

GeneXus Frontend Development



Cecilia Fernández



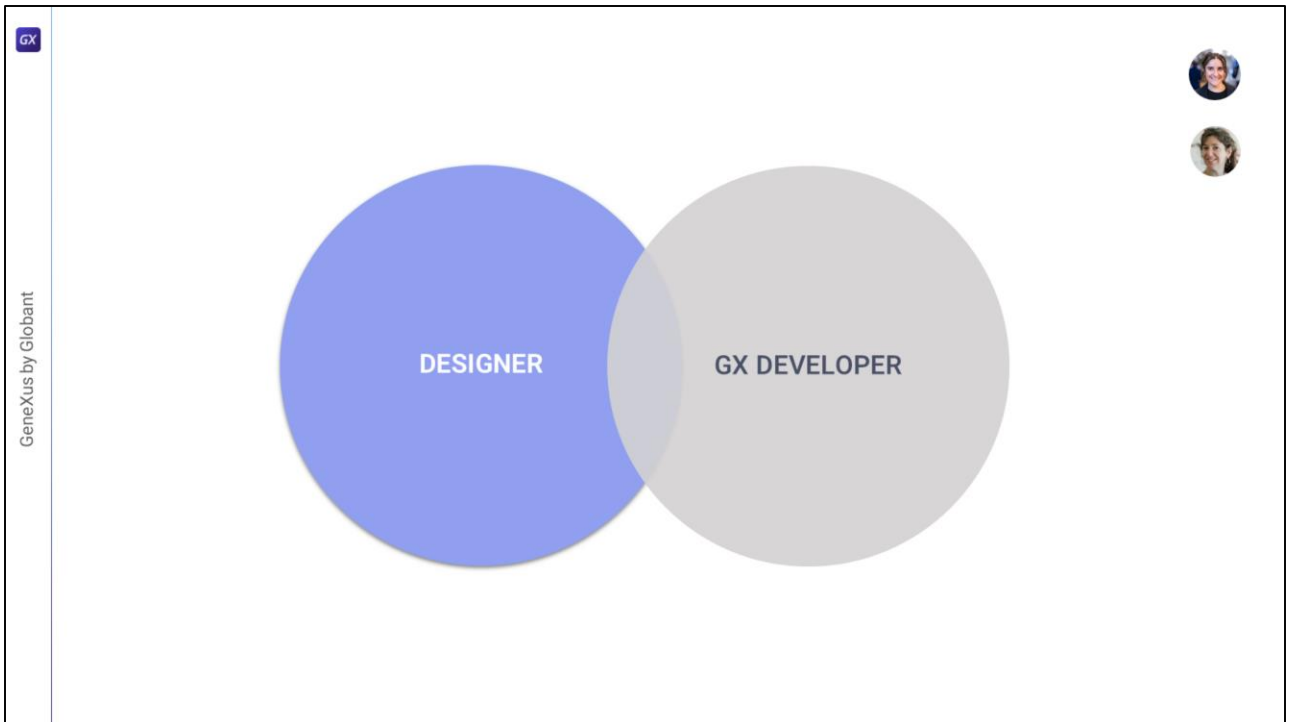
Cecilia Passalacqua



Introduction

Frontend: Between the designer and the developer

- Olá!
- Olá, sejam bem-vindos! Neste primeiro vídeo queremos contar como será o desenvolvimento deste curso nos próximos módulos...quais serão os objetivos, quais ferramentas veremos e qual será o resultado final depois de toda essa jornada.

