

SISB020 - Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis

Aula 1

Prof. Thiago Cavalcante

Cronograma

| Semana | Data | Evento |
|--------|------------|---------------|
| 01 | 21/10/2020 | Aulas e Lista |
| 02 | 28/10/2020 | Aulas e Lista |
| 03 | 04/11/2020 | Aulas e Lista |
| 04 | 11/11/2020 | Encontro |
| 05 | 18/11/2020 | AB1 |
| 06 | 25/11/2020 | Aulas e Lista |
| Semana | Data | Evento |

Avaliação

- Listas: 30%
- Provas: 60%
- Participação: 10% (entregas)

Google Classroom

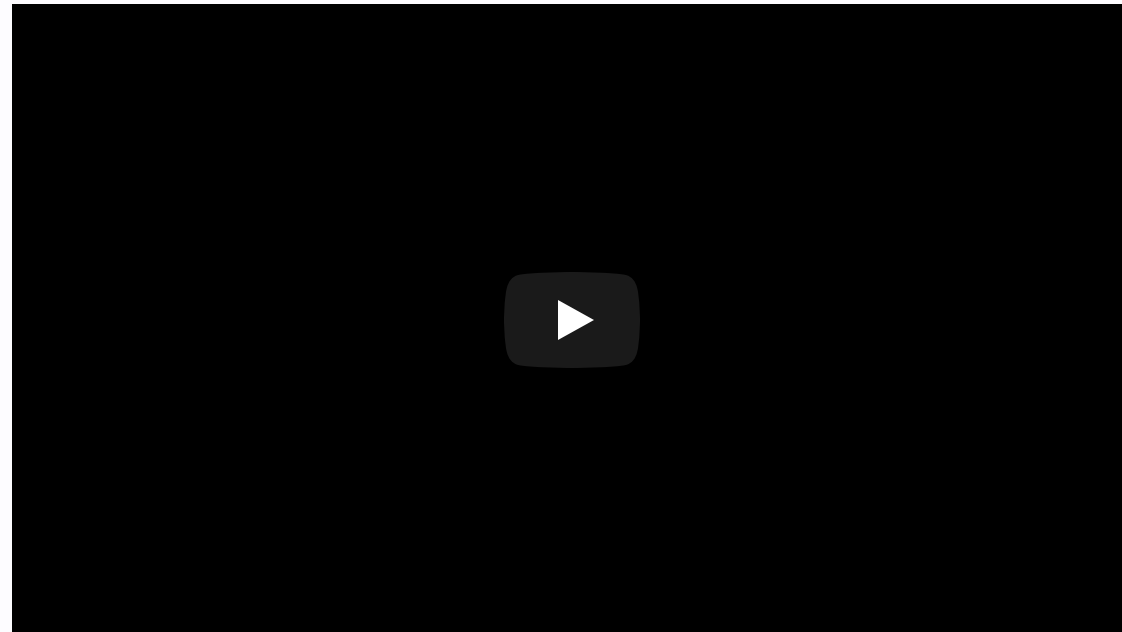
- Aulas
- Atividades
- Materiais
- Dúvidas

Conceitos de Desenvolvimento de Apps para Celular

+ Prática com **Flutter**



Vídeo: Como fazer um app?



