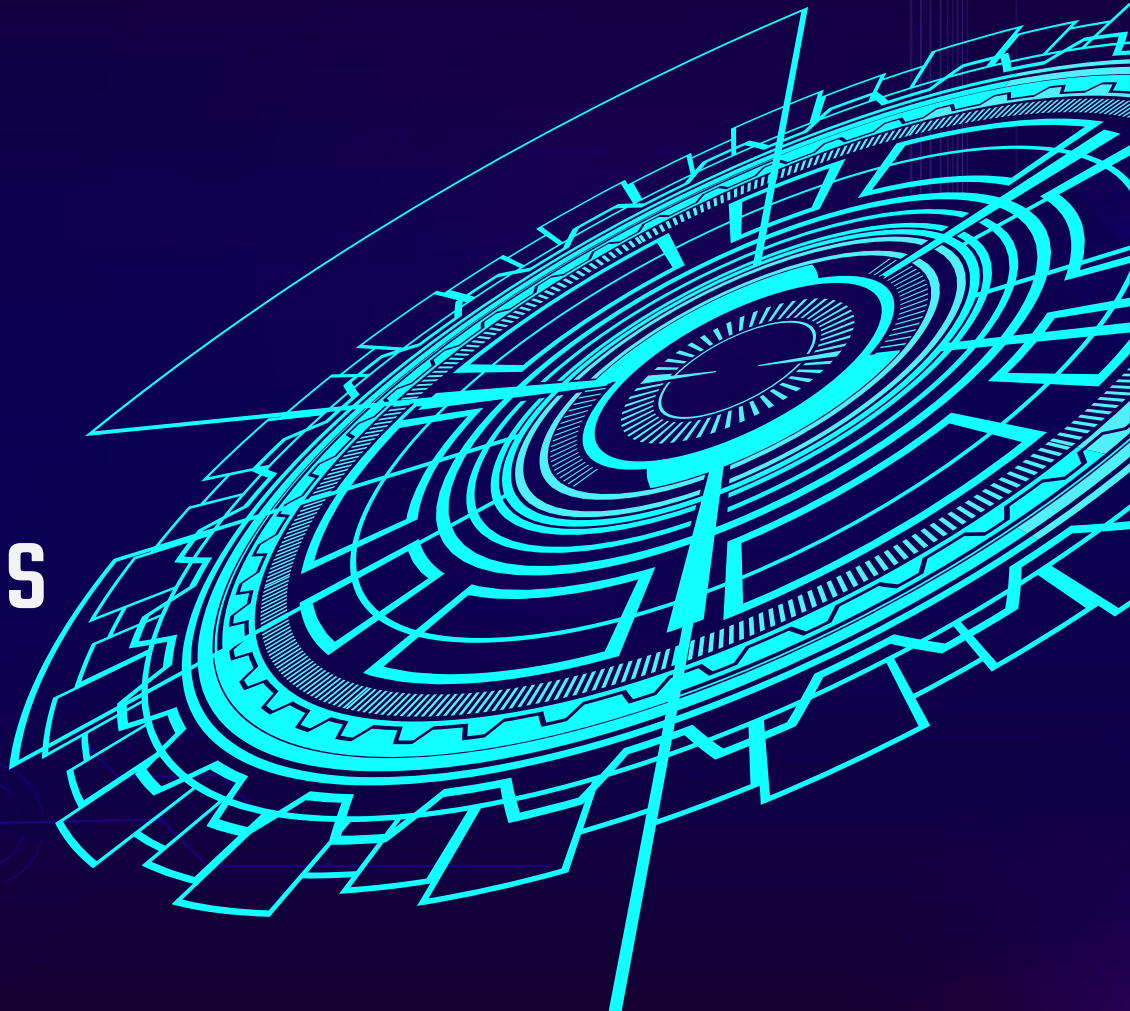


# Tecnologias para Dispositivos Móveis

Prof. Dr. Diego A. C. Moraes





**Eduvale Virtual**

## Aula 2

**01** Boas-vindas

**02** Projeto de Apps Mobile