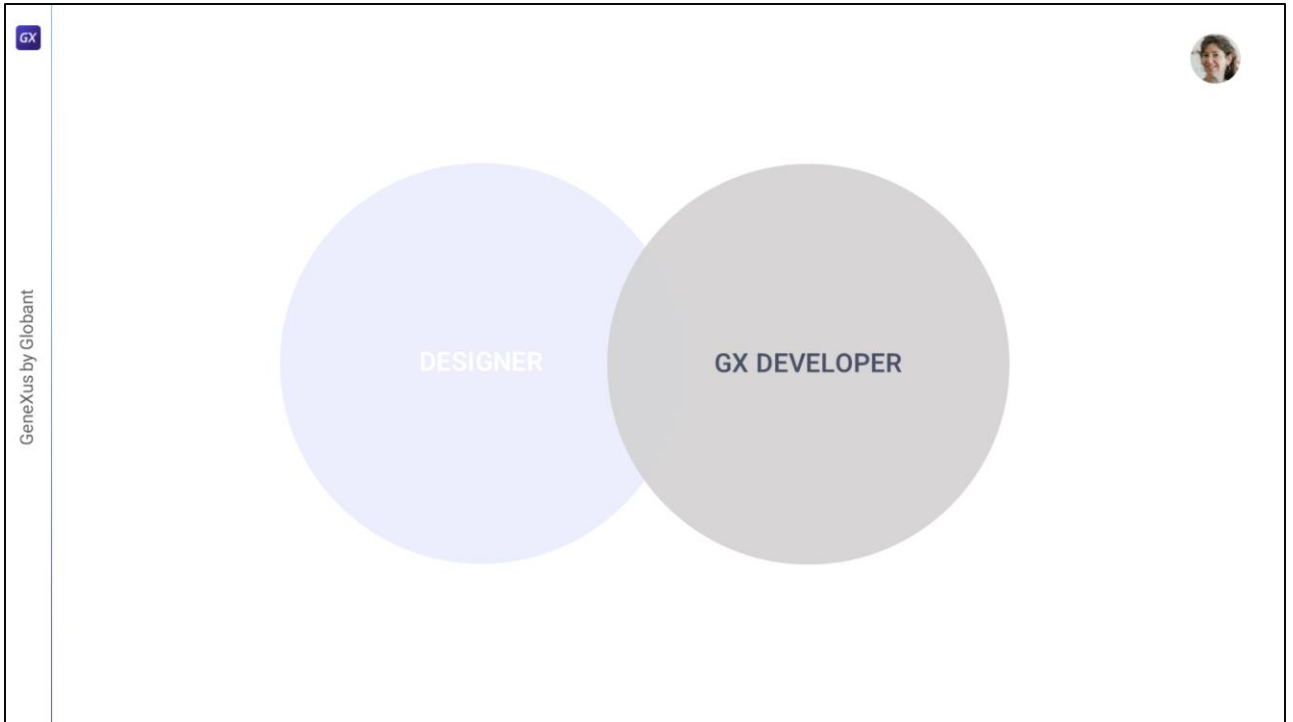


Vamos começar nos apresentando: como vocês devem ter notado temos o mesmo nome, então para nos diferenciarmos ao longo do curso vamos chamar Cecilia, Chechu, a designer, que sou eu. E Cecilia, Ceci, a frontender...

- Que sou eu.

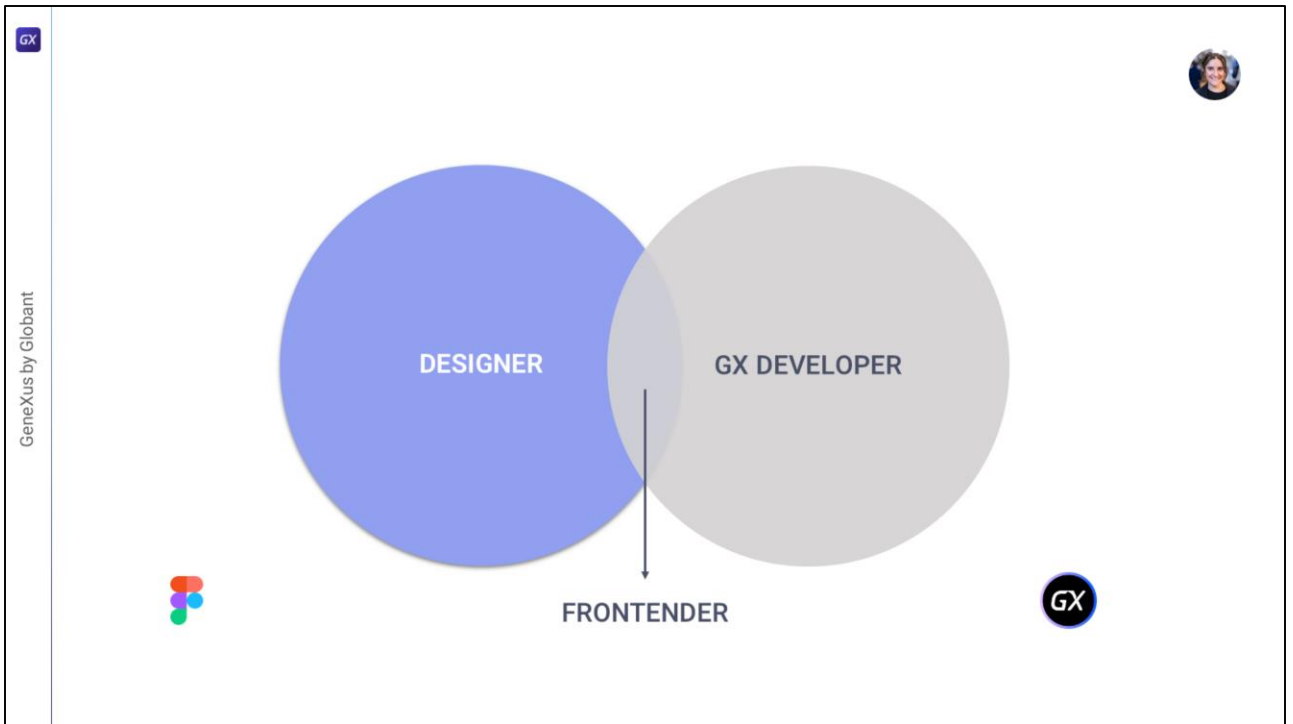
Pois bem, sou Chechu e durante muitos anos estudei design gráfico, mas sempre me interessei muito por tecnologia e o design em tecnologia. Há alguns anos comecei a trabalhar em GeneXus e fui me especializando em como incluir design e as diferentes formas de incluir design dentro de nossa plataforma.

Apresento agora a vocês minha dupla que é Ceci, que não é especializada especificamente em nada, mas é uma grande desenvolvedora GeneXus e é sobre isso que ela vai nos falar.



Bem, ela agora me joga flores, mas antes ela disse “não é especialista em nada”... bem, é verdade. Na realidade, tenho um perfil de desenvolvimento em GeneXus mais amplo digamos, e, portanto isso é bom porque tive que aprender um monte de questões que vêm a ser justamente as questões centrais que veremos neste curso, que estão focadas em como levar um design visual e de interações para GeneXus.