Artigos sobre o Processo de Desenvolvimento de um App

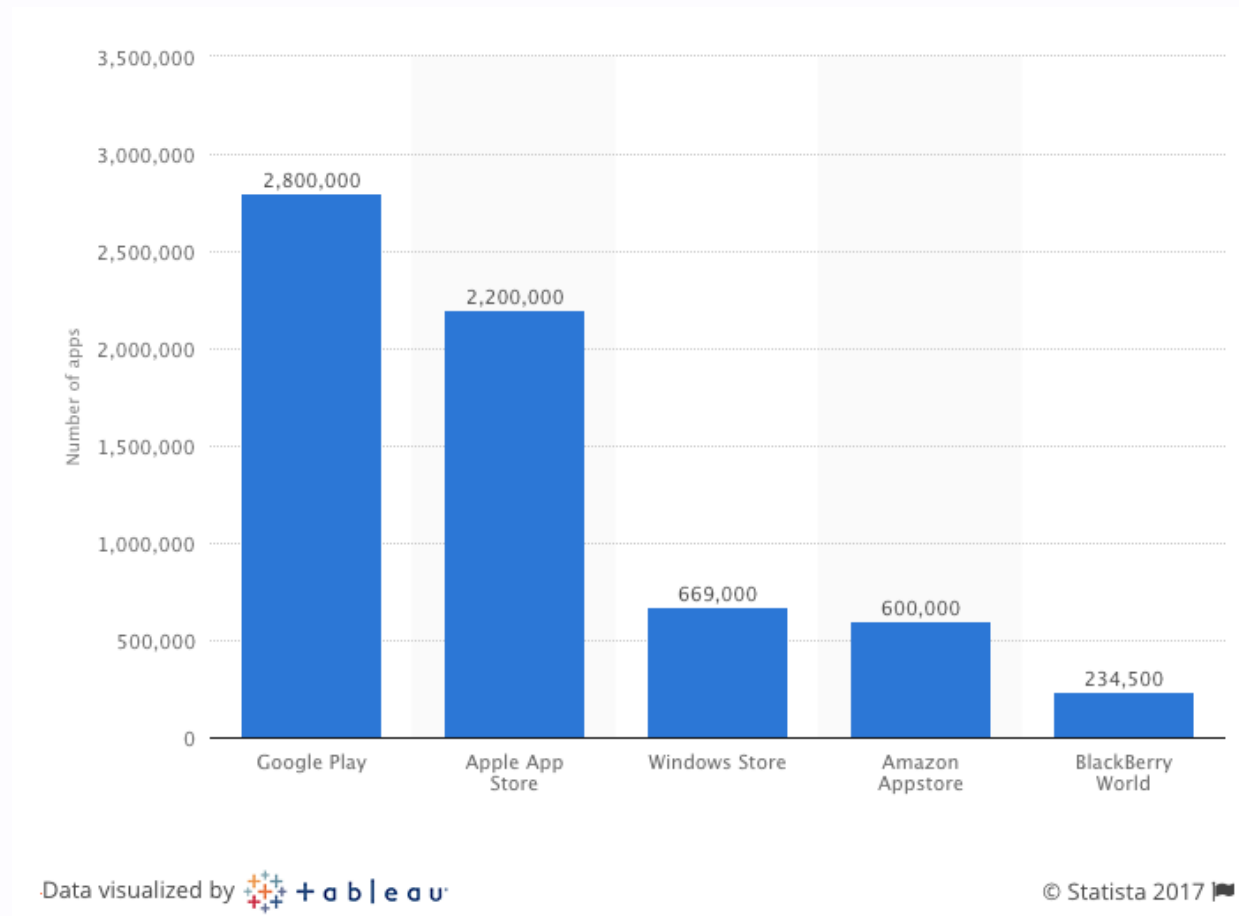
- **BuildFire** — 8 Steps to Understanding The MAD Lifecycle (2016)
- **Ivonto** — MAD Process: A Step-by-Step Guide (2020)
- **Systango** — MAD Process – How To Make an App (2020)
- **Pixelfield** — The ultimate guide to MAD (2020)

Obs.: MAD = Mobile App Development

O que é um aplicativo móvel?

- Programa projetado para rodar em um dispositivo móvel (*smartphone, tablet*)
- Principais sistemas operacionais: **iOS** e **Android**
- Outros: iPadOS, Windows, Linux etc.
- Várias categorias: jogos, mídia, lojas, mensagens...
- Principais lojas de apps: **App Store** e **Google Play**

