



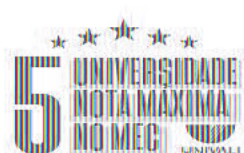
Programação para Dispositivos Móveis

3 - Projetos

Prof. Fernando Concatto
(concatto@univali.br)

Avisos

- Na próxima semana, 21/03, concluiremos o primeiro trabalho
- No dia 28/03 faremos nossa primeira prova
- Hoje, revisaremos o conteúdo estudado até aqui



Sobre o primeiro trabalho!

Projetos

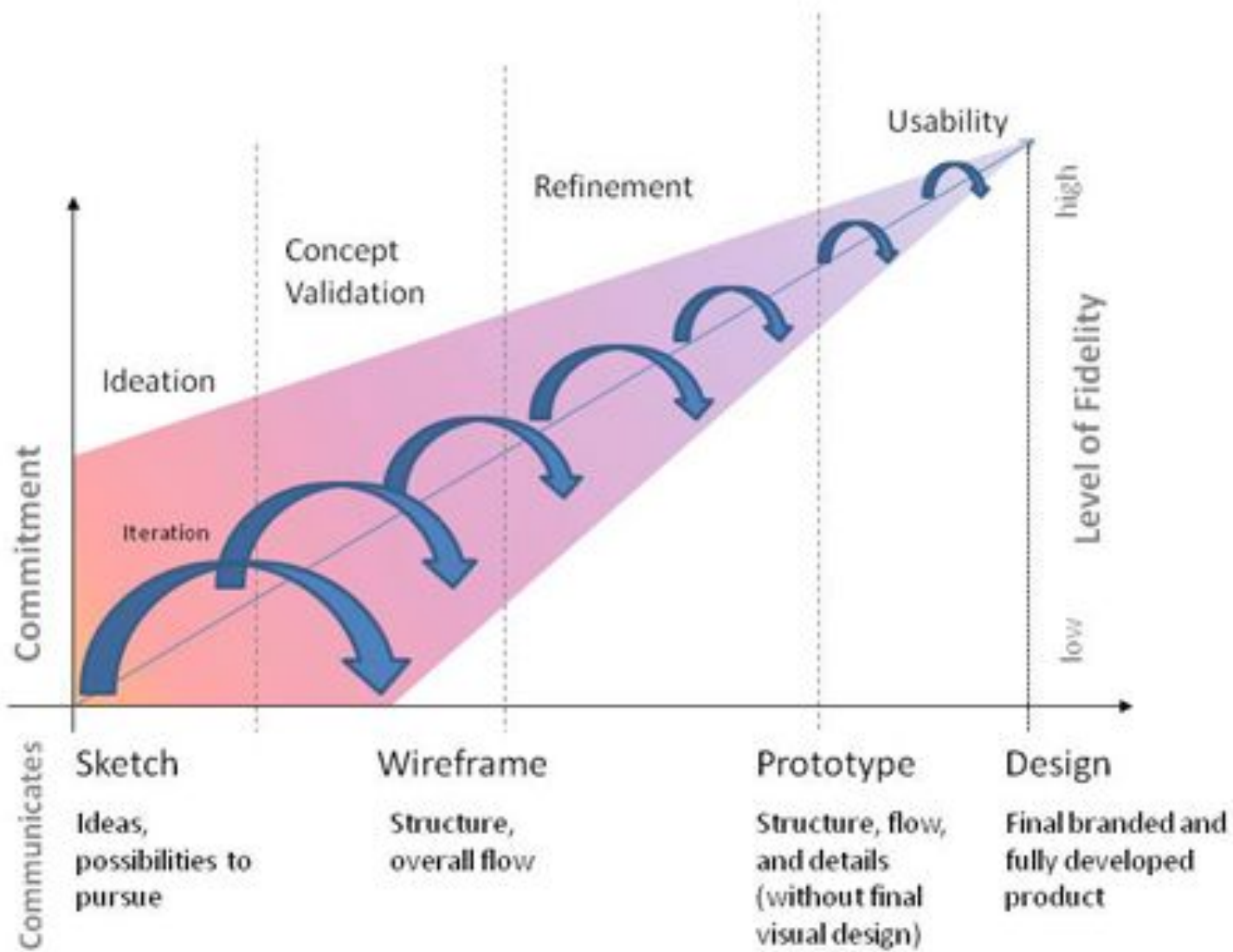
- Um grande problema que se vê não só na programação
- Não há fórmula, mas algumas ferramentas ajudam
- Nesse quesito também há aspectos fundamentais, que mudam pouco

Projetos

- Requisitos funcionais e não funcionais, regras de negócio, modelo em cascata, desenvolvimento ágil, Scrum... pra que tudo isso serve?
- O que é um bom aplicativo?

Aspectos de um bom aplicativo

Intuitivo, amigável, fácil de usar, bonito, leve, rápido, atraente, que muita gente use, que dê dinheiro, que não dê erros, que perdure por um longo tempo...

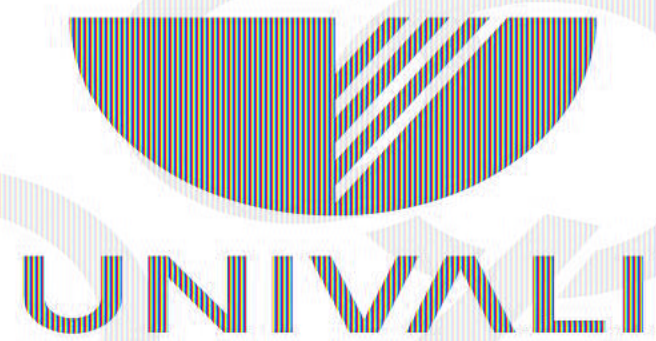


Fonte: Traci Lepore, UX Matters (2010)

Análise crítica de aplicativos

- Reunir-se em **trios** ou **quartetos**
- Selecionar um exemplo **positivo** e um exemplo **negativo** de aplicativo, para Android ou iOS
- Explicar o porquê das escolhas e mencionar características observadas nos aplicativos





**JUNTOS,
REINVENTANDO**