

Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos

Dr. Richard Henrique de Souza [Quinta]

Dr. Saulo Popov Zambiasi [Sexta]

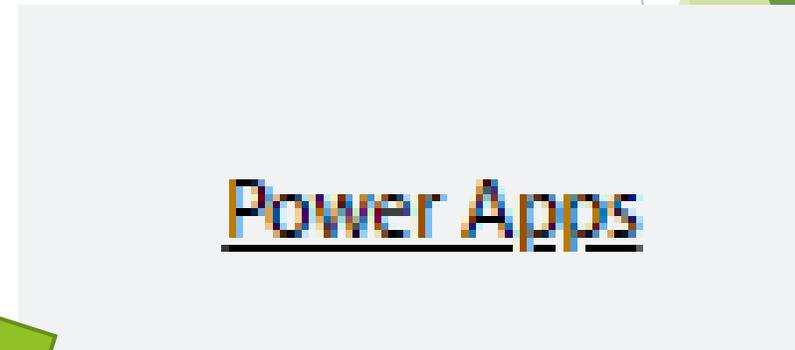
Plano de ensino e conteúdo

- ▶ https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,_desenvolvimento_web,_mobile_e_jogos
- ▶ Hoje:
 - ▶ https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Flutter_-_Persist%C3%Aancia

Cursos - Tech Week

- ▶ <https://powerplatform.microsoft.com/studenthub/>
- ▶ ra@ulife.com.br

The screenshot shows the Microsoft Power Platform student hub interface. The top navigation bar includes the Microsoft logo, 'Power Platform', and the user name 'Richard Henrique de S...'. The left sidebar contains navigation links: 'Anima Educacao - Ambiente Acadêmico', 'Courses', 'Certifications', 'User Guide', 'Anima Educacao - Ambiente Acadêmico', 'Project Management Institute', and 'Report a problem'. The main content area displays a grid of course cards. Each card includes a title, a description, a status indicator (e.g., 'Status: 0% complete'), a course ID (e.g., 'Course 7 (PL-100: Power Platform App Maker Associate)'), a topic icon, and a duration (e.g., '2 hours 11 minutes'). The cards are: 'Manage Permissions And Administration For Dataverse' (1 hour 57 minutes), 'Get Started Using Dataverse' (5 hours 25 minutes), 'Master Advanced Techniques For Power Apps Canvas Apps' (3 hours 4 minutes), 'Use Best Practices To Secure And Govern Microsoft Power Platform Environments' (6 hours 26 minutes), 'Create And Use Analytics Reports With Power BI' (6 hours 15 minutes), and 'Bring AI To Your Business With AI Builder' (duration not fully visible). The bottom navigation bar has tabs for 'Power Platform overview', 'Power BI', 'Power Apps', 'Power Automate', and 'Power Virtual Agents'. A large green arrow points from the 'Power Apps' tab towards the 'Power Apps' logo on the right.



Status: 0% complete

Course 1 (CD Foundation Course)



Citizen Developer Foundation

Transformation

NO-CODE

PMI's Citizen Developer Foundation course is now available and provides an introduction ...

 1 hour 30 minutes

Status: 0% complete

Course 2 (PL-900: Microsoft Power Platform Fundamentals)



Microsoft Power Platform Fundamentals

dynamics-365

dynamics-finance-operations

power-platform

Microsoft Power Platform Fundamentals

 8 hours 50 minutes

Status: 0% complete

Course 3 (CD Practitioner Course Micro-Credential)

Citizen Developer Practitioner

NO-CODE Platforms

As the citizen developer role grows within organizations, p...

 7 hours 20 minutes

Status: 0% complete

Course 4 (PL-100: Power Platform App Maker Associate)



Create A Canvas App In Power Apps

power-platform

power-apps

Do you want to create apps to help make your business more efficient? Then, this pat...

 2 hours 11 minutes

Status: 0% complete

Course 5 (PL-100: Power Platform App Maker Associate)



Create A Model-Driven Application In Power Apps

power-platform

power-apps

This learning path introduces you to creating a model-driven app in Power Apps that uses...