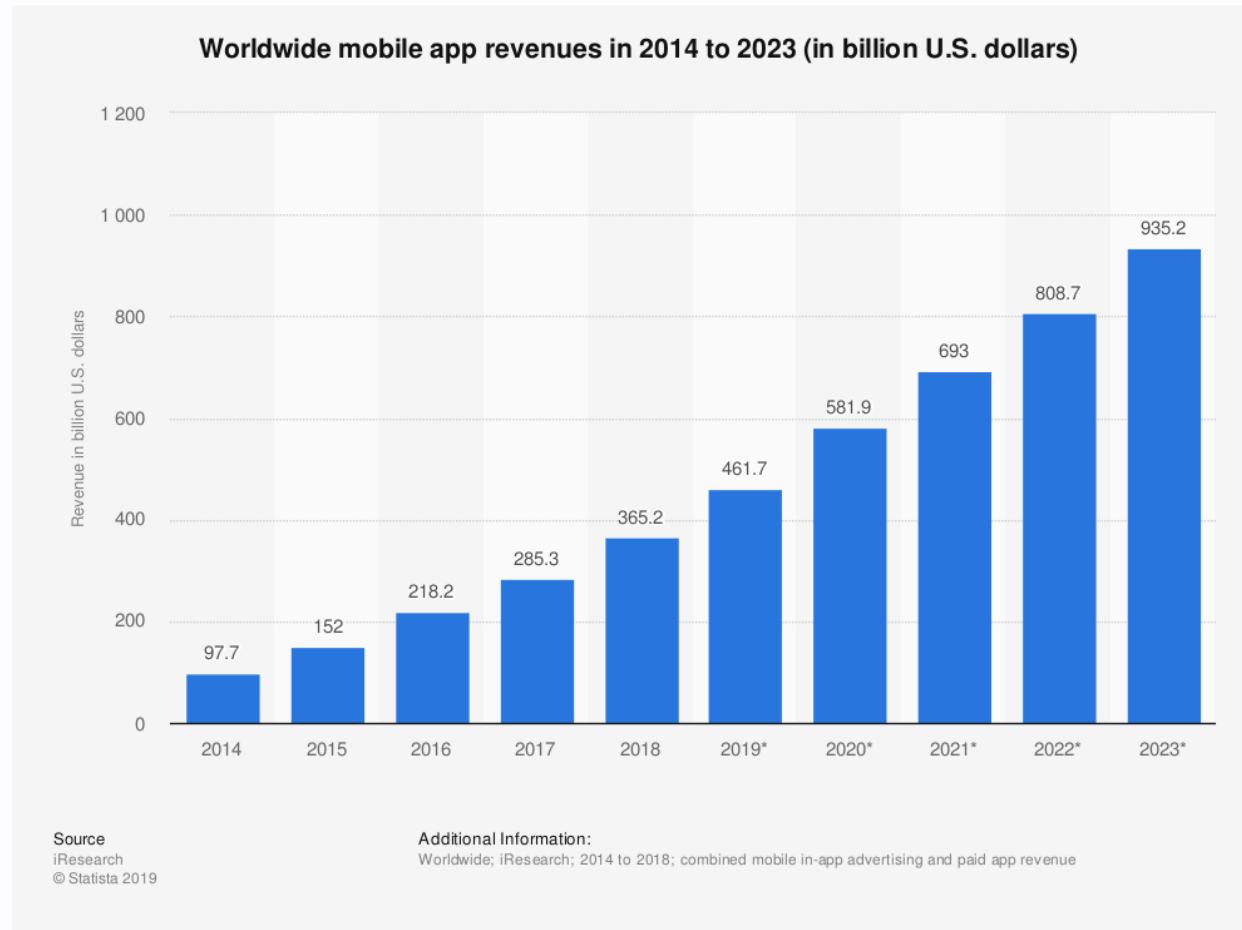
Número de aplicativos disponíveis nas principais lojas