Para quê? Para obter uma aplicação que pareça e se comporte como se espera.

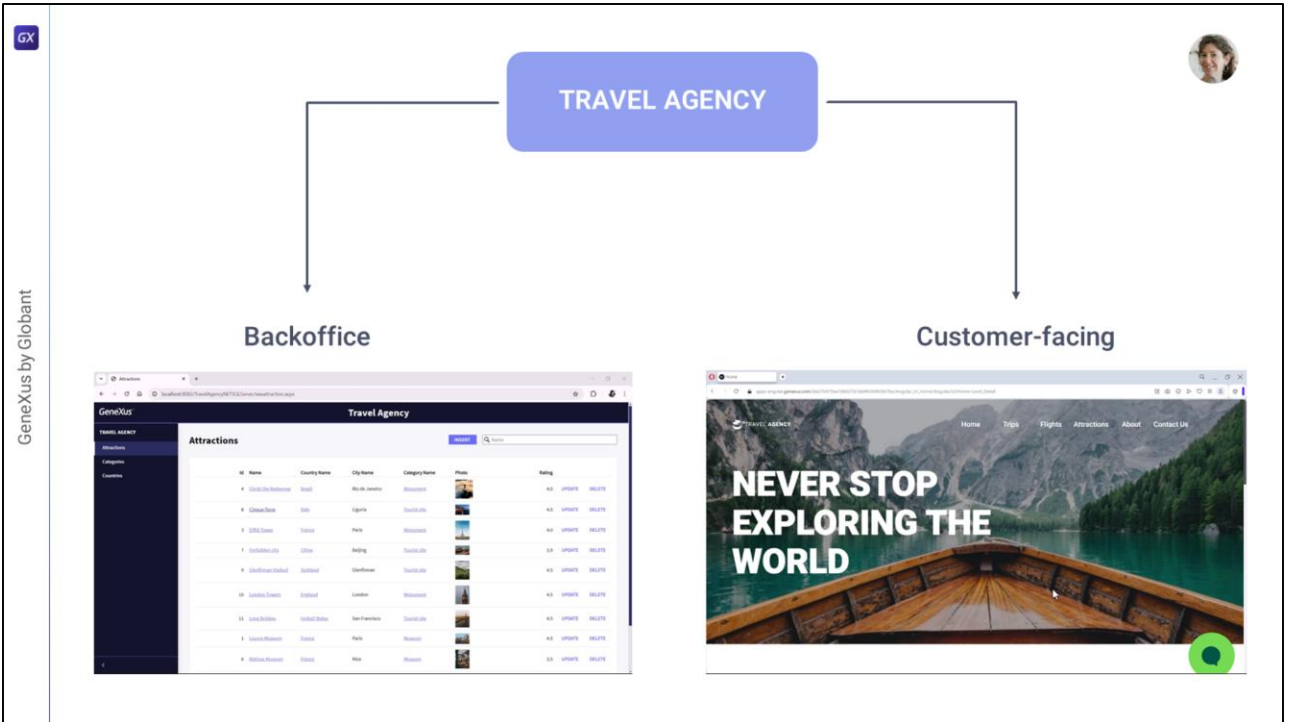


Bom, mas apesar de que vamos focar nesse papel do Developer GeneXus, que é o papel da Ceci, é necessário que entendamos que o Frontend está na área cinza entre design e desenvolvimento e que necessitamos como frontender conhecer o modelo mental do designer, quais são as suas ferramentas para expressar determinadas decisões, como toma determinadas decisões e sobretudo sua ferramenta de trabalho, que neste caso será Figma.












Sample Travel Agency

Então, iremos explicando de forma prática através de um exemplo que vai ser uma aplicação customer facing que vai se chamar Travel Agency, é de uma agência de viagens.



