

# Learning 3.0 no desenvolvimento de aplicativos

ANDROID DEVCONFERENCE'2016

CURADORIA





Anderson Hummel

Agile Coach

Professor

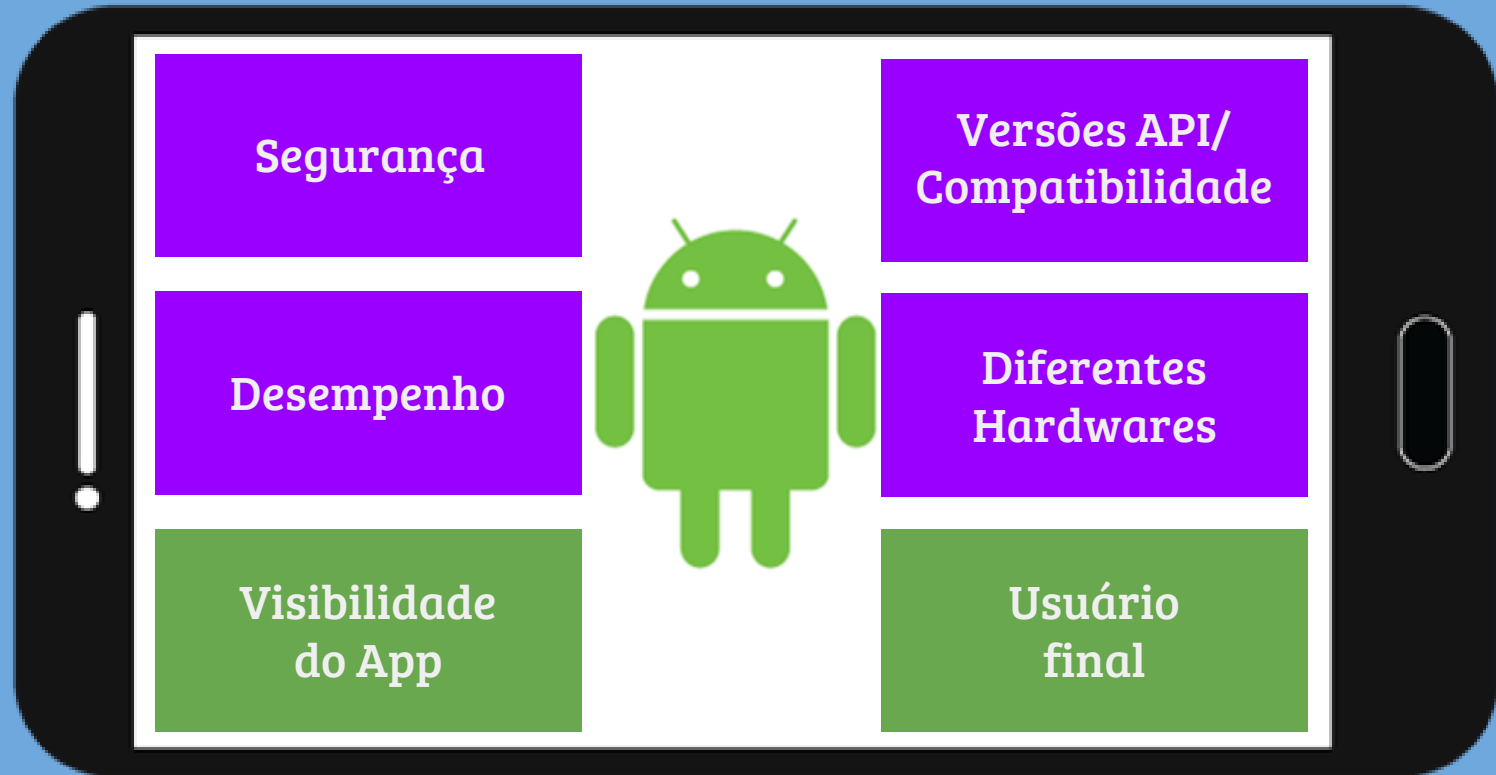


Fernando Sousa

Analista de Sistemas

Professor

# Desafios em Desenvolvimento para Android

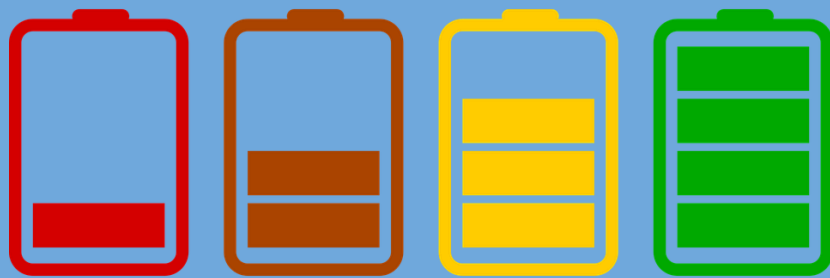


# Segurança

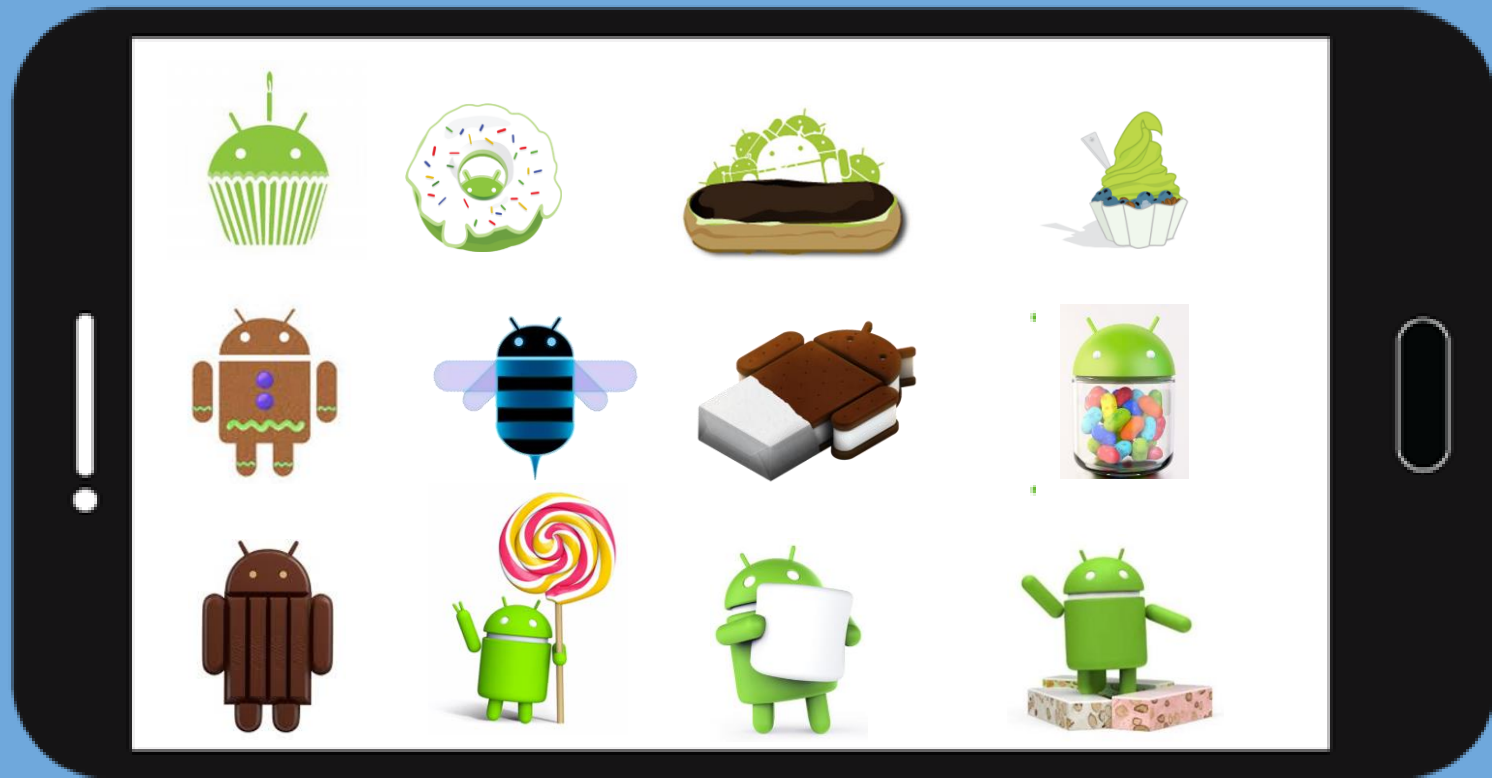


# Desempenho

- Bateria
- Memória
- Transferência de dados
- Threads



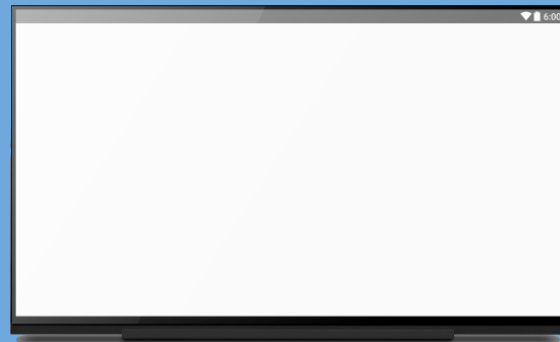
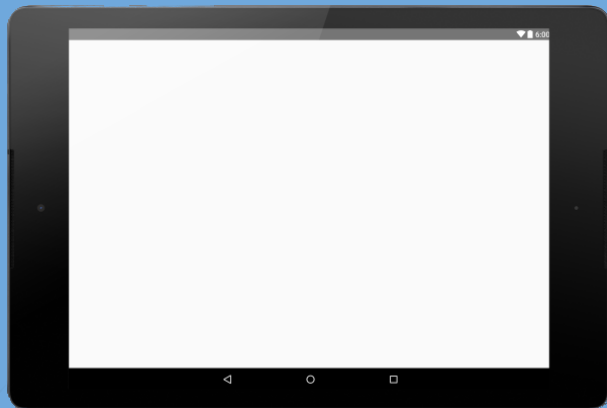