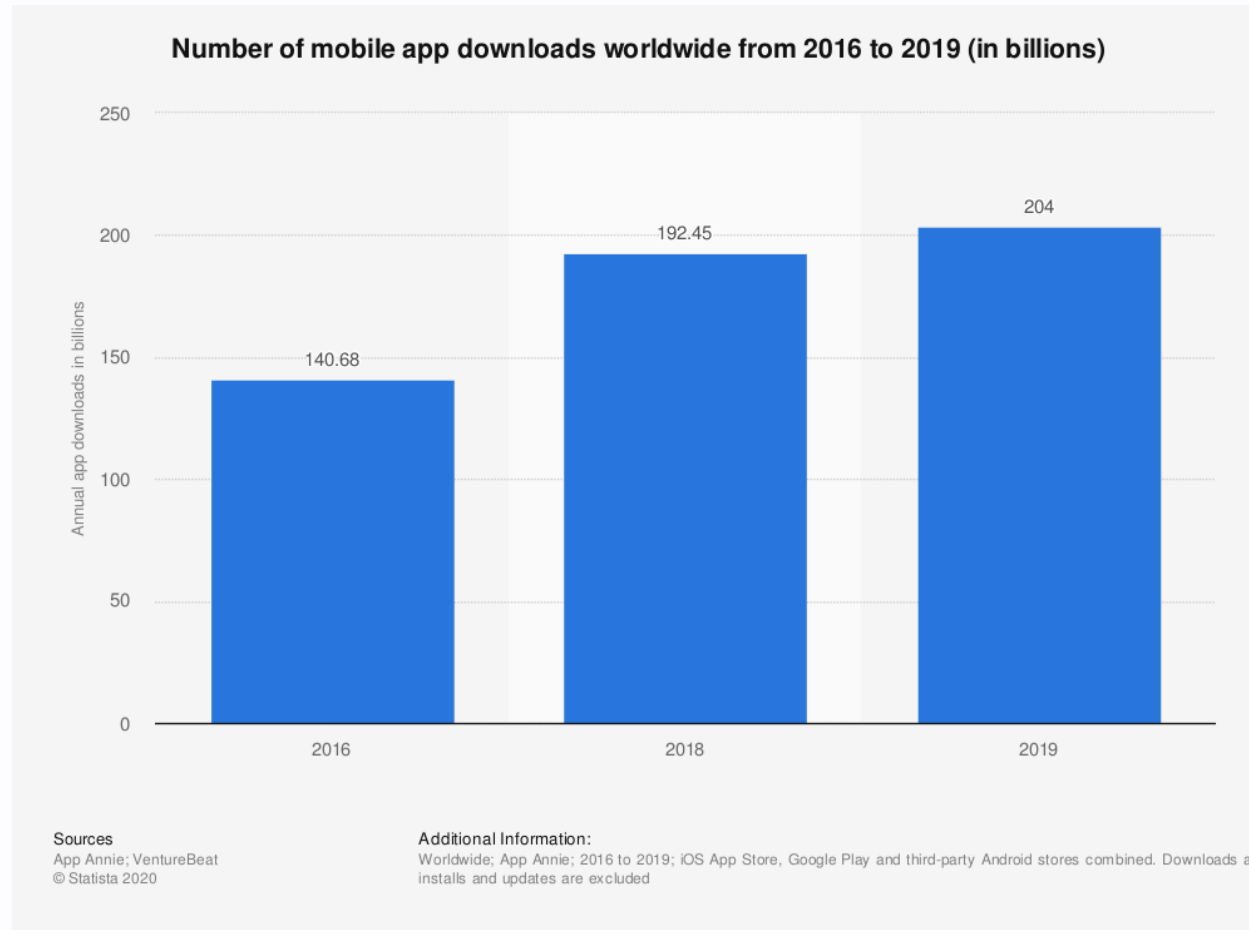
Por que desenvolver um app?

- Apps provocaram fortes mudanças em consumidores e empresas
- Traz **conveniência** aos consumidores
- Pode trazer **inovação** para um determinado mercado
- Alto potencial **disruptivo**: Uber, Netflix, Spotify