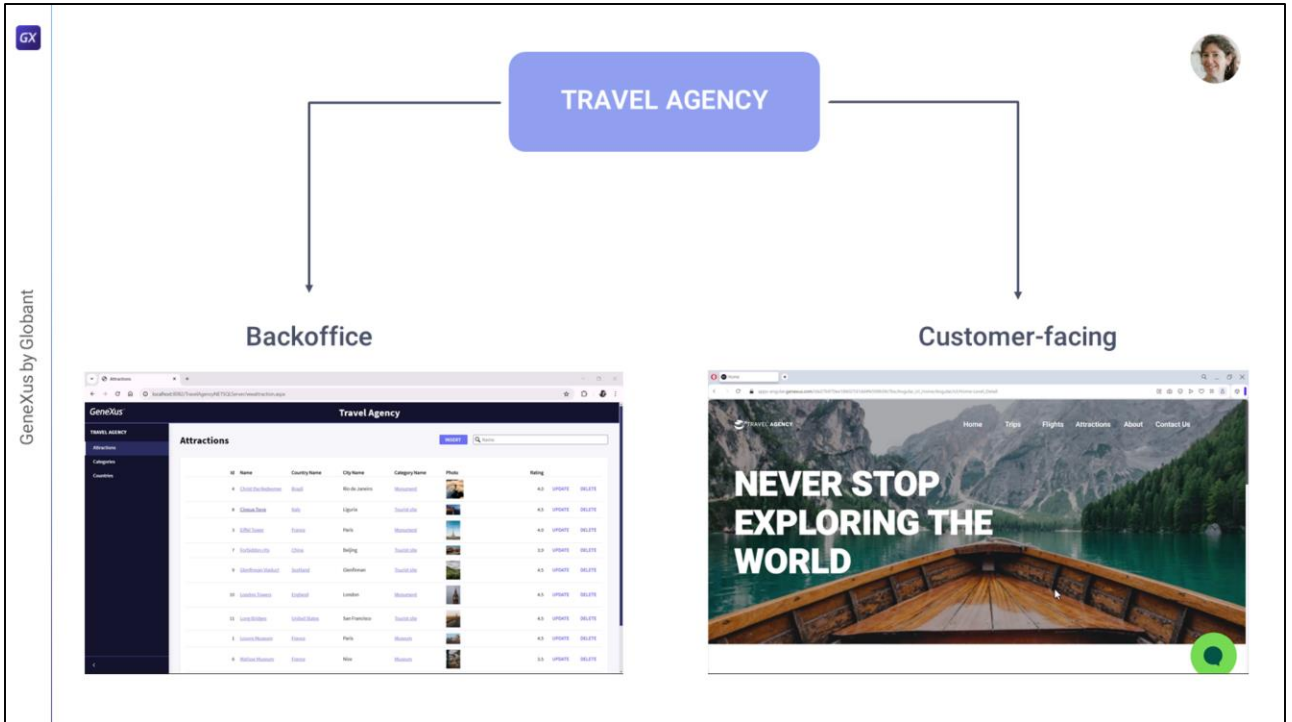
Bom, e a esse respeito, na realidade a aplicação pode ser de dois tipos: ou podemos construir a aplicação de backoffice, ou também temos a aplicação Customer facing que é a aplicação para o cliente final.

Id	Name	Country Name	City Name	Category Name	Photo	Rating	UPDATE	DELETE
4	Christ the Redeemer	Brazil	Rio de Janeiro	Monument		4.0	UPDATE	DELETE
8	Cinque Terre	Italy	Liguria	Tourist site		4.5	UPDATE	DELETE
3	Eiffel Tower	France	Paris	Monument		4.0	UPDATE	DELETE
7	Forbidden city	China	Beijing	Tourist site		3.9	UPDATE	DELETE
9	Glenfinnan Viaduct	Scotland	Glenfinnan	Tourist site		4.5	UPDATE	DELETE
10	London Towers	England	London	Monument		4.5	UPDATE	DELETE
11	Long Bridges	United States	San Francisco	Tourist site		4.5	UPDATE	DELETE
1	Louvre Museum	France	Paris	Museum		4.5	UPDATE	DELETE
6	Matisse Museum	France	Nice	Museum		3.5	UPDATE	DELETE

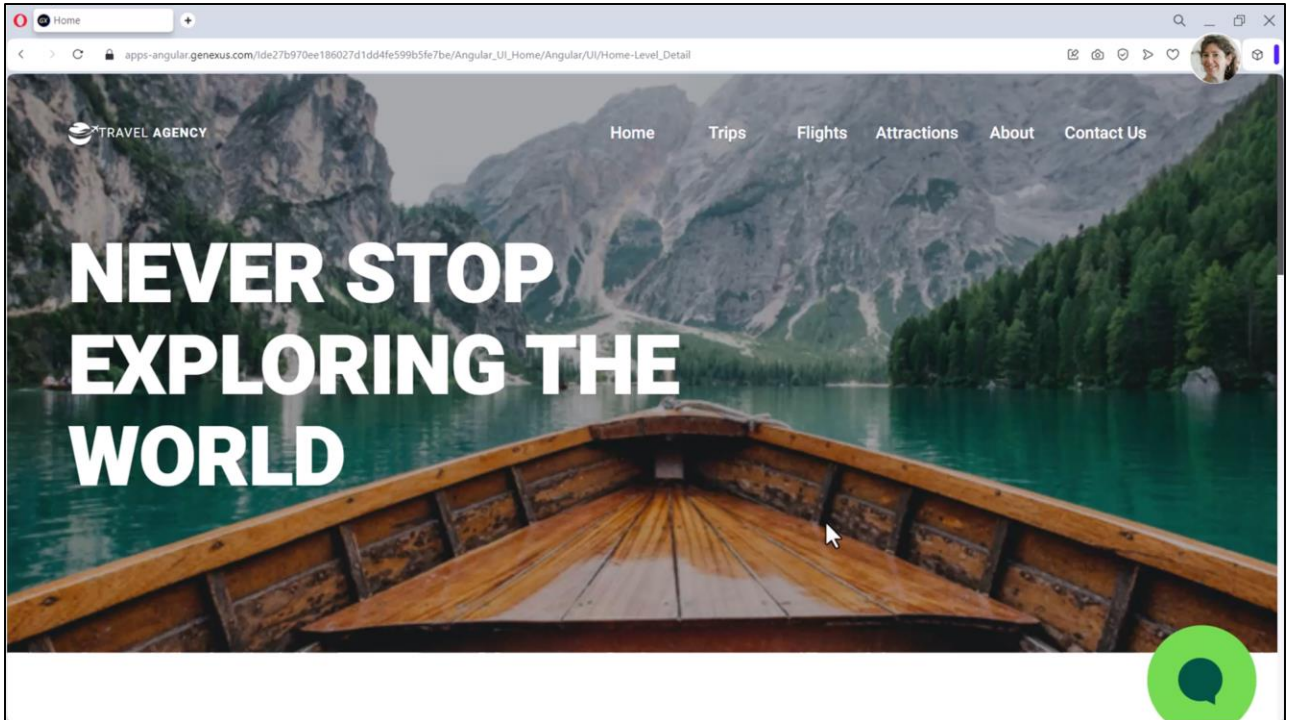
Pensando na de Backoffice... aqui, por exemplo, estamos vendo três transações: as três transações com as quais vamos trabalhar que têm aplicado o pattern WorkWith, o trabalhar com, então aqui estamos vendo, por exemplo, o “trabalhar com” as atrações turísticas... vemos que a informação está estruturada. Aqui vemos o “trabalhar com” as categorias das atrações turísticas e os países...