**03** Ferramenta de Prototipação

**04** Atividade



# Projeto de Apps Mobile

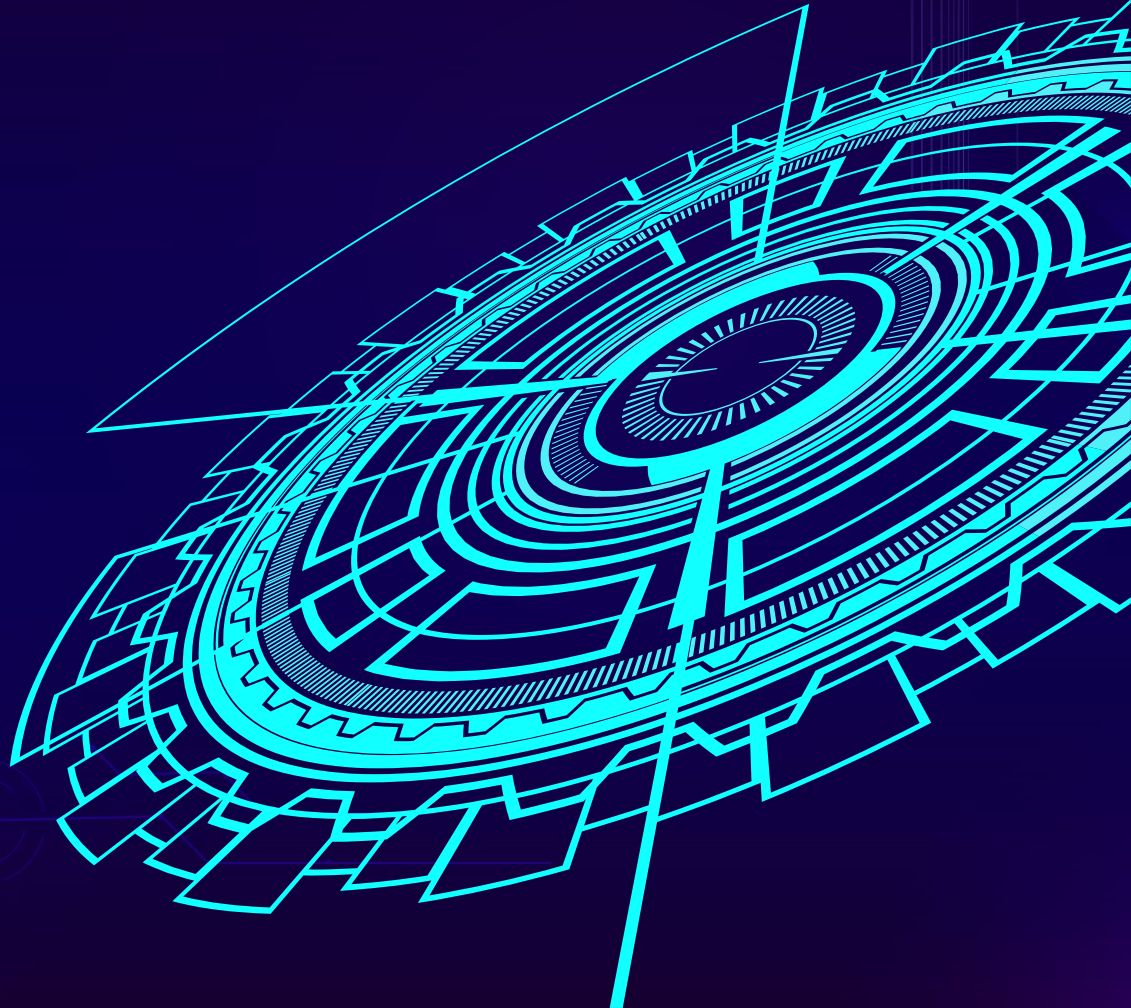
**Alguns usuários esperam que os Apps  
funcionem da mesma forma que em um PC**