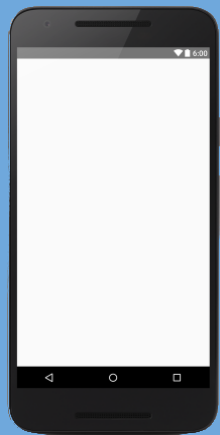
# Versões de API/Compatibilidade



# Diferentes Hardwares

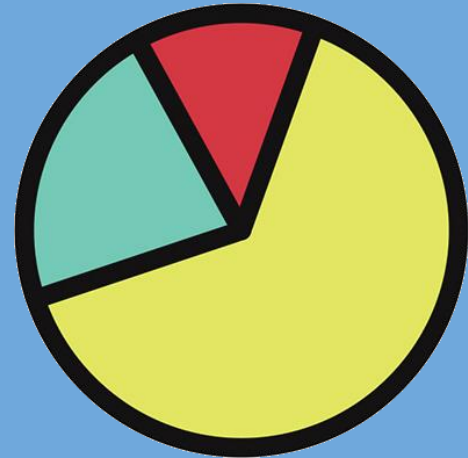
## Muitos diferentes com Android

- Características diferentes
- Recursos diferentes
- Botões diferentes
- Telas diferentes
- Resoluções diferentes



# Usuário final

- Qual o publico alvo?
- Quais dispositivos usam?
- O que eles querem?





## Exercitando - 3 min

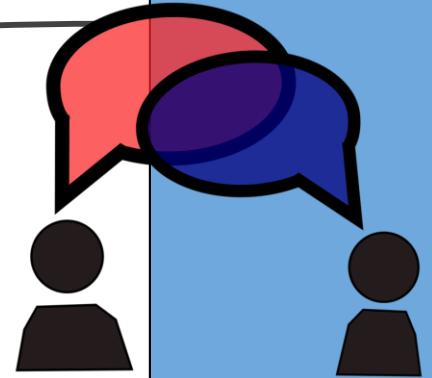


	PROBLEMAS	SOLUÇÕES
TÉCNICOS		
NEGÓCIO		

# Compartilhar - 5 x 1 min



	PROBLEMAS	SOLUÇÕES
TÉCNICOS		
NEGÓCIO		



# Learning 3.0

## Teoria

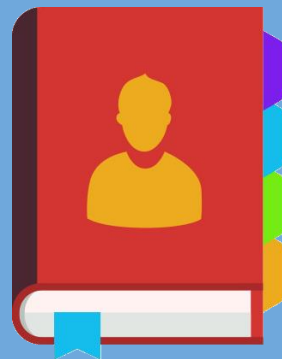
# Learning 1.0



# Learning 1.0

## Foco em ser ensinado

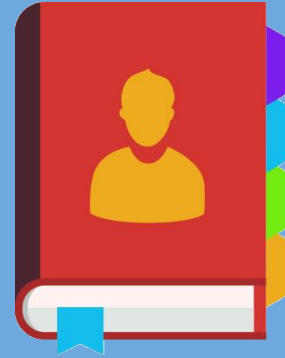
“Você é um ‘receptor’ de conhecimento e espera que um especialista ou instituição decida sobre ‘o que’ e ‘como’ você deve aprender, ou seja, eles decidem sobre o produto e processo de aprendizagem no qual você será inserido. É a raiz da aprendizagem prescritiva. É onde para aprender você deve ser ensinado por um especialista.”