Vemos que temos as ações de inserção, atualização, exclusão para as três. Aqui particularmente inclusive podemos visualizar a informação de uma atração turística: reparemos nessa foto que estamos vendo ali de uma das atrações turísticas, esse rating que aparece ali, esse título, porque agora vamos ver em segundos... esta informação... também podemos ver esta...estas outras: estas fotos também relacionadas com essa atração turística...e bem, por que tudo isto (aqui vemos as fotos em geral de todas as atrações turísticas)...

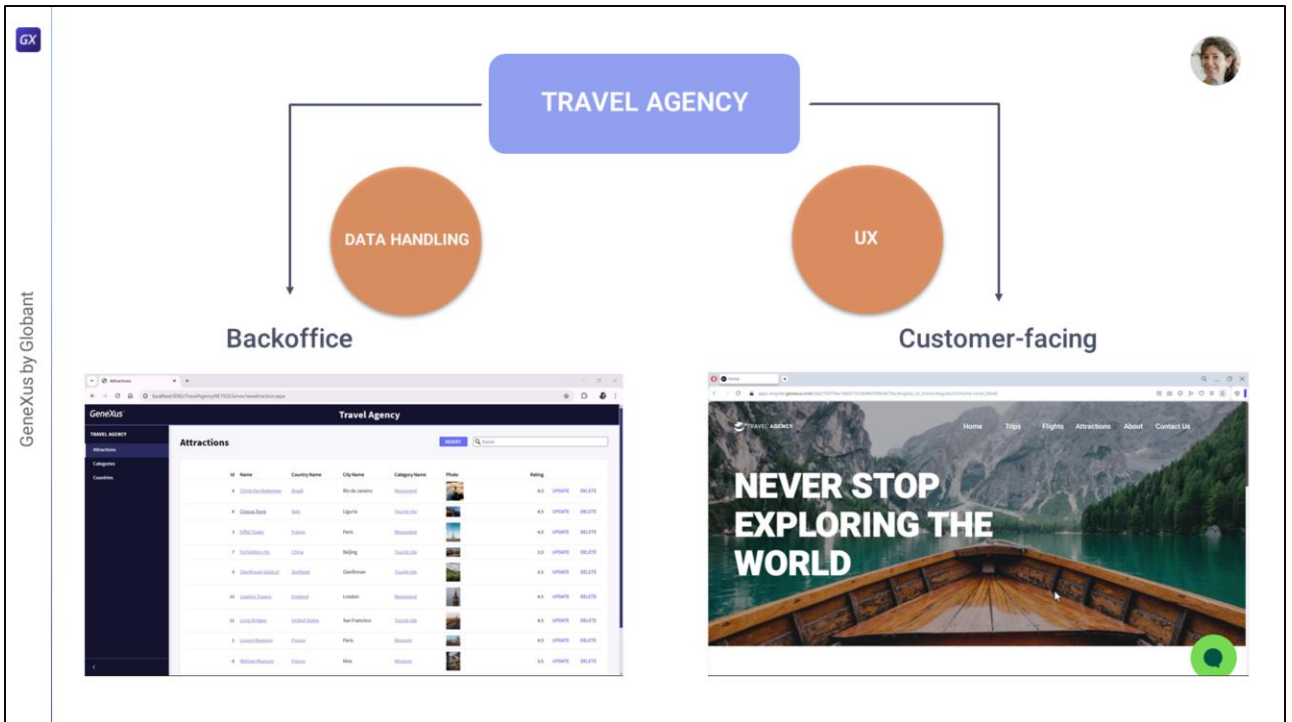
Bom, esta aplicação, então, a de backoffice estrutura...