 4 hours 9 minutes

Status: 0% complete

Course 6 (PL-100: Power Platform App Maker Associate)

Automate A Business Process Using Power Automate

power-platform

power-auto

This learning path introduces Automate, teaches you how

 4 hours 54 minutes

Dicas - Cursos

- ▶ Fundamentos das Aplicações Móveis
 - ▶ <https://www.ev.org.br/cursos/fundamentos-das-aplicacoes-moveis>
- ▶ Desenvolvendo Aplicações Mobile com Android Studio
 - ▶ <https://www.ev.org.br/cursos/developendo-aplicacoes-mobile-com-android-studio>

Cronograma - Sujeito a Mudanças....

- ▶ A2 29/11 à 01/12
- ▶ A3
 - ▶ Entrega dia 28/11
 - ▶ Apresentação dia 01/12

A3

▶ 40 pontos

▶ https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/UWMG_-_Avalia%C3%A7%C3%A3o_final_A3

▶ Escolher um tema

- **Desenvolvimento para Web:** Html, javascript, bootstrap e um framework como ReactJS ou AngularJS, ou Vue.JS ou Flutter
- **Desenvolvimento para Dispositivos Móveis:** Flutter ou React Native
- **Desenvolvimento de Jogos Digitais:** Usando um motor de jogo como Godot, Unity 3d, Unreal, etc.

A3

- ▶ Para delimitar as funcionalidades, enviar a proposta para o email: richard.souza@animaeducacao.com.br
- ▶ Entrega no ulife e uma cópia por email richard.souza@animaeducacao.com.br
 - ▶ Sendo que no ulife todos os integrantes devem realizar a entrega

A3 - Apresentação

- ▶ Fazer um vídeo de no máximo 4 minutos.
 - a. Todos devem se apresentar (nome, UC , curso).
 - b. Todos devem explicar ao menos uma funcionalidade do projeto.
 - c. Todos devem estar on-line durante as apresentações das outras equipes.
 - d. Todos devem estar on-line para a exibição do vídeo
 - e. A Equipe é responsável pela execução do Vídeo.
 - f. Devem mostrar a aplicação sendo executada.
 - g. Devem mostrar e explicar o código fonte.
 - h. a nota vai ser dada conforme a apresentação individual e do grupo.
 - i. É importante que vocês façam uma explanação na apresentação sobre as dificuldades encontradas e soluções que utilizaram para contornar os problemas.
 - j. **IMPORTANTE:** Durante a apresentação, devem deixar claro quais os elementos/conceitos de usabilidade foram empregados na aplicação.

Atividades

- ▶ Atividades em grupo de até 5 alunos ou, se preferir, individual. Deve ser finalizada e apresentada ao professor durante a aula de simulação do dia da atividade.
- ▶ A Estação de Simulação é um processo de aprendizagem pelo "aprender fazendo", então vocês podem adicionar mais características ou funcionalidades, mudar o formato, etc.. Deixem a criatividade fluir. Quanto mais vocês fizerem na atividade, mais vão aprender.

A2

- ▶ https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,_desenvolvimento_web,_mobile_e_jogos

A2 - DICAS

- ▶ Modelo de Objeto de Documento (DOM)
 - ▶ O DOM é uma interface de linguagem neutra que permite que linguagens de programação,
 - ▶ As linguagens script, acessem e alterem dinamicamente conteúdo, estrutura e o estilo de seus componentes.
 - ▶ Tem-se JavaScript como exemplo de uma linguagem de programação utilizada para manipular dinamicamente os elementos de um DOM.
 - ▶ HTML, CSS e JavaScript.
 - ▶ A linguagem HTML é utilizada para descrever a estrutura de uma página web, sem que sejam especificados detalhes sobre a sua aparência.
 - ▶ Para especificar detalhes de aparência, ou seja, para estilizar os elementos da estrutura HTML, utiliza-se a linguagem CSS.

A2 - DICAS

- ▶ Gaming Assets são todos os elementos utilizados para a criação de um jogo.
 - ▶ modelos 3D,
 - ▶ música, sons,
 - ▶ código de programação,
 - ▶ ilustrações para menus,

A2 - DICAS

- ▶ Cursos Bradesco
 - ▶ Web e Mobile....