**SOs Mobile, tais como Android e iOS,  
possuem aproximadamente 12 milhões de  
linhas de código**

# Mudança de ambiente e gerenciamento de energia

# Considerações Técnicas

Prof. Dr. Diego A. C. Moraes

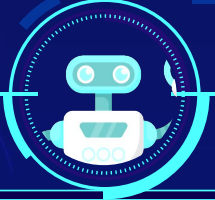






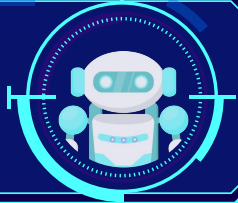
Eduvale Virtual

## Considerações Técnicas



Linguagens de Programação

Java, Swift, Javascript, JSX,  
Dart



Lojas de Aplicativos

PlayStore e AppStore



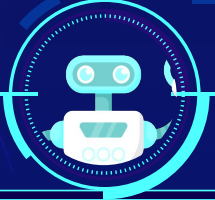
Limitações da Interface do  
Usuário

Deve-se adaptar telas em  
dispositivos móveis

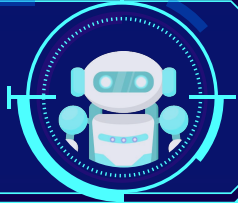




# Considerações Técnicas



Gerenciamento de Energia  
Bateria e desempenho



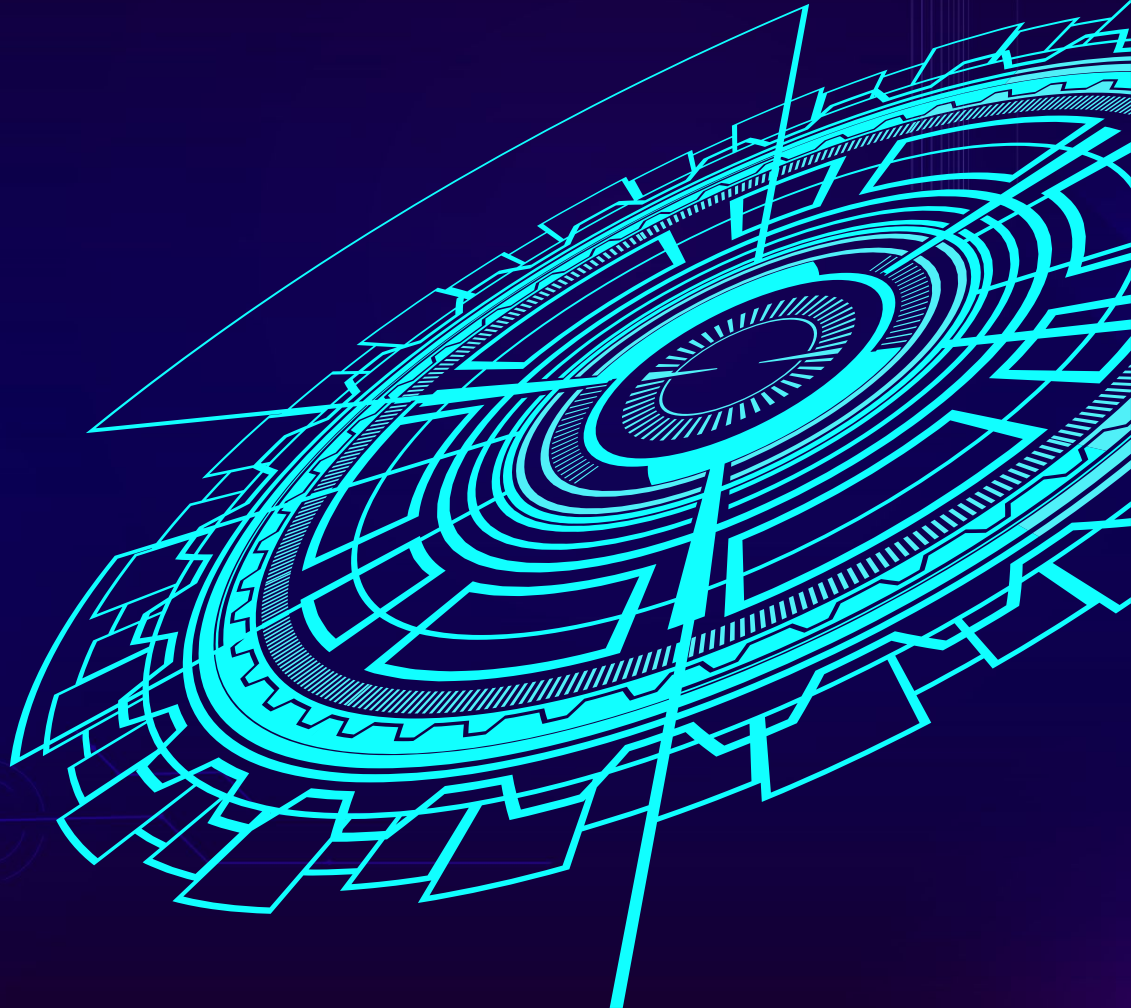
Limitações Computacionais  
Processamento, Armazenamento  
e Energia consumida



Dependentes de Serviços  
Externos  
Aplicações móveis dependentes  
de Web Services

# Desenvolvimento

Prof. Dr. Diego A. C. Moraes



# Desenvolvimento Ágil e em Espiral



**Formulação**  
Projeto arquitetural,  
navegação, recursos, e  
funções do incremento

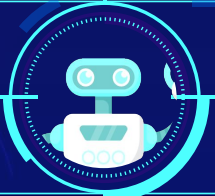


**Planejamento**  
Custos totais e riscos do  
projeto



**Análise**  
Requisitos do usuário e  
conteúdos necessários.

# Desenvolvimento Ágil e em Espiral



## Engenharia

Projeto arquitetural,  
navegação, interface,  
conteúdo, Web Services,  
restrições