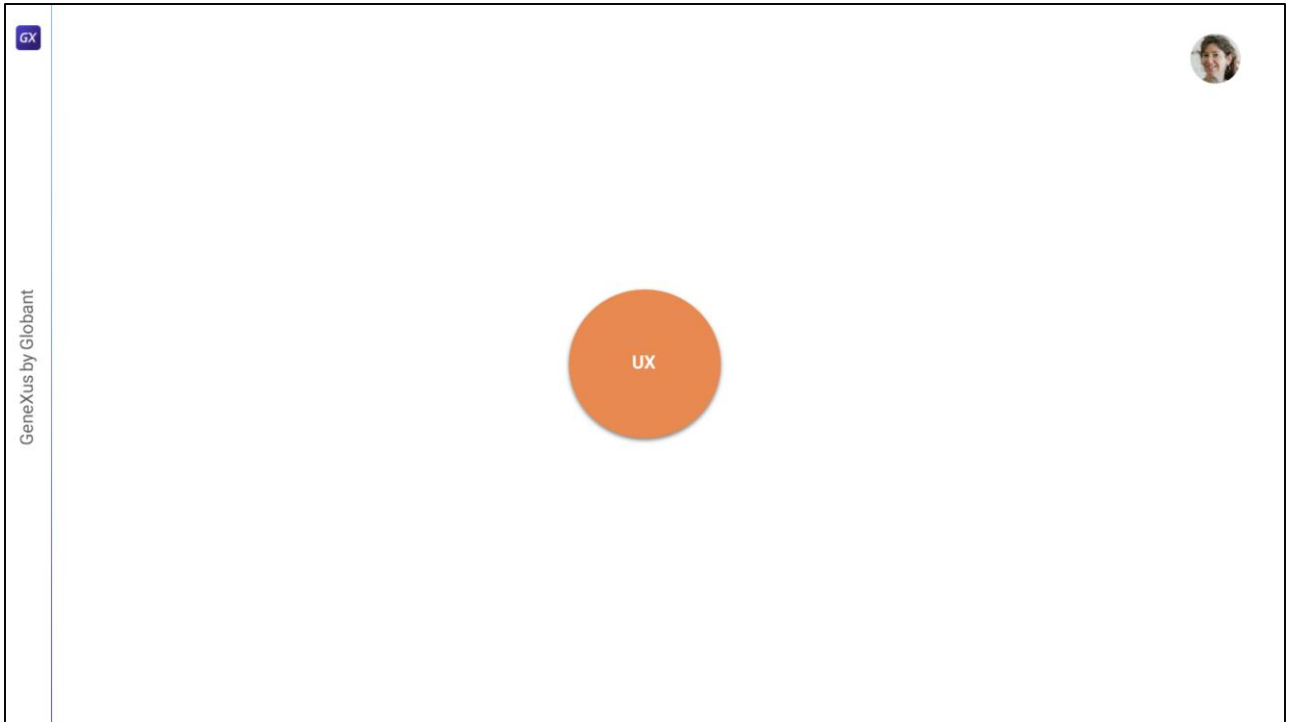
...está centralizada na gestão dos dados de um modo muito estruturado e por outro lado temos a aplicação...



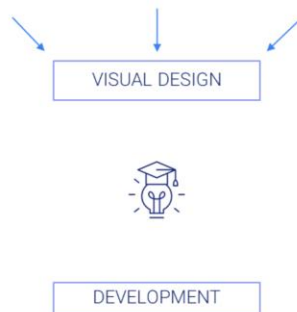
...que é a aplicação que se destina para o cliente final. Aqui estamos vendo a página Home desta aplicação, aqui podemos ver as atrações turísticas e ali, oh coincidência, estamos vendo as mesmas fotos das atrações turísticas que vimos há instantes na de backoffice. Aqui, por exemplo, este rating desta atração turística e, se sigo adiante, vemos que clicando ali estamos vendo essa informação que também é a que acabamos de ver. Aqui um formulário de contato onde o usuário irá inserir informação.



Bem, então teríamos esses dois tipos de aplicações. Como dizíamos a de backoffice está focada na gestão dos dados e a customer facing para o cliente final em que a gestão de dados é muito mais pobre, mas o foco, onde se tem que destacar, é na experiência de usuário. No entanto, hoje em dia a experiência de usuário é um must que devem cumprir todas as aplicações, não só as que se destinam ao cliente final, mas também as de backoffice.



E esse vai ser o tema central do nosso curso, certo? Como conseguir, como desenhar uma boa experiência de usuário, ou melhor, a partir de um bom design de uma experiência de usuário como levar isso para GeneXus...



Então...

O processo para chegar a um bom design de experiência de usuário é uma tarefa do designer, neste caso de Chechu, e não será abordado neste curso mais do que resumidamente. O que veremos é o resultado dessa etapa.

The screenshot displays a web browser window with the URL `training.genexus.com/en/learning/courses/genexus/v18/core/~26354/ux-design-introduction`. The page header features the GeneXus training logo and navigation links: Learning, Certifications, Universities, Academic Partners, and Help. A search bar and a 'Login' button are also present. The main content area is titled 'GeneXus Core course' and 'Version: GeneXus 18'. Below this, the section 'UX Design, Introduction' is highlighted, with a sub-section 'So far, we have only implemented behavior and nothing about the visual and navigation aspects of the application. Here is an introduction to the essential task of UX design and how it is carried out in GeneXus, with the example of Unanimus.' A video player is embedded, showing a video titled 'UX Design, Introduction'. To the right of the video player is a table of contents with the following items:

- Screens and associated logic**
 - Web Screens with Back-office Focus, Introduction
 - Web panel object, First steps
 - Web panel object, Loading data and events
 - Web Panel Object, Event Execution Scheme
 - Grid Variables and Actions in the Work With Pattern
 - Web Panel Object, Multiple Grids
- Screen design and modeling**
 - UX Design, Introduction
- Version management and teamwork**
 - GeneXus Server, Introduction

The video player interface includes a 'DEVELOPMENT' button and a 'Total length of videos: 8h 30m' indicator. In the top right corner, a video call window shows two participants: Cecilia Fernández and Cecilia Pizzalacqua.

