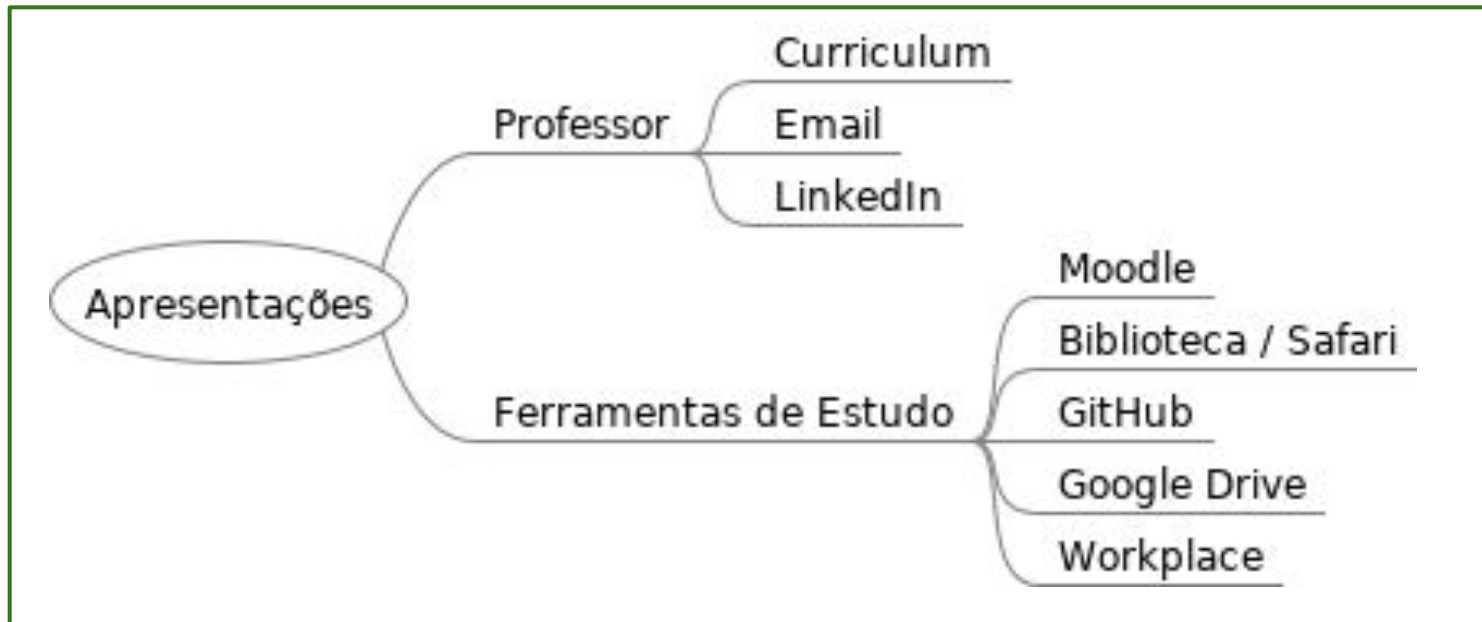


Desenvolvimento de Interfaces Android

Análise e Desenvolvimento de Software - 2020 / 4



Armênio Cardoso

- Iniciei minha carreira profissional em **1986** e desde **1990** procuro conciliar o trabalho de Engenharia de Software com o de Professor.
- Participei em diversos projetos, atuando com modelagem, arquitetura e programação. Fui Desenvolvedor Pascal, Clipper, Visual Basic e C/C++.
- Trabalhei como Tradutor / Revisor de livros técnicos e Professor em várias instituições.
- Em **2002** vim para o Infnet onde dou aulas nos cursos de Graduação, Pós-Graduação e de Extensão.
- Desde **2012** trabalho como Engenheiro de Software em uma empresa da área de Medicina Diagnóstica.



armenio.cardoso@prof.infnet.edu.br



<http://www.linkedin.com/in/armeniocardoso>

Moodle → AVA - Ambiente Virtual de Aprendizado

- Linha Mestra para o acompanhamento do Projeto de Bloco.
- Cronograma:
 - **Pontualidade:** acompanhar o mais próximo possível as aulas.
 - **Competências:** adquirir as competências propostas através do **estudo cuidadoso** dos materiais e **prática dos exercícios**.



<https://lms.infnet.edu.br/moodle/login/index.php>

Biblioteca / Safari

A biblioteca possui um acervo bibliográfico atualizado de mais de 20 mil livros e dezenas de assinaturas de periódicos, sempre voltados para as áreas de atuação do Instituto.

Busca de títulos no acervo

Plataforma de Aprendizado O'Reilly Safari

Pesquisa em Periódicos Acadêmicos (Gale)

Acesso a e-Books (Proquest)



<http://infnet.bnweb.org/scripts/bnportal/bnportal.exe/index>

<https://learning.oreilly.com/home/>

GitHub

Criar uma conta no Github (futuramente você criará repositórios para atividades da disciplina). **Considere aderir ao pacote educacional com o email do Infnet.**

Seja cuidadoso com a estrutura de diretórios e **versione TODOS os artefatos** que produzir.