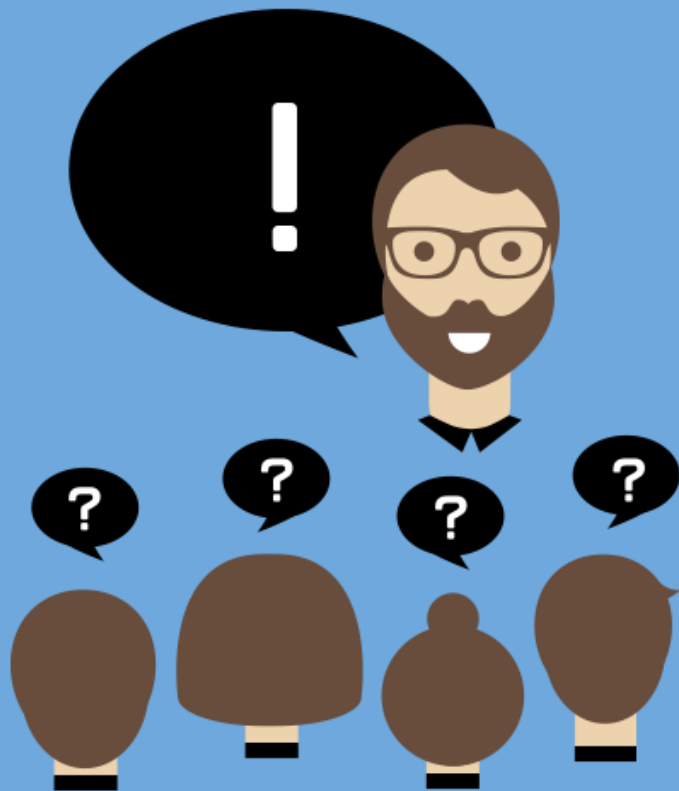
# Learning 1.0

## Elementos

- Expert - toma a decisão sobre o produto e processo de aprendizado
- “Depositam” o conhecimento nas “caixas vazias”
- Exercícios e dinâmicas que fazem referência ao mundo real, mas em ambientes controlados
- Aprendizado é medido por provas. As melhores notas definem os que mais aprenderam (e se aprenderam)



# Learning 2.0



# Learning 2.0

## Foco em perguntas

“Aqui há um maior investimento no diálogo, há uma maior interação principalmente no produto da aprendizagem, mas mantendo a expectativa de que o especialista seja o portador das respostas corretas. É a aprendizagem prescritiva recebendo algumas elementos da aprendizagem emergente. É onde para aprender você deve perguntar ao especialista.”





# Learning 2.0

## Elementos

- **Aprendizado é inserido em um contexto real**
- **Perguntas e problemas são apresentados por quem faz parte do contexto**
- **Experts**
  - Normalmente são externos
  - Aconselham
  - Respondem às perguntas
- **Aprendizado é avaliado resolvendo m problema real**