Ler:

Almeida, Fernando, and José Monteiro. "The Role of Responsive Design in Web Development." Webology 14.2 (2017).

Como manter seu app responsivo, <https://developer.android.com/training/articles/perf-anr.html>

O desenho responsivo assegura uma grande flexibilidade na apresentação do aplicativo.

maior detalhamento na programação

tela que utilize componentes que se realocam de acordo com o espaço disponível
ou telas diferentes...

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Feedback
 - ▶ Falar a linguagem do usuário
 - ▶ Saídas claramente demarcadas
 - ▶ Consistência
 - ▶ Prevenir erros
 - ▶ Minimizar a sobrecarga de memória do usuário
 - ▶ Atalhos
 - ▶ Diálogos simples e naturais
 - ▶ Boas mensagens de erro
 - ▶ Ajuda e documentação

A2 - DICAS

▶ As heurísticas de Nielsen

▶ Feedback

- ▶ O sistema deve informar continuamente ao usuário sobre o que ele está fazendo.
- ▶ 10 segundos é o limite para manter a atenção do usuário focalizada no diálogo

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Falar a linguagem do usuário
 - ▶ A terminologia deve ser baseada na linguagem do usuário e não orientada ao sistema.
 - ▶ As informações devem ser organizadas conforme o modelo mental do usuário.

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Saídas claramente demarcadas
 - ▶ O usuário controla o sistema, ele pode, a qualquer momento, abortar uma tarefa, ou desfazer uma operação e retornar ao estado anterior.

A2 - DICAS

▶ As heurísticas de Nielsen

▶ Consistência

- ▶ Um mesmo comando ou ação deve ter sempre o mesmo efeito.
- ▶ A mesma operação deve ser apresentada na mesma localização e deve ser formatada/apresentada da mesma maneira para facilitar o reconhecimento.

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Prevenir erros
 - ▶ Evitar situações de erro.
 - ▶ Conhecer as situações que mais provocam erros e modificar a interface para que estes erros não ocorram.

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Minimizar a sobrecarga de memória do usuário
 - ▶ O sistema deve mostrar os elementos de diálogo e permitir que o usuário faça suas escolhas, sem a necessidade de lembrar um comando específico.
 - ▶ Reconhecimento em vez de memorização.

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen

- ▶ Atalhos

- ▶ Para usuários experientes executarem as operações mais rapidamente.
 - ▶ Abreviações, teclas de função, duplo clique no mouse, função de volta em sistemas hipertexto.
 - ▶ Atalhos também servem para recuperar informações que estão numa profundidade na árvore navegacional a partir da interface principal

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Diálogos simples e naturais
 - ▶ Deve-se apresentar exatamente a informação que o usuário precisa no momento, nem mais nem menos.
 - ▶ A sequência da interação e o acesso aos objetos e operações devem ser compatíveis com o modo pelo qual o usuário realiza suas tarefas.
 - ▶ Projeto estético e minimalista.

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen
 - ▶ Boas mensagens de erro
 - ▶ Linguagem clara e sem códigos.
 - ▶ Devem ajudar o usuário a entender e resolver o problema.
 - ▶ Não devem culpar ou intimidar o usuário