GitHub



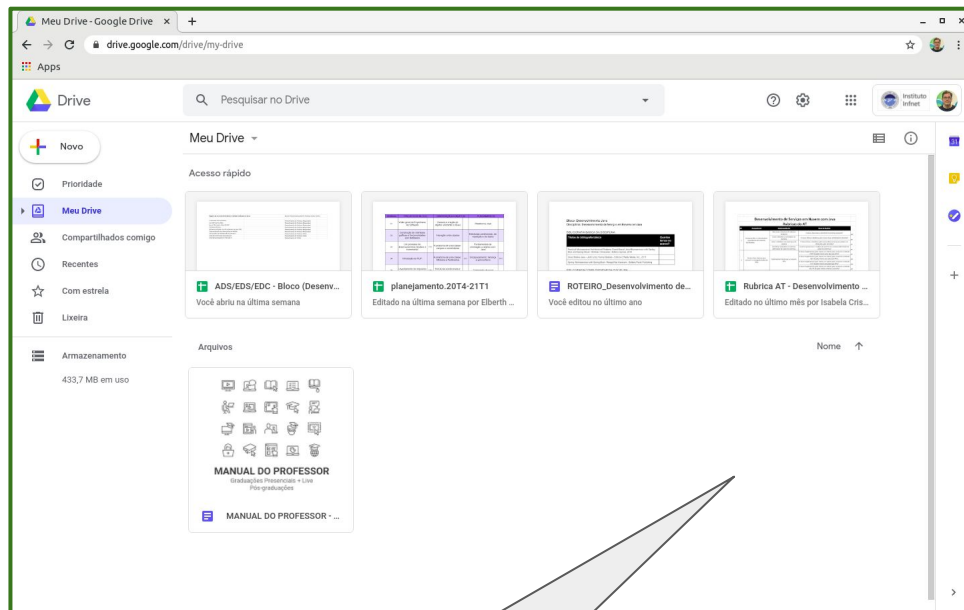
<https://education.github.com/>



<http://blog.triadworks.com.br/aprenda-a-usar-o-github-como-seu-portfolio>

<https://www.udemy.com/course/git-e-github-para-iniciantes/>

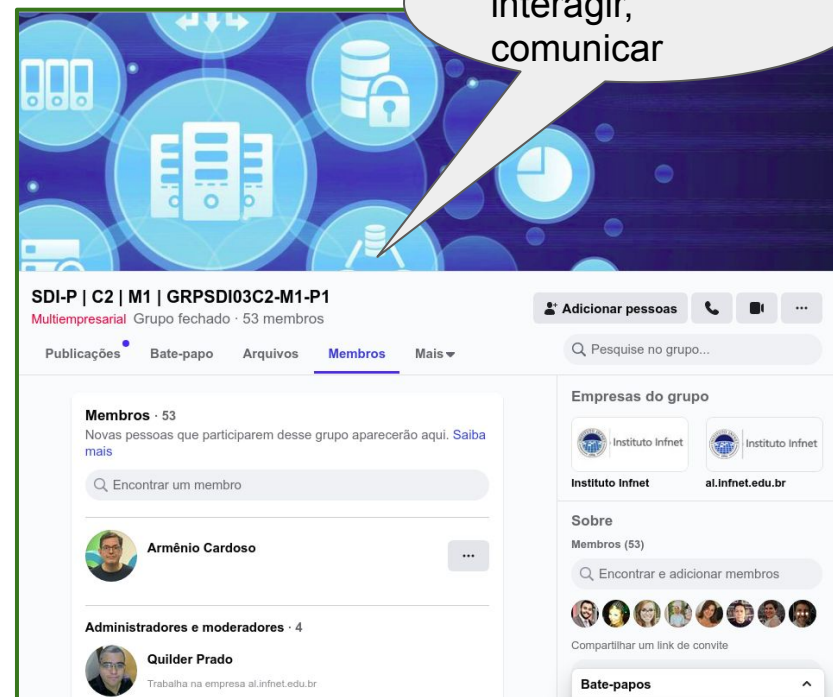
Google Drive e Workplace



Criar os rascunhos dos trabalhos e compartilhar para revisão

GRPADS01C2-N1-P2
GRPEDC01C2-M1-P1

