



escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia

# O editor: conhecendo as ferramentas

# O editor: conhecendo as ferramentas

Módulo 02. **Aula 01**



Marcelo Brasileiro

- **Mobile first**  
Uma pincelada sobre essa forma de projetar
- **Tecnologias nativas e híbridas e guidelines de design**
- **Nossa arquitetura**
- **MVP**  
O que vamos construir e com que espírito?

# Mobile first: por que se fala sobre?

- Conceito antigo. Antecede o conceito de Web design responsivo e adaptativo.
- Originalmente consistia em simplesmente priorizar o desenvolvimento de um produto na sua versão para dispositivos móveis ao invés de priorizar desktops.
- A extrapolação desse conceito é benéfica para nos ajudar a focar no que importa durante o desenvolvimento de um produto

# Tecnologias de desenvolvimento e padrões de design

# Tecnologias Web e Nativas

- Parece óbvio, mas nem todo mundo sabe: a tecnologia que constrói sites não é a mesma que constrói aplicativos.
- Dentre as tecnologias nativas, duas dividem o mercado: Android e iOS. E cada uma tem suas guidelines particulares.
- Existem também tecnologias **híbridas**, isto é, um único código pode gerar a aplicação tanto Android quanto iOS.

# Ok, mas e daí? Isso afeta o design?

- Pode afetar. O designer deve conhecer e respeitar as particularidades de cada sistema operacional(SO). Para isso é importante conhecer as guidelines: Material design e Human Interface guidelines.
- Apesar disso, é importante ressaltar que as linguagens de design não são exclusivas de um SO, isto é, existem aplicativos para iOS que utilizam Material Design e vice versa.

# Reapresentando o projeto: arquitetura básica do qDeli

# Nossos principais objetos

Nosso app vai gira em torno de:



## **Chef**

É a representação de quem é o criador daquela 🍪 Receita. É assim que usuários do app serão representados no sistema.



## **Ingrediente**

É a mínima parte que compõe uma 🍪 Receita.



## **Receita**

É o principal objeto do app; é aquilo que o usuário busca quando procura como reproduzir um prato

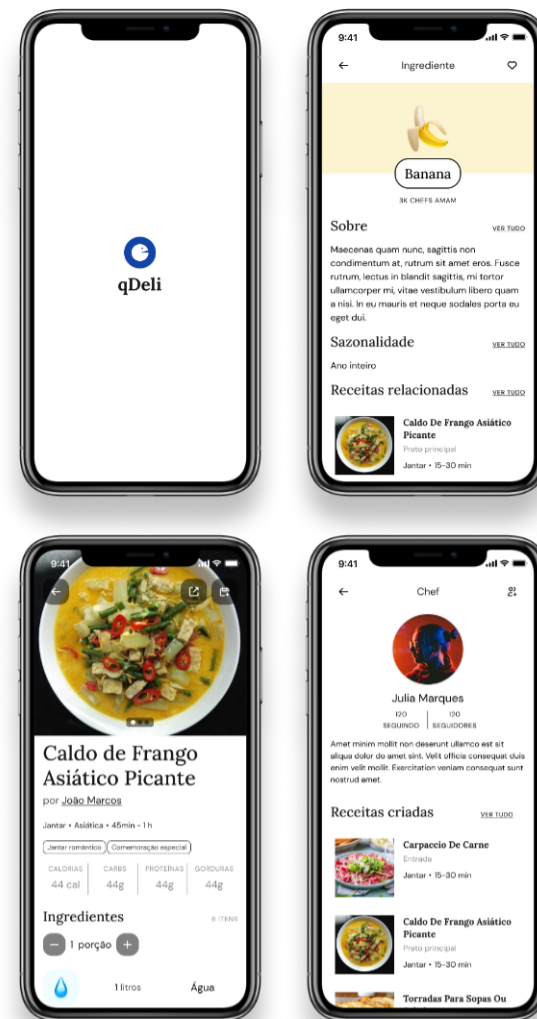


# O que vamos criar?

Eu proponho no curso a criação de um aplicativo de receitas, o qDeli:

O qDeli é um aplicativo criado para coleccionar, inspirar e encorajar as pessoas a cozinhar. Nosso app vai permitir que cozinheiros encontrem **receitas** variadas tempo de preparo, **ingredientes** preferidos, dietas, etc. Nossos usuários serão chamados de "**chefs**" e poderão seguir uns aos outros para ter inspiração de receitas dos seus criadores favoritos.

Também é possível escolher desenvolver um projeto pessoal da sua preferência, contanto que aplique os conceitos ensinados no curso para que nossos avaliadores possam corrigir as tarefas.



# MVP

- É a sigla em inglês para Minimum Viable Product, que se traduz para Mínimo Produto Viável.
- Diz respeito a construir um produto com a complexidade mínima necessária para que esse produto possa ser testado.
- O espírito do nosso projeto é mais ou menos esse: nosso objetivo principal é explorar o Figma. Mas em um projeto real, não será muito diferente disso.