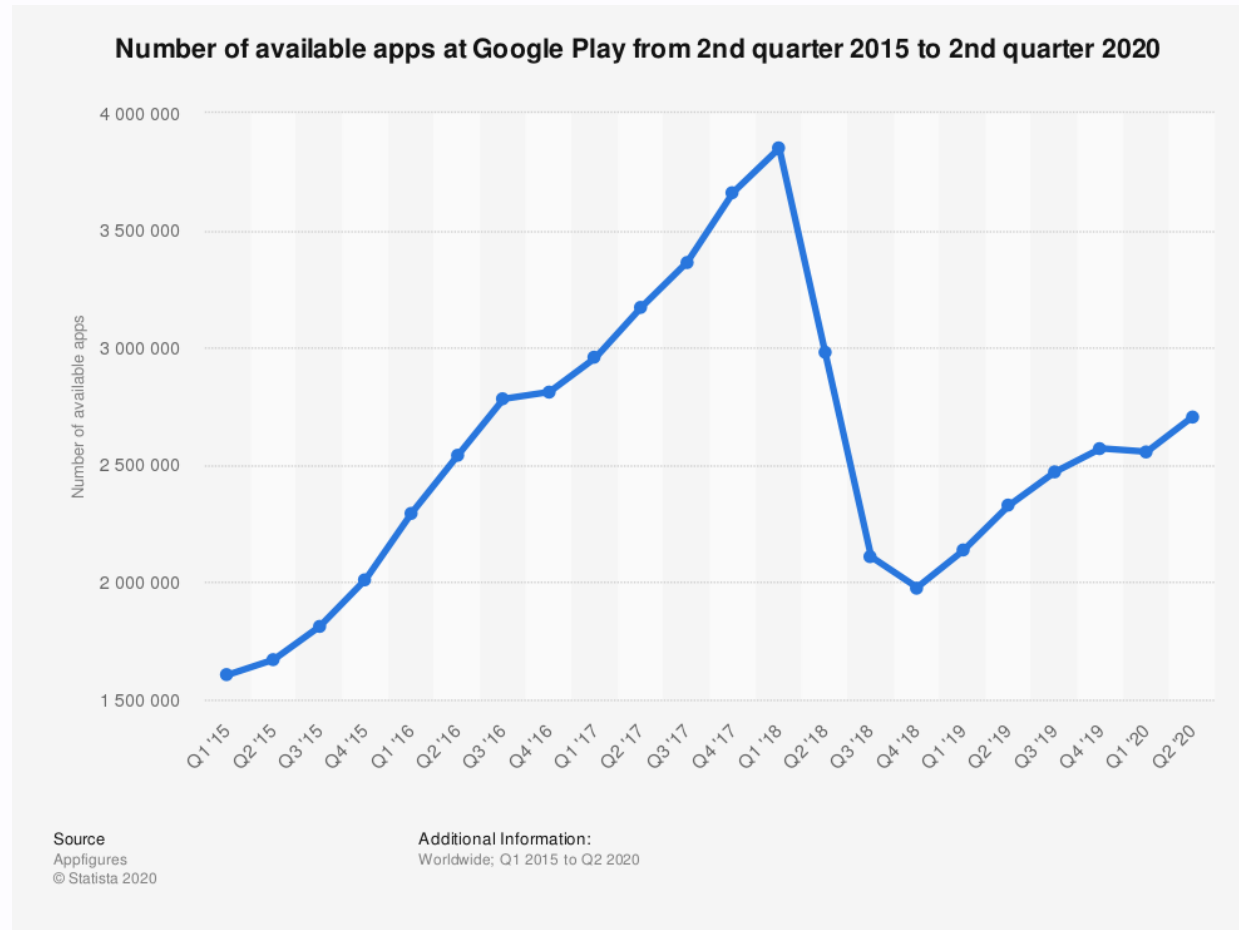
Estatísticas do Mercado de Apps



Estatísticas do Mercado de Apps



Estatísticas do Mercado de Apps



Estatísticas do Mercado de Apps

- Apps são responsáveis por **mais da metade do tempo de consumo de mídia digital**
- Usuários de *smartphones* gastam aprox. **90% do tempo de uso do dispositivo em apps**
- 85% dos usuários **prefere um app nativo** em vez de uma página web móvel
- Um usuário médio possui aprox. **30 apps instalados** no seu aparelho e passa aprox. **35h/mês usando-os**

O Processo de Desenvolvimento de um App

Ideias

- Converse com **todo mundo** sobre sua ideia
- Obtenha conselhos do máximo de pessoas que puder
- A ideia é uma parte **pequena** do sucesso do app ⚠
- Se é uma ideia **realmente** muito boa, você provavelmente não é o único que teve

Inspirações para Ideias

- *"scratch your own itch"* (resolva seus problemas)
- Ideias "óbvias": por que ninguém nunca fez _____ ?
- Vácuo de mercado

Estratégia, Pesquisa de Mercado e Planejamento

- Que objetivo você pretende alcançar com seu app?
- Onde o seu app se encaixa nos seus planos de marketing?*
- Quem é seu público-alvo?
- O que seus consumidores em potencial desejam?
- Que segmento do público você vai usar para testar sua ideia?
- Como você quer que os seus consumidores usem seu app?
- Qual problema dos seus consumidores seu app vai resolver?
- Quais funções seu app terá?
- Qual plataforma pretende usar?
- **Que linguagem de programação ou framework de desenvolvimento de apps são mais apropriados?** 🎯