Colocar dúvidas, interagir, comunicar

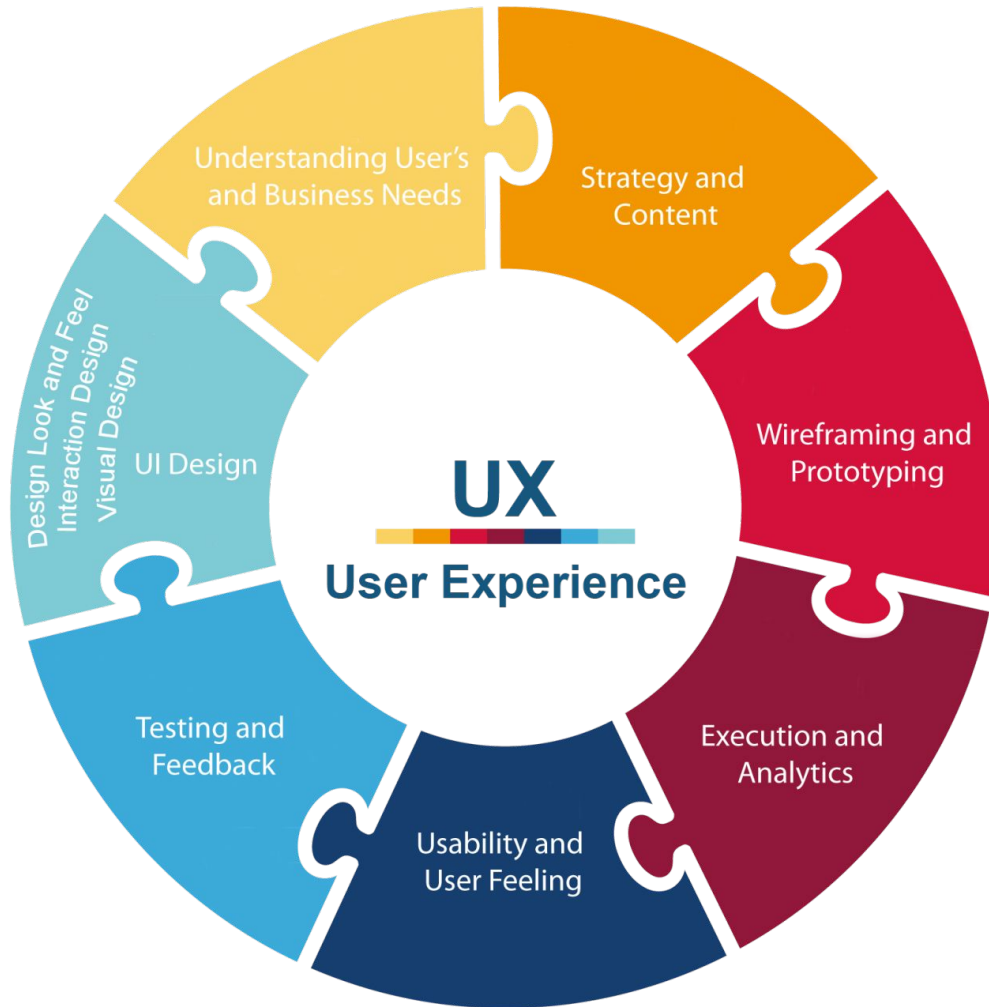




Designer de UX

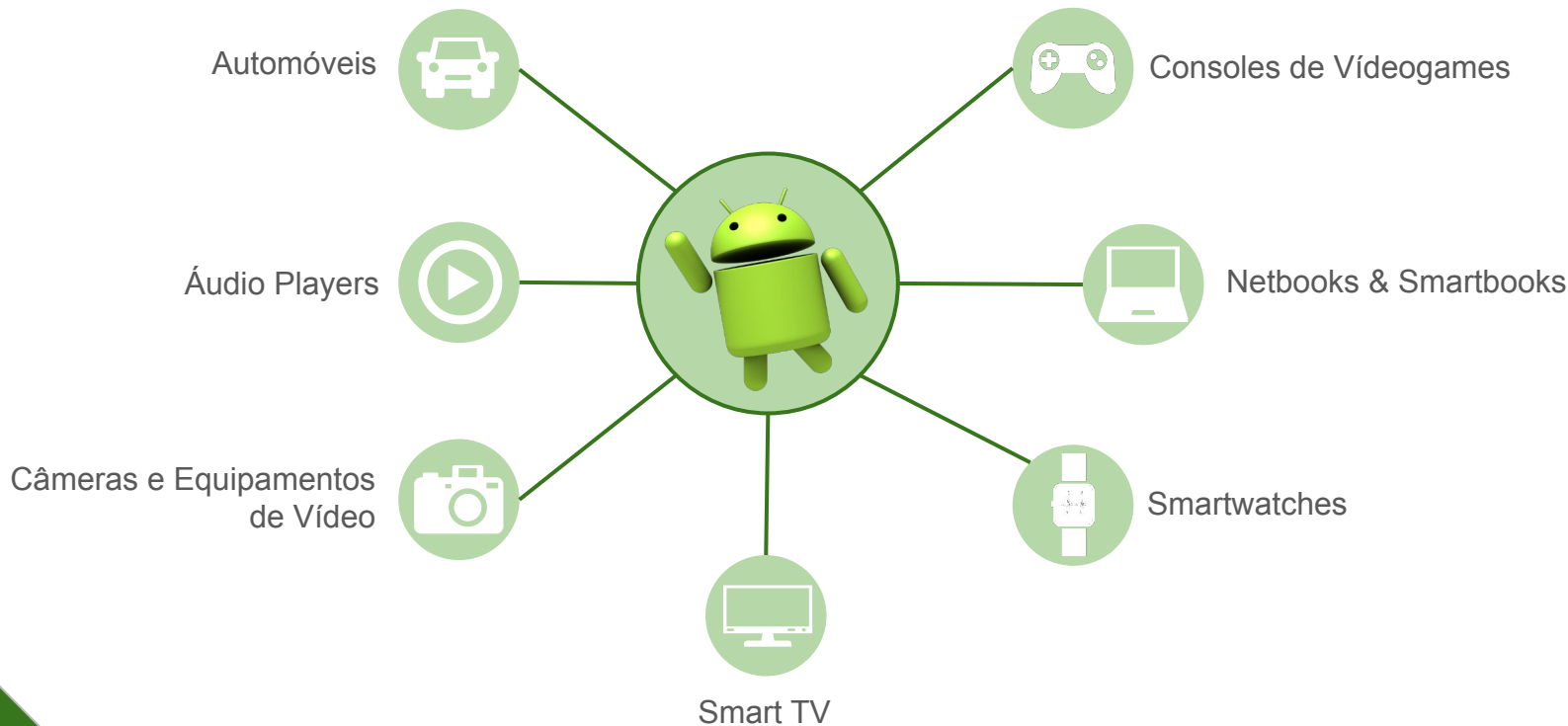
O Designer de UX (User Experience) é a pessoa que tem uma visão geral do projeto a fim de aumentar a satisfação dos **usuários**, melhorando a usabilidade, acessibilidade e prazer proporcionado durante a interação com o aplicativo.