Implementação e Teste  
Codificação e Testes do App

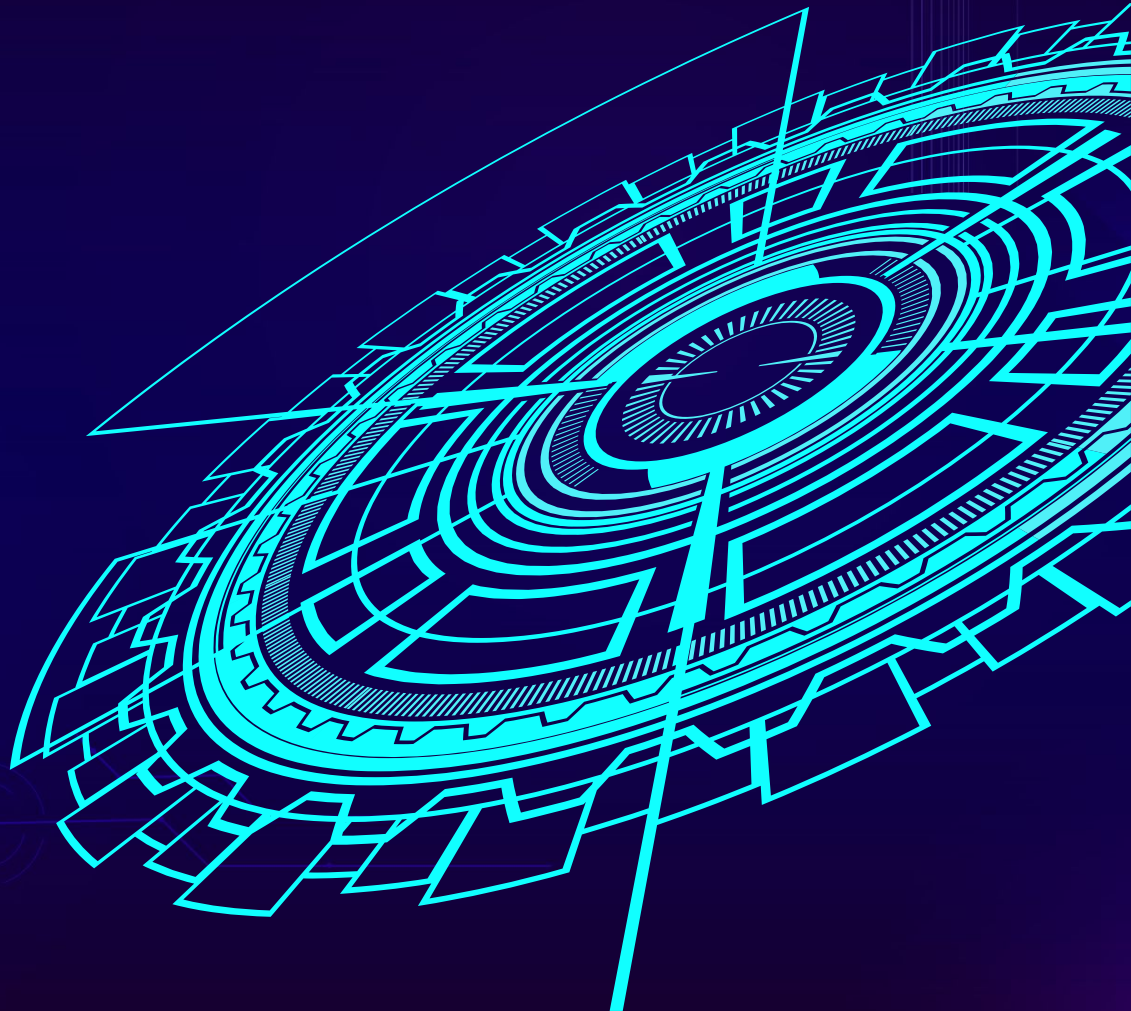


## Avaliação do Usuário

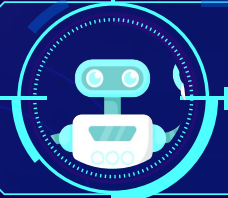
Avaliação da usabilidade e  
acessibilidade, antes de  
incrementar o App

# Boas Práticas

Prof. Dr. Diego A. C. Moraes



# Boas Práticas



**Identificar o Público**  
Entender as expectativas e experiências de possíveis usuários



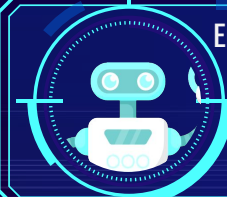
**Simplicidade X Preguiça**

A interface deve apresentar informações necessárias para que o usuário possa tomar sua decisão



**Usar Rótulos Limpo e Coerentes**

Os rótulos devem ser de fácil entendimento. Se possível, evitar abreviações



**Entendimento à custa do usuário**

Desenvolver interfaces e componentes esperando que o usuário entenda por conta própria

# Prototipação

Prof. Dr. Diego A. C. Moraes