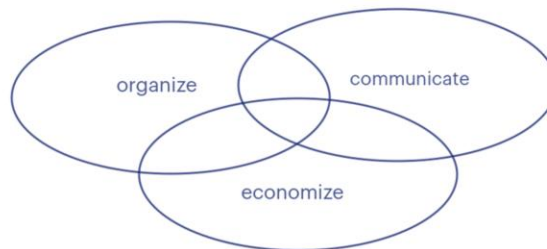
Em outro vídeo de outro curso eu tinha expressado tudo isso dessa forma...Vamos assistir para ver o que dizia?



UX DESIGN



DEVELOPMENT



“É que o desenvolvimento de uma aplicação não começa pelo desenvolvimento propriamente dito, começa depois de uma etapa importantíssima anterior que é o design da experiência de usuário. Ali se organiza primeiro a estrutura conceitual da aplicação como um todo, para obter um produto que atenda às expectativas tanto do usuário quanto do negócio, que comunique o que tem que comunicar e da forma mais efetiva e econômica possível.



UX DESIGN

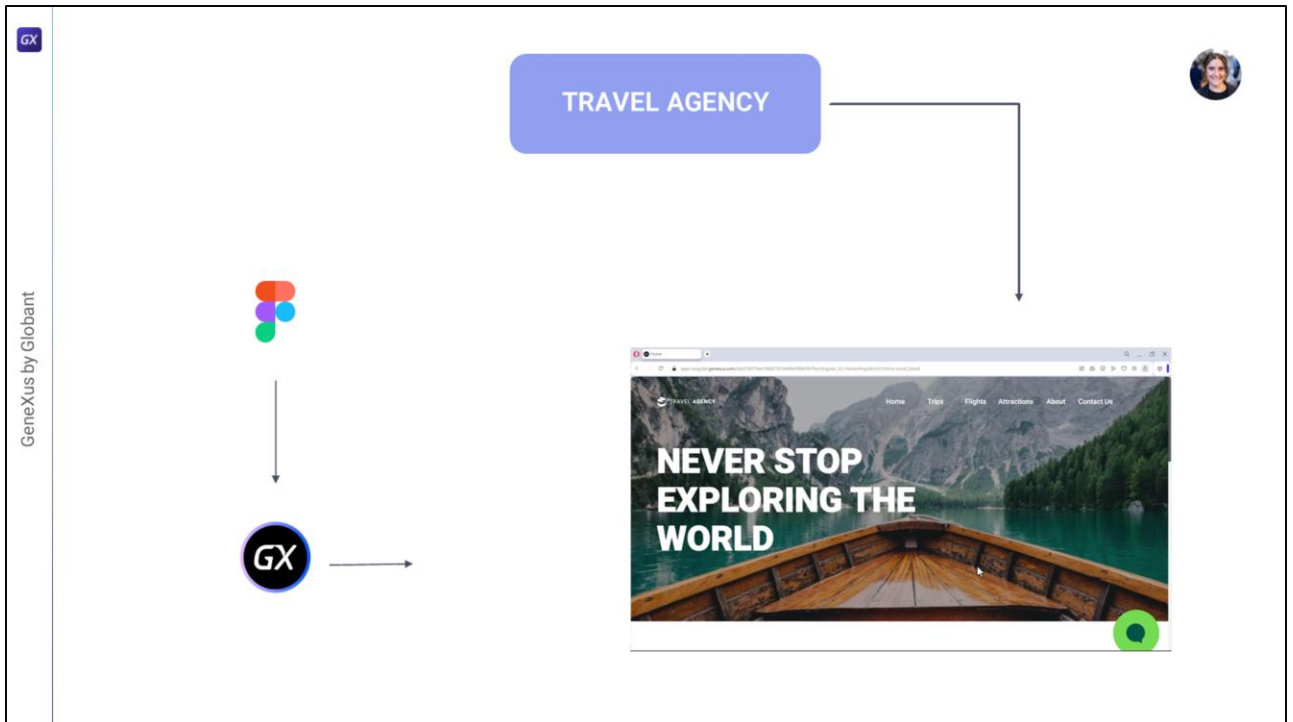


DEVELOPMENT

	Surface	VISUAL DESIGN		
5	Surface			
4	Skeleton	Interface design	Navigation design	Information design
3	Structure	Interaction design		Information architecture
2	Scope	Functional specification		Content requirements
1	Strategy	User needs & Business objectives		

Isso inclui tanto o design da interface, como da navegação, como da informação. O design visual que vemos no produto final está construído sobre este esqueleto organizacional. Aqui não entraremos nos detalhes desta importantíssima tarefa, mas podemos perceber que o que acabaremos vendo é o resultado dos alicerces dessas etapas anteriores: cada uma base da seguinte.

Só tendo como resultado a etapa da superfície teremos o design visual para começar, agora sim, o desenvolvimento concreto.”