UX Além do Smartphone

O fato do Android ser um sistema aberto e extremamente customizável permite que ele seja usado em outros eletrônicos além de tablets e smartphones.



Designer de UI

Já o Designer de UI (User Interface) é a pessoa responsável pela interação entre o usuário e as telas, botões, imagens, cores e outras partes técnicas do design visual do aplicativo. O designer de interface também deve saber como combinar os itens visuais em uma interface de uma forma que produza uma boa sensação e design de interação, mesmo sem saber o tipo de negócio ou as necessidades dos usuários.

Aqui estão algumas responsabilidades do designer de UI:

- Design de Look and Feel.
- Design visual.
- Design de interação.



UX

&

DESIGN

UI

INTERACTION DESIGN



WIREFRAMES &
PROTOTYPES



INFORMATION
ARCHITECT

USER RESEARCH



SCENARIOS



VISUAL DESIGN



COLORS



GRAPHIC
DESIGNER

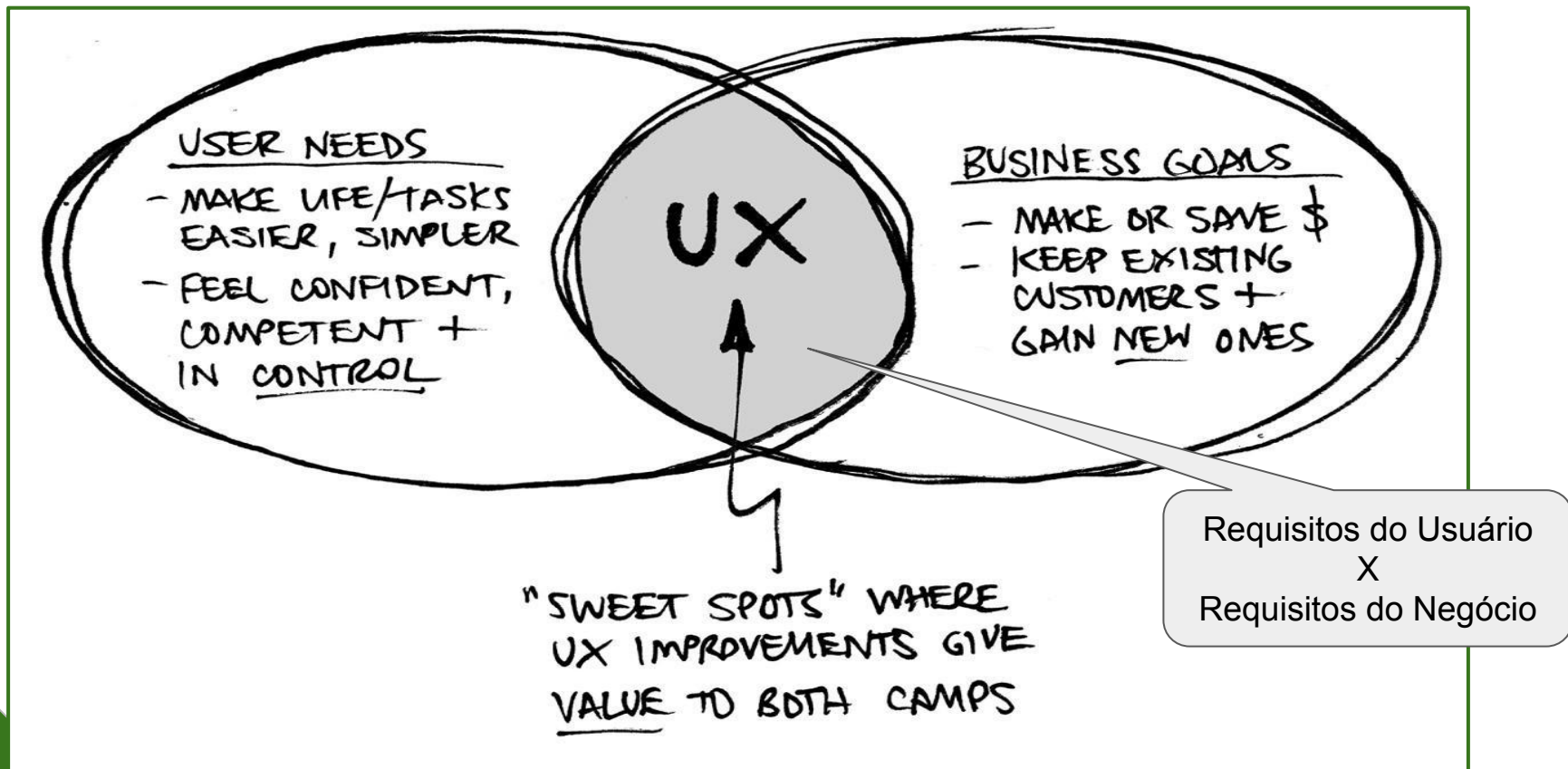


LAYOUTS

TYPOGRAPHY

Aa

Entendendo as Necessidades



Entendendo as Necessidades

- Os requisitos expressam as **características e restrições** do produto de software, do ponto de vista de **satisfação das necessidades do usuário e do negócio**.
- Independem da tecnologia empregada na construção da solução.