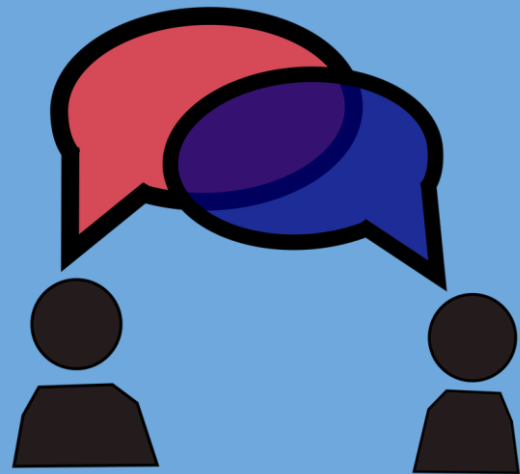
# Learning 3.0



# Learning 3.0

## Foco em compartilhar

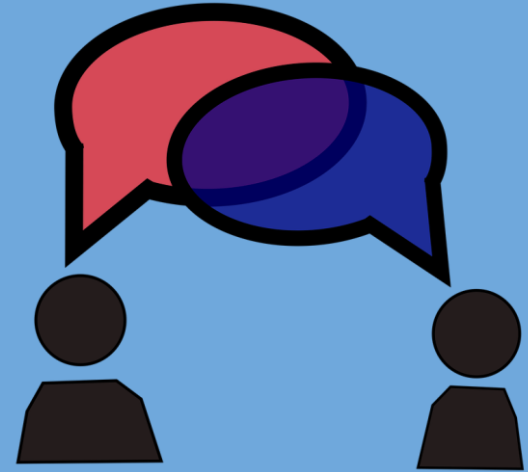
“O produto da aprendizagem deixa de ser determinado por especialistas, e passa a emergir a partir dos desafios encontrados no seu ‘mundo real’. O processo da aprendizagem é inclusivo, promovendo o confronto de múltiplas perspectivas. É a raiz da aprendizagem emergente. É onde para aprender você deve compartilhar..”



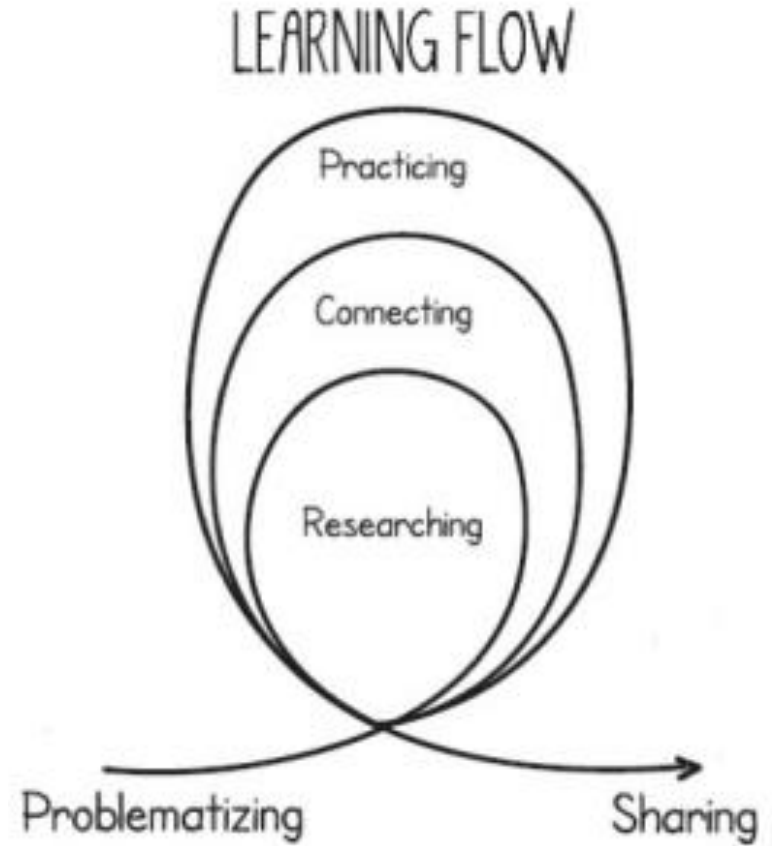
# Learning 3.0

## Elementos

- **Aprendizado relacionado ao mundo real**
- **Protagonista é quem aprende; tem total influência no produto e no processo aprendido**
- **Conexão de idéias, histórias e prática com discussões do problema real gera o aprendizado**
- **Confronto de diferentes perspectivas sobre melhores práticas**
- **Visualizar o aprendizado é mais importante que medi-lo**



# Fluxo de aprendizagem 3.0










# Learning 3.0

## Prática


# LEARNING CANVAS

**LEARNING 3.0**


THEME:		WHERE:		WHEN:	
ASKER:		SHARERS:		FACILITATOR:	
PROBLEMS   SYMPTOMS 	ANECDOTES 	IDEAS 	EXPECTED RESULTS 		
			TO TRY 		
PAST		FUTURE			




# Agradecimentos



@anderson\_hummel,  
Learning 3.0  
Facilitator



@caiocestari,  
Learning 3.0  
Facilitator, Slide  
Deck Builder



@manoelp,  
Learning 3.0  
Facilitator, Slide  
Deck Builder

<http://learning30.co/>  
[#learning30](#)

# Obrigado!



Anderson Hummel

Agile Coach

Professor



Fernando Sousa

Analista de Sistemas

Professor