A2 - DICAS

- ▶ As heurísticas de Nielsen

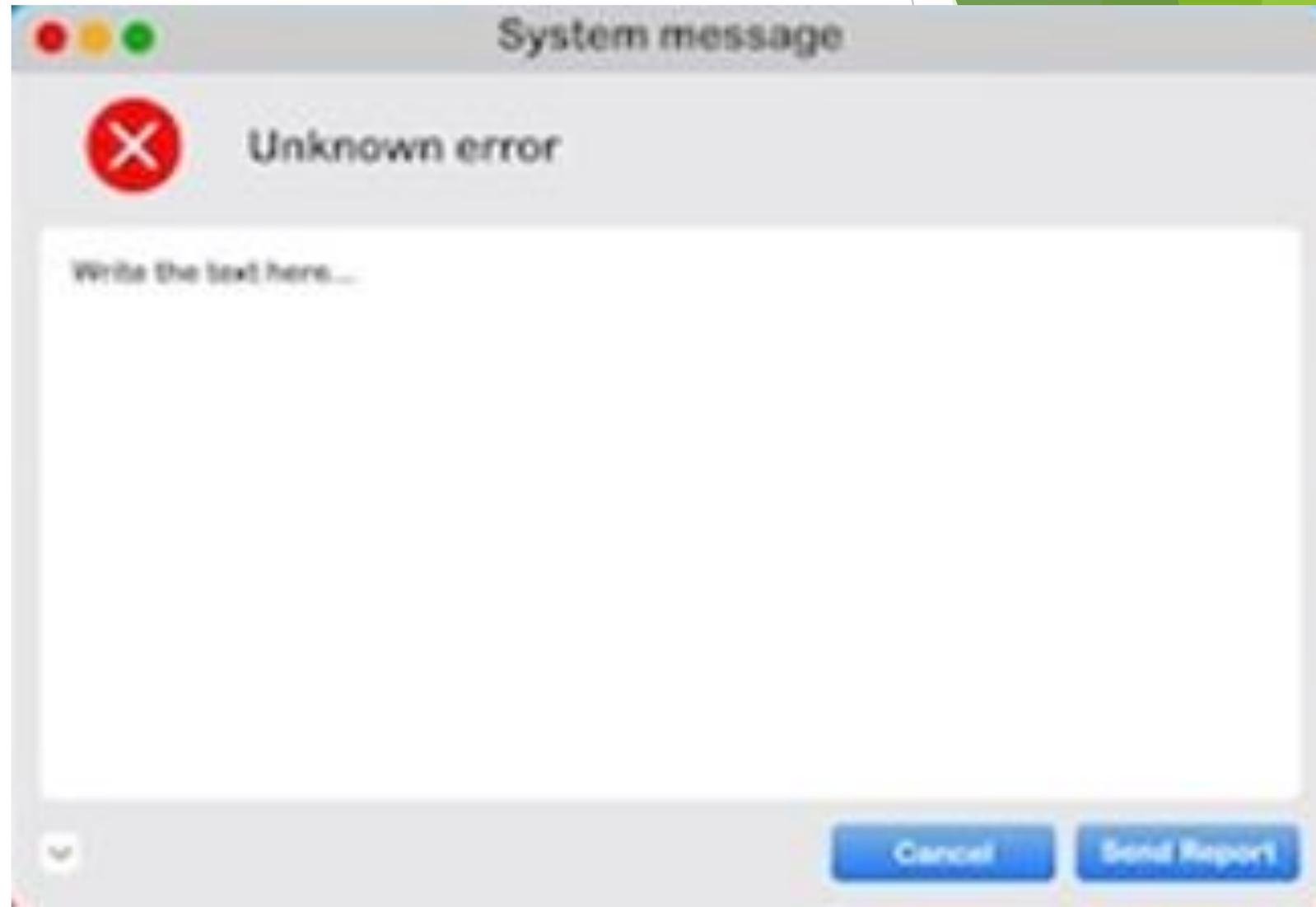
- ▶ Ajuda e documentação

- ▶ O ideal é que um software seja tão fácil de usar (intuitivo) que não necessite de ajuda ou documentação.
 - ▶ Se for necessária a ajuda deve estar facilmente acessível on-line.

A2 - DICAS

▶ Exercício

- ▶ Com base nas heurísticas de Nielsen, quais os problemas podem ser listados na tela ao lado



A2 - DICAS

- ▶ IHC também pode ser interpretado como INTERFACE HUMANO COMPUTADOR
 - ▶ UX - User Experience - nada mais é do que tentar mensurar o quão feliz o seu usuário vai ficar usando o seu produto (veja que não estamos falando somente de sistemas ou sites, mas de produtos como um todo - objetos, alimentos, serviços, etc.).
 - ▶ De fora (user) para dentro (sistema)

Bom Estudo !!!