- **É a parte mais crítica e propensa a erros no desenvolvimento de software.**

Entendendo as Necessidades

- **Definição de Requisito:**

- Uma condição ou capacidade com a qual o sistema deve estar em conformidade.
- Uma especificação do que deve ser implementado ou uma restrição de algum tipo do sistema.

Entendendo as Necessidades

- **Requisitos Funcionais:**

- Definem o **comportamento do sistema** a partir da perspectiva do usuário.
- Que tarefas o sistema deverá ter para atender às necessidades dos usuários?
- Uma dica para definir um **Requisito Funcional** é utilizar a seguinte frase:
 - **O sistema deve...**
 - Depois, coloca-se o verbo e o complemento, como, por exemplo, ... **realizar o cadastramento de funcionários.**

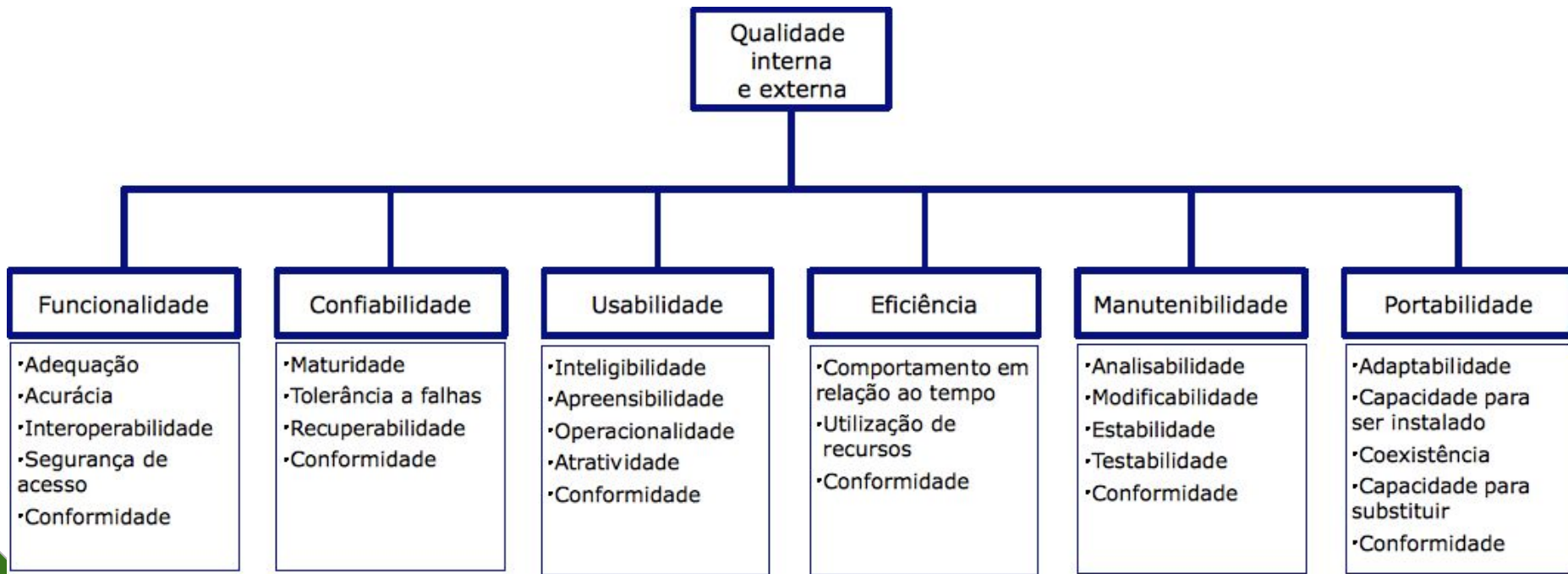


Entendendo as Necessidades

- **Requisitos Não Funcionais:**

- Definem **características qualitativas** do sistema, recursos que o sistema precisa ter para cumprir os seus objetivos.
- É necessário fazer um inventário dos **Requisitos Não Funcionais** nas entrevistas com os interessados, relacionando tudo o que é necessário para o sistema.
- Na Arquitetura, os **Requisitos Não Funcionais** vão influenciar nas decisões de como o sistema deverá ser construído.