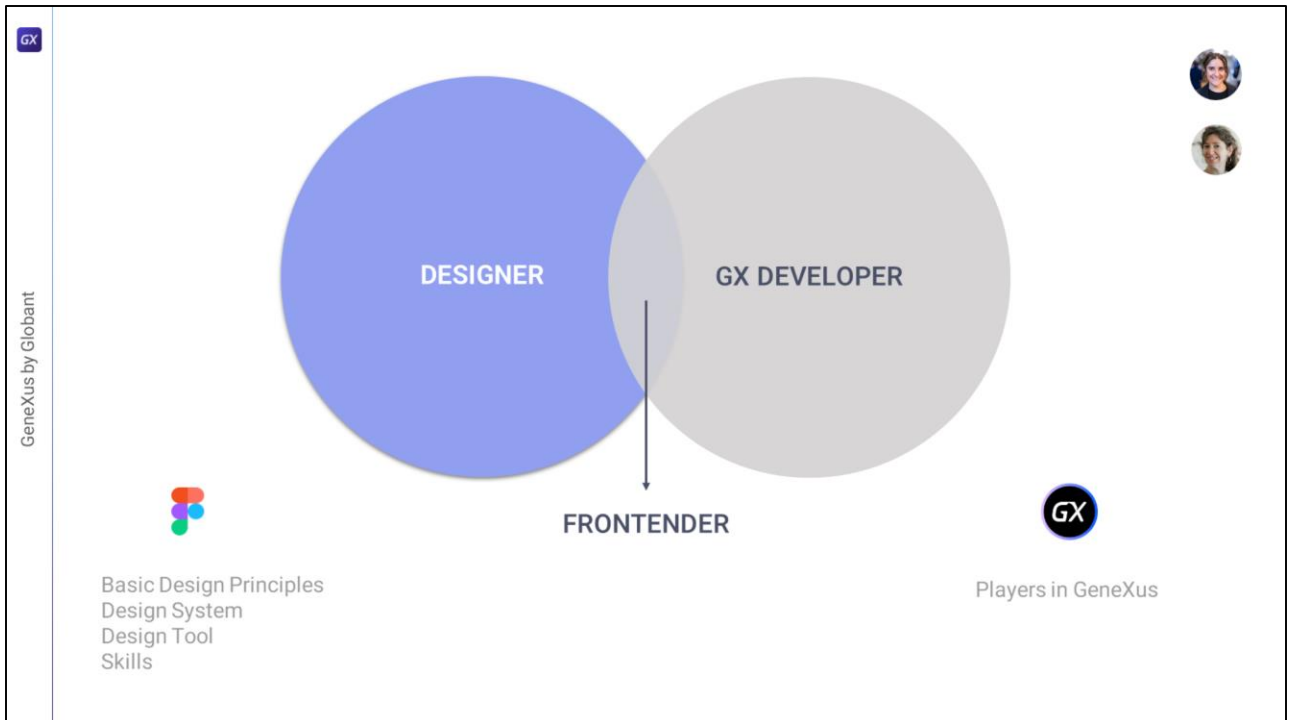


Como a Ceci acabou de dizer, esta etapa, ou estas etapas anteriores ao design visual ou ao design de interação, são de responsabilidade do designer, mas também de outros agentes, certo? porque é necessária uma profunda análise do mercado, do que quero comunicar, das necessidades que tenho e também, sobretudo, dos usuários que estarão interagindo com esse produto.

A partir de toda essa etapa de pesquisa é que eu, como designer, começo a tomar decisões e começo a traduzir no design que depois será impactado no desenvolvimento.

Depois de todas essas etapas nas quais não vamos nos aprofundar agora no curso, eu tenho a informação suficiente para me colocar a desenhar em minha ferramenta de trabalho, que como havia comentado anteriormente será Figma (mais tarde em outros vídeos, vamos nos aprofundar um pouco mais nessa ferramenta).

Mas, uma vez que eu termine o design visual e o design das telas e de interação, estou em condições, eu, como designer, de passar para Ceci como frontender o arquivo para que ela dali, comece a pegar determinados elementos e comece a ver como começa a combiná-los em GeneXus com os players que tem do outro lado.



Portanto, vamos dizer que é fundamental para o papel do frontender que conheça o modelo mental do designer e também suas ferramentas, onde expressa as decisões, como as toma, quais conversas tenho que ter, quais acordos tenho que ter, quais discussões tenho que ter, para poder gerar o melhor produto possível a partir desse design e dessa pesquisa de experiência de usuário.

- Discussões teremos várias, vamos adiantando.

Discussões teremos várias e vão ouvir, porque a gente vai... a ideia é que nesse curso e módulo por módulo vocês possam ir também, se puder ir percorrendo qual é o vínculo entre um designer e um frontender, porque realmente a gente, tanto para fazer o curso, quanto para trabalhar, nós temos que nos sentar muitas vezes para discutir ou se perguntar diretamente: "ei, por que você colocou isso aqui? o que quer dizer? de onde sai?" É a única forma para que seja eficiente nosso desenvolvimento e tenhamos um produto melhor.

- Aí está, e além disso faz parte do que queremos mostrar, justamente, que não é que termina a tarefa de um e passa o pacote para o outro e o outro continua e que faça o que pode, mas que é uma tarefa que vai exigir múltiplas conversas, de idas e vindas, de estar como em uma interação contínua, certo? Isso será notado nos vídeos do curso.

Sim, na verdade nós dizemos sempre que como designers nosso trabalho não termina quando passo o arquivo para o frontend, mas que termina quando esse produto é lançado e sai para o mundo real. Deveríamos como designers, estar envolvidos durante todo o processo,

