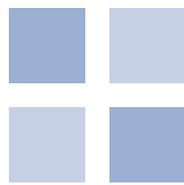




“Padrões para uma web móvel”

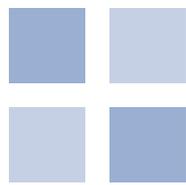
Alagoas Digital 2010

Maceió, 22 de abril de 2010



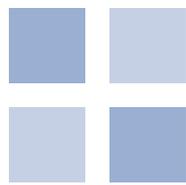
Agenda

- A ideia de design universal
- Características motoras dos dispositivos móveis
- Mobilidade e usabilidade
- As exigências básicas para uma aplicação web móvel
- Os padrões W3C para mobilidade
- Os desafios de acessibilidade
- Mobile Government (M-Gov) e Dados Governamentais abertos (Open Gov Data)



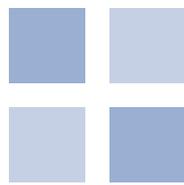
A ideia de design universal

- Web para todos
- Web em todas as coisas
- Web em qualquer lugar
- Web independente de dispositivos
- Web segura e confiável



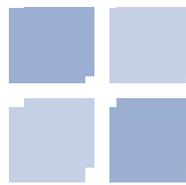
A ideia de design universal

- “Número de usuários de celular no mundo chegará a 4,6 bilhões em 2009, sendo 600 milhões de usuários de banda larga móvel” fonte: ITU em IDG Now
- “Estados de MS, RJ e SP rompem barreira de um celular por habitante. Brasília tem teledensidade superior a 153 pontos.” fonte: Anatel em IDG Now
- Special Report: “The Power of Mobile Money”, The Economist, Outubro de 2009



Características motoras dos dispositivos móveis

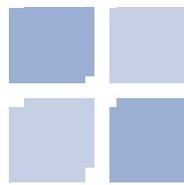
- **Pessoal (não compartilhado)**
- **Personalizável**
- **Portátil**
- **Sempre conectado**
- **Identificação de localização**
- **Operável com uma só mão**
- **Sempre ligado**
- **Alerta universal**



NÃO É TODA APLICAÇÃO WEB QUE SERVE PARA DISPOSITIVO MÓVEL

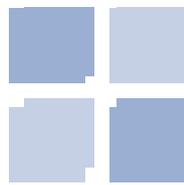
Mobilidade e usabilidade:

- **Dos sites web**
- **Dos navegadores**
- **Dos dispositivos móveis**



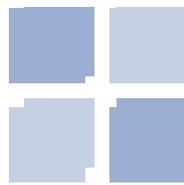
Apresentação:

- **Feitos para desktop**
- **Renderização ruim e incerta para usuários**
- **Usar estilo adequado**



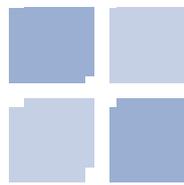
Entrada de dados:

- **Em geral não há teclado expandido**
- **Não há mouse disponível**
- **URIs são longas**
- **Para formulário a navegação tab é incerta**



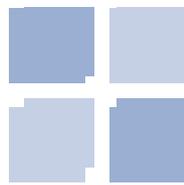
Largura de banda e custos:

- **Tempo de carga para longos conteúdos e tamanhos grandes (em bytes)**
- **Em geral as páginas contém conteúdos não solicitados pelo usuário**



Foco no usuário:

- **O usuário deseja informações imediatas e objetivas**
- **Não quer navegar**
- **Não quer ler**

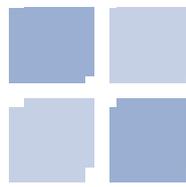


Limitações do dispositivo:

- **Tamanho de tela e teclado**
- **Plug-ins e scripts**
- **Poder de processamento dos navegadores é limitado (renderização, layout de tabelas, marcações erradas)**

Limitações de memória

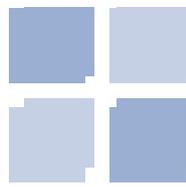
Definir o contexto do usuário



Mobile Web Best Practices 1.0:

- **Princípios gerais**
- **Navegação e links**
- **Layout e conteúdo das páginas**
- **Definição da página**
- **Entrada de dados**

<http://www.w3.org/TR/mobile-bp/>



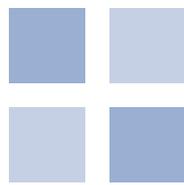
Grupo de Trabalho em Web Móvel:

<http://www.w3.org/2005/MWI/BPWG/>

Validador MobileOK:

<http://validator.w3.org/mobile/>

<http://www.w3.org/TR/2008/WD-mobileOK-basic10-tests-20080610/>

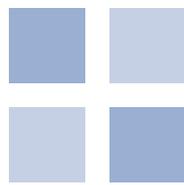


□ Dados governamentais abertos

Dados governamentais abertos é a disponibilização de informações governamentais representadas em formato aberto e acessível de tal modo que possam ser reutilizadas, misturadas com informações de outras fontes, gerando novos significados

“O melhor uso que poderá ser feito com os seus dados certamente será feito por outros e não por você”

The Open Mind Principle

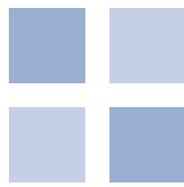


□ As Três Leis dos dados governamentais abertos

- 1. Se ele não pode ser encontrado na web e indexado, ele não existe.**
- 2. Se não estiver aberto e disponível em formato compreensível por máquina, ele não pode ser utilizado.**
- 3. Se qualquer dispositivo legal não permitir que ele seja reutilizado, ele não é útil.**

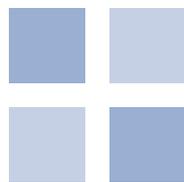
David Eaves

<http://eaves.ca/2009/09/30/three-law-of-open-government-data/>



❑ Como fazer Dados Governamentais Abertos?

- identificar dados que alguém controla**
- representar os dados de tal forma que sejam compreensíveis por máquinas**
- expor os dados para acesso**



W3C Escritório Brasil

Av. das Nações Unidas, 11.541, 7º andar
São Paulo, SP - Brasil
CEP 04578-000

Telefone (11) 5509-3537, ramal 4091
Fax: (11) 5509-3501

Vagner Diniz
vagner@nic.br

Carlinhos Cecconi
cecconi@nic.br