Entendendo as Necessidades



Estratégia de Conteúdo

“Conteúdo” está em toda parte. São artigos, anúncios, imagens, vídeos, histórias e metadados.

Estratégia de conteúdo é o processo que garante que seja publicado, editado, republicado, reaproveitado e arquivado no momento certo. É também o processo que planeja com antecedência o conteúdo que precisa aparecer em vários lugares, às vezes em horários específicos, para que as informações possam ser personalizadas com base no público.



A estratégia de conteúdo usa a arquitetura de informações para criar mapas de aplicativos navegáveis e ajudar os usuários a encontrar as informações de que precisam, nos lugares que esperam encontrá-las.

Wireframing e Prototipação

Wireframes enfocam:

- A gama de funções disponíveis.
- As prioridades relativas das informações e funções.
- As regras de exibição de certos tipos de informações.
- O efeito de diferentes cenários na tela.

Wireframing e Prototipação

Níveis de Wireframes:

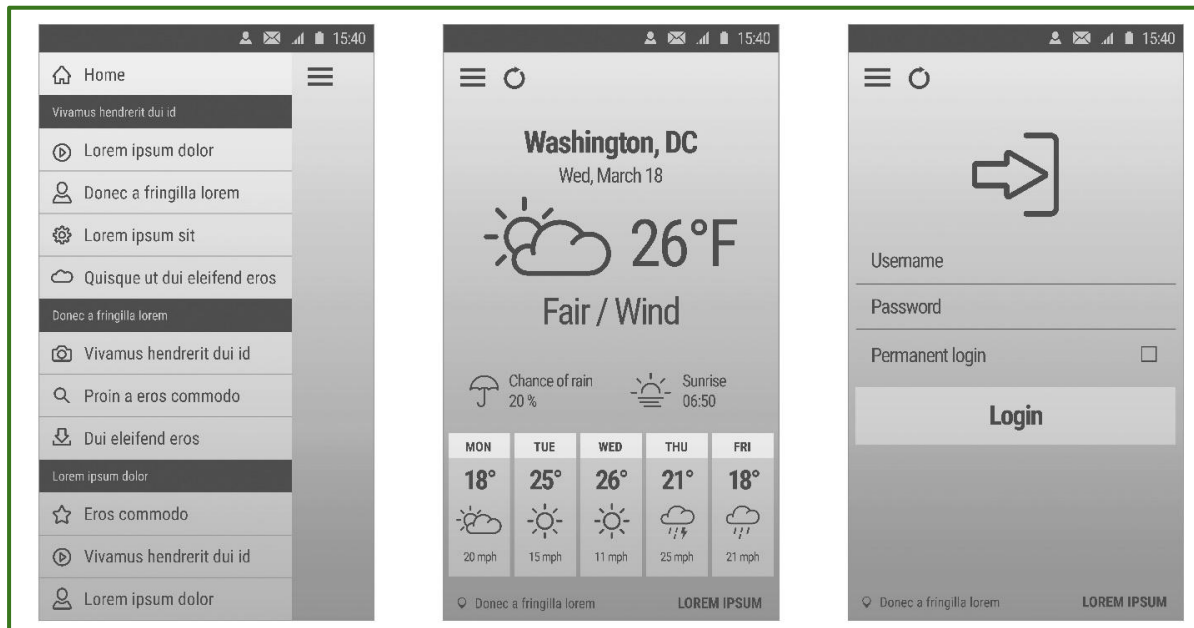
1. Baixa fidelidade.
2. Alta fidelidade.



Wireframing e Prototipação

Elementos e Objetivos:

1. Design de Informações.
2. Design de Navegação.
3. Design de Interface.



Execução e Análise

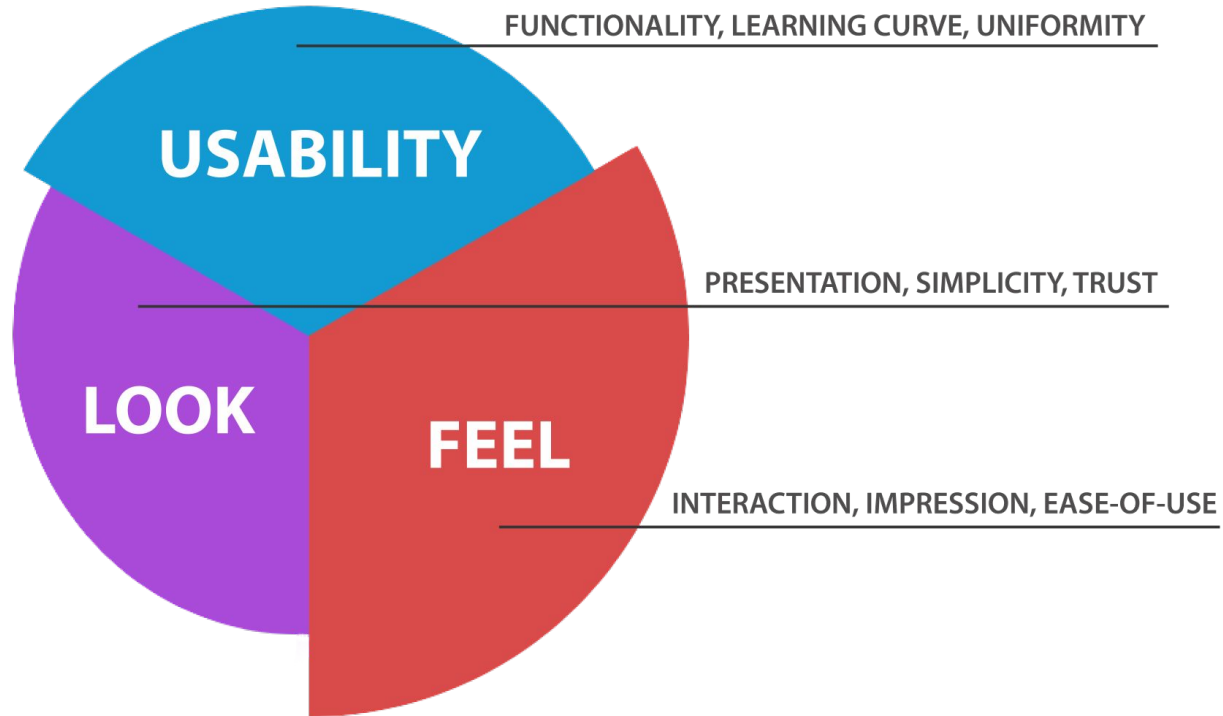
A análise da experiência do usuário envolve a compreensão completa de quem está envolvido com o que você está construindo.

Suas necessidades, objetivos e o contexto no qual eles irão interagir com seu aplicativo.

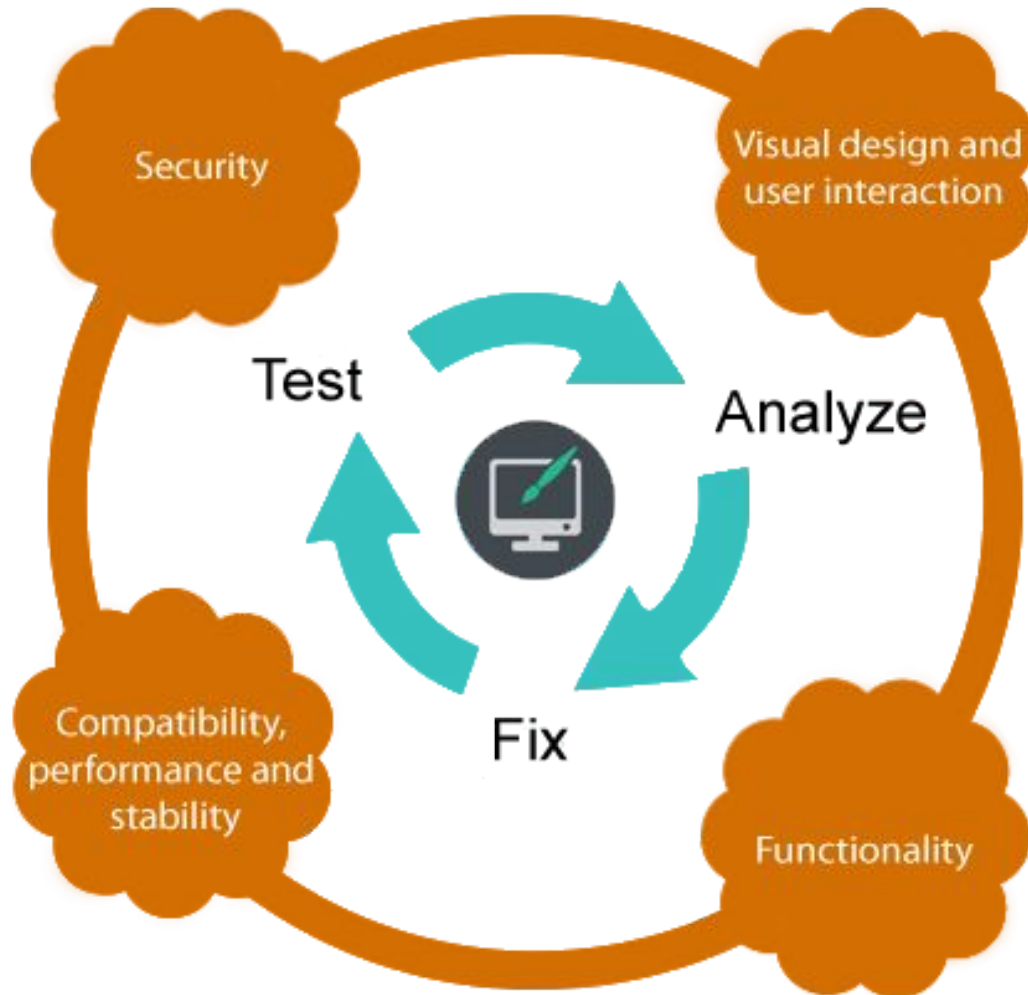
Se você está atendendo bem às necessidades deles e descobrindo oportunidades para criar algo que se adapte melhor às suas necessidades.



