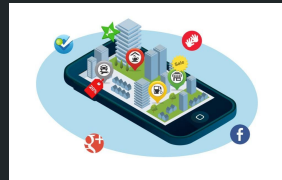


PLATAFORMA DE MOBILIDADE CORPORATIVA

SISTEMAS PARA INTERNET

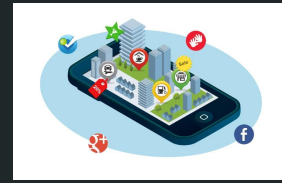




Introdução à Web App

Aula 02





Web App





Web App

Como vimos anteriormente os Web App não é um aplicativo real e não estará disponível nas App Stores. Na verdade é um site desenvolvido exclusivamente para dispositivos móveis. Possui uma programação que reconhece que o usuário está acessando por um smartphone e se adapta a ele.

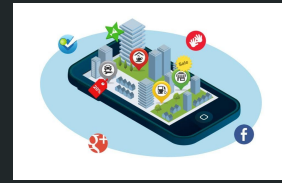




Web App

Em 2014, 9,4% de todas as compras online foram realizadas em dispositivos móveis, segundo o relatório WebShoppers divulgado pela E-bit no começo do ano de 2016. O crescimento do m-commerce (o e-commerce mobile) entre 2013 e 2014 chegou a 84%, e a tendência é de que esses indicadores continuem aumentando nos próximos anos.

Leitura recomendada: <http://www.ogilvy.com.br/files/mobile.pdf>



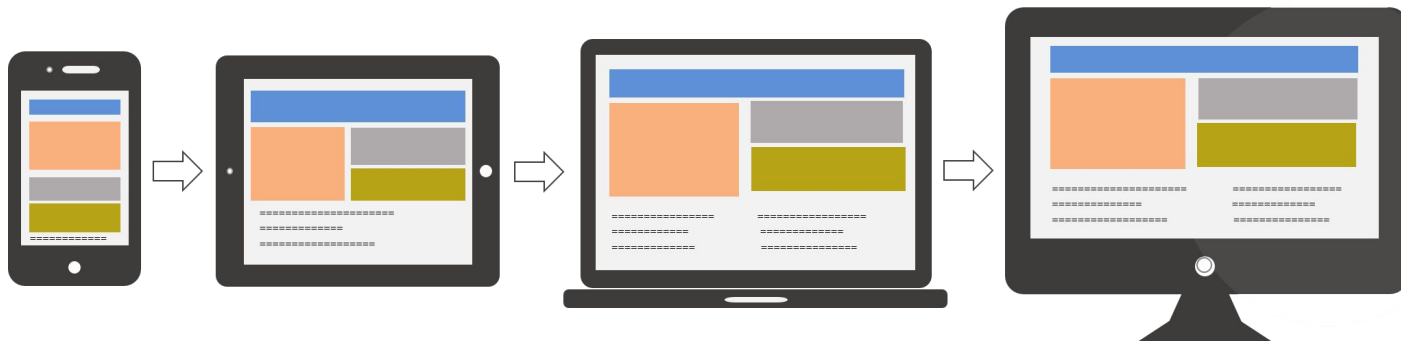
Mobile first!

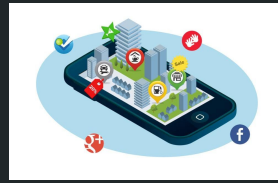




Mobile first!

Esse conceito inverte a metodologia clássica de desenvolvimento web, considerando que quando vamos começar a desenvolver e planejar projetos virtuais, desde um pequeno site até um grande sistema, primeiramente devemos pensar no comportamento em dispositivos móveis e somente depois em desktops ou notebooks.