- Quais são os aplicativos similares que já existem?
- Quem são seus concorrentes? Eles fornecem apps?
- Quanto seus concorrentes cobram?
- Qual o plano de negócio deles e como você pode otimizar o seu plano de negócio?
- O que você vai fazer de diferente dos seus concorrentes?
- Qual o seu orçamento para o desenvolvimento do app?
- Qual o seu cronograma de desenvolvimento?
- Quando vai lançar o app?
- Como você vai divulgar e vender seu app?
- Como pretende gerar receita com seu app?
- Qual o principal apelo do seu app? (*"unique selling point"*)

Restrições de tempo, recursos ou custo

Produto Viável Mínimo
(MVP — *Minimum Viable Product*)

Design

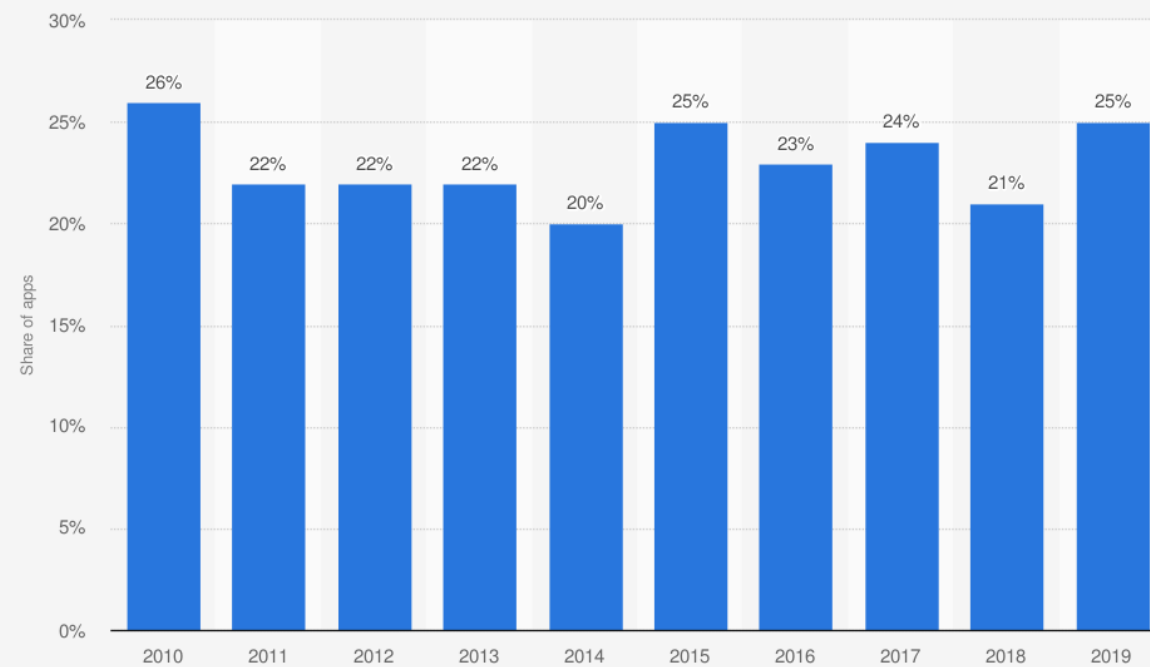
Experiência do Usuário
(UX — *User Experience*)

Interface do Usuário
(UI — *User Interface*)

Design

- Você precisa apelar para as emoções dos usuários
- Desenvolver um app pode levar meses, desinstalar leva segundos `~_(\ツ)_/~`
- ~25% dos apps só são abertos **uma única vez!**

Percentage of mobile apps that have been used only once from 2010 to 2019



Sources

Localitytics; Business 2 Community
© Statista 2020

Additional Information:

Worldwide; Localitytics; 2010 to 2019; 12,000 respondents; data is based on Localitytics platform, wider industry metrics ma

Design

“ O propósito do design é entregar uma **experiência de usuário fluida** (interativa, intuitiva, amigável) com uma **aparência impecável**

Embora uma boa aparência ajude com a rápida adoção do app, ele deve possuir experiências de usuário intuitivas para manter os usuários engajados ”