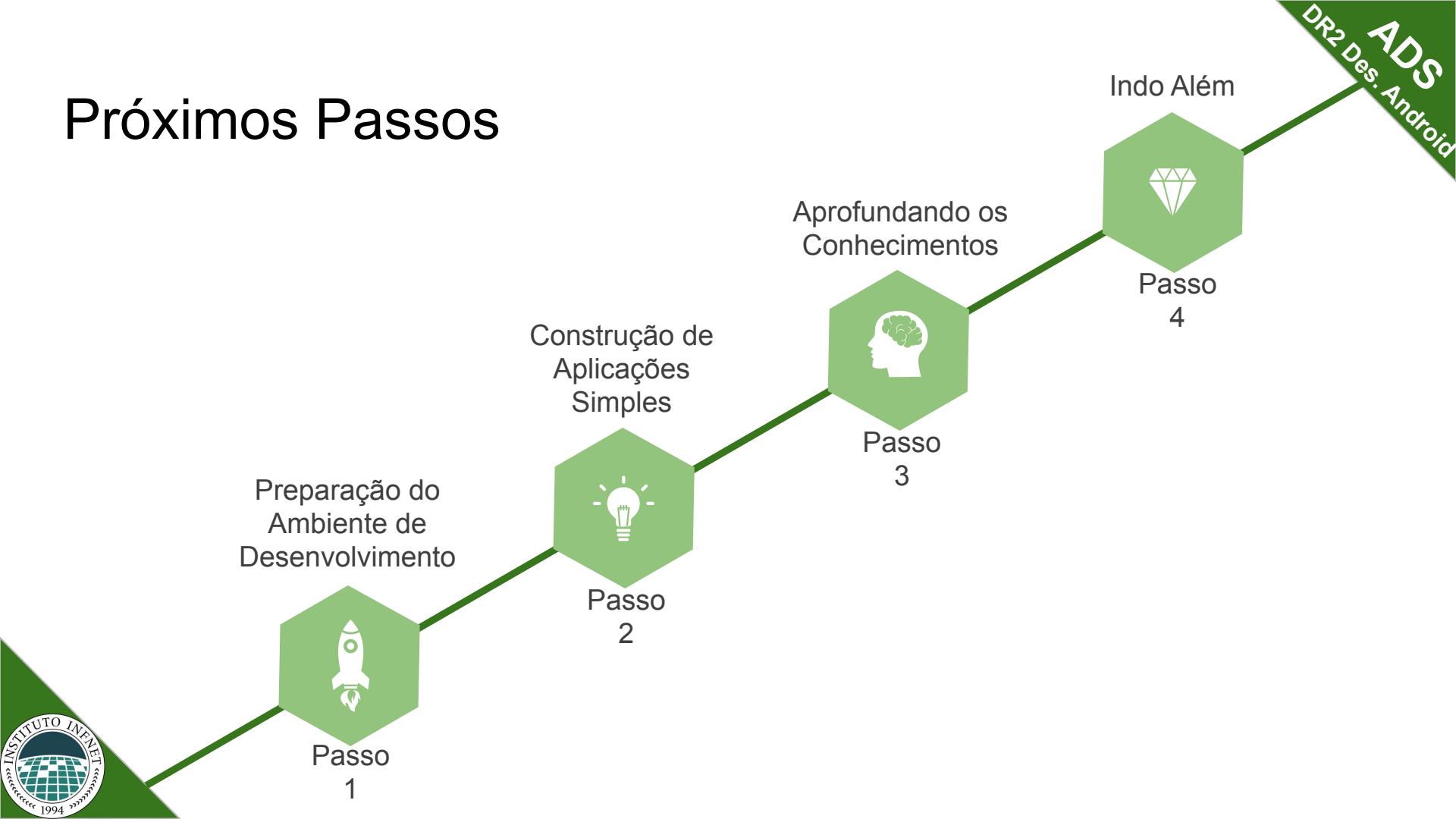
Usabilidade



Testes



Próximos Passos



Preparação do Ambiente de Desenvolvimento

Download da IDE

Android Studio é a IDE mais adequada para a construção de aplicações Android.



Android Studio provides the fastest tools for building apps on every type of Android device.

DOWNLOAD ANDROID STUDIO

4.0.1 for Linux 64-bit (865 MB)



<https://developer.android.com/studio>

Preparação do Ambiente de Desenvolvimento

Download da IDE

Android Studio é a IDE mais adequada para a construção de aplicações Android.

Platform	Android Studio package	Size
Windows (64-bit)	android-studio-ide-193.6626763-windows.exe Recommended	871 MB
	android-studio-ide-193.6626763-windows.zip No .exe installer	877 MB
Mac (64-bit)	android-studio-ide-193.6626763-mac.dmg	856 MB
Linux (64-bit)	android-studio-ide-193.6626763-linux.tar.gz	865 MB
Chrome OS	android-studio-ide-193.6626763-cros.deb	727 MB

Preparação do Ambiente de Desenvolvimento

Instalação da IDE

Android Studio para Linux começa com 865Mb e vai até 6,1Gb aproximadamente depois de instalado.