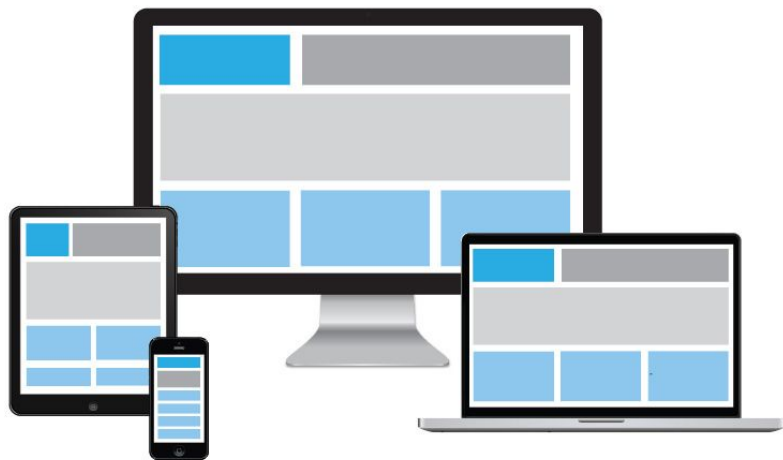


O que é design responsivo



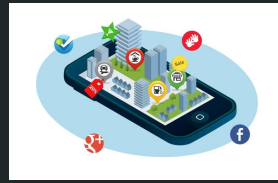


O que é design responsivo



Um site é considerado responsivo quando possui a capacidade de ajustar a disposição de seus componentes visuais, adaptando-se à resolução de tela na qual é exibido alterando posição, altura, largura e até mesmo a formatação dos elementos gráficos, a fim de garantir a melhor experiência do usuário ao navegar por suas páginas.





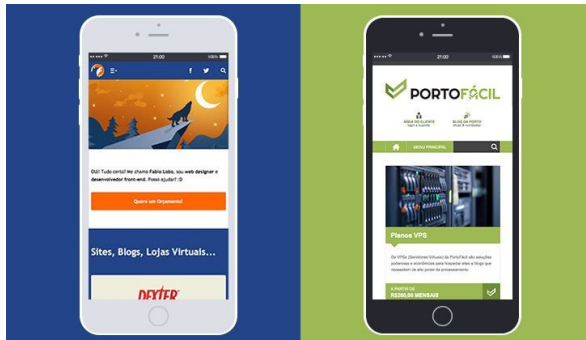
Design Responsivo X Adaptativo

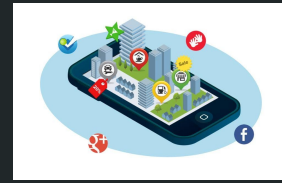




Design Responsivo X Adaptativo

O objetivo de ambos é o mesmo: facilitar a navegação do usuário em diferentes plataformas de acesso, independente de onde é feito, tanto por PC's quanto por dispositivo mobile. Porém, existe muita confusão entre esses termos: quando usar? Qual usar? Ambos têm muito em comum, e essa confusão toda é normal. Basicamente, o design Adaptativo nada mais é que uma variação do design responsivo, a diferença é que o Adaptativo se adapta a telas de tamanhos específicos, enquanto o Responsivo adapta todo o conteúdo.





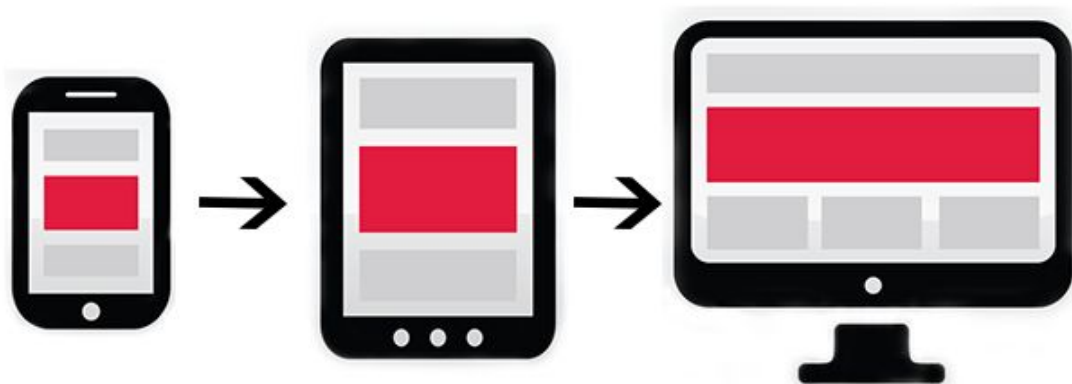
O Fluxo

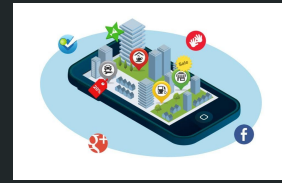




O Fluxo

A partir do momento que a tela do dispositivo diminui de tamanho, o conteúdo também começa a preencher um espaço mais vertical, onde tudo que está abaixo é “empurrado” também para baixo. Esse processo é chamado de fluxo.





Unidades Relativas



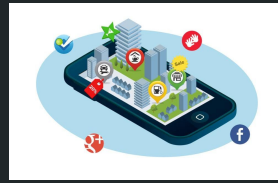


Unidades Relativas

Imagine que a tela possa ser um desktop, tela de smartphone ou qualquer coisa que atinja o meio termo entre as duas. A densidade dos pixels também pode variar e é por isso que também precisamos de unidades flexíveis e que funcionem em qualquer lugar.

É aí que as unidades relativas baseadas em porcentagens vem a calhar. Assim, fazer algo na escala de 50% significa que ele sempre ocupará a metade da tela (ou da janela de exibição, que é o tamanho da janela do navegador aberta).





Pontos de Interrupção

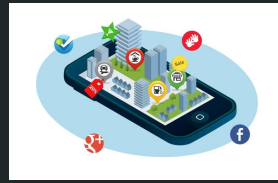




Pontos de Interrupção

Os pontos de interrupção permitem que o layout mude em pontos pré definidos, ou seja: ter 3 colunas em um desktop, mas apenas uma coluna em dispositivos móveis, por exemplo. A maioria das propriedades CSS podem ser alteradas de um ponto de interrupção para outro.





Valores Mínimos e Valores Máximos



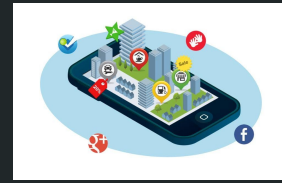


Valores Mínimos e Valores Máximos

Às vezes é ótimo que o conteúdo ocupe toda a largura de uma tela, assim como funciona nos dispositivos móveis, por exemplo. Mas ter esse mesmo conteúdo se estendendo por toda a largura da tela de uma TV pode simplesmente não fazer sentido.

É por isso que os valores mínimos e máximos ajudam bastante. Por exemplo, uma largura de 100% com máxima largura de 1000 pixels significaria que o conteúdo irá preencher toda a tela, mas nunca ultrapassando a marca de 1000 pixels.





Objetos Aninhados



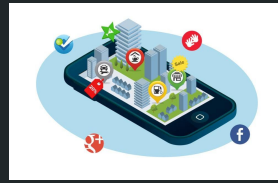


Objetos Aninhados

Você se lembra da posição relativa? É muito difícil apenas ter um monte de elementos dependendo uns dos outros, pois isso seria difícil de controlar. Portanto, manter os elementos bem envolvidos e únicos os deixaria mais compreensíveis, limpos e muito mais bem-arrumados.

É aí que as unidades estáticas como os pixels podem ajudar. Eles são bastante úteis para aquele tipo de conteúdo que você não quer manter em escala, como logos e botões, por exemplo.





Desktop ou Mobile – Qual vem primeiro?



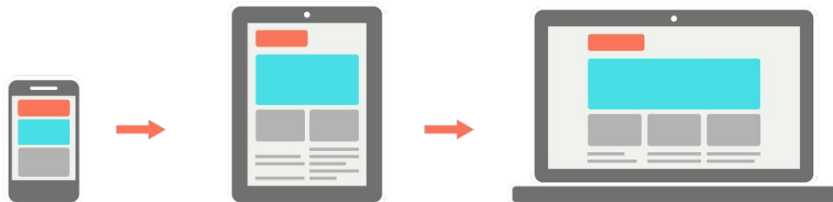


Desktop ou Mobile – Qual vem primeiro?



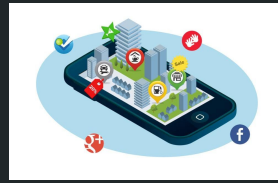
Responsive Web Design

Mobile First Web Design



Tecnicamente não existe uma real diferença se o projeto é iniciado a partir de uma tela menor para uma tela maior ou vice-versa. No entanto, existem algumas limitações caso você decida começar pelo Mobile, mas que poderão ser bastante úteis na hora de algumas tomadas de decisão.





Quero fazer o meu site responsivo. Por onde é melhor começar?



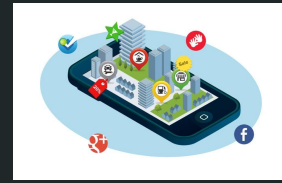


Quero fazer o meu site responsivo. Por onde é melhor começar?

A verdade é que você provavelmente precisará reconstruir boa parte do seu site. Mas para ter um pouco menos de trabalho, recomendo que procure utilizar frameworks que já trabalhem com o design responsivo. Frameworks são estruturas de código já prontas que trazem consigo diversas linhas em CSS, JavaScript e HTML já escritas, facilitando bastante o trabalho do desenvolvedor do site.

O framework que iremos utilizar será o [Bootstrap](#)





Obrigado!





Referências e Bibliografias.

- <http://marketingdeconteudo.com/web-design-responsivo/>
- <https://moip.com.br/blog/design-responsivo-por-que-voce-precisa-saber/>
- <https://aldabra.com.br/artigo/design-responsivo-sites>
- <http://www.midiatismo.com.br/design-responsivo-entenda-o-que-e-a-tecnica-e-como-ela-funciona>
- <http://k2comunicacao.com.br/blogs/design-responsivo-x-design-adaptativo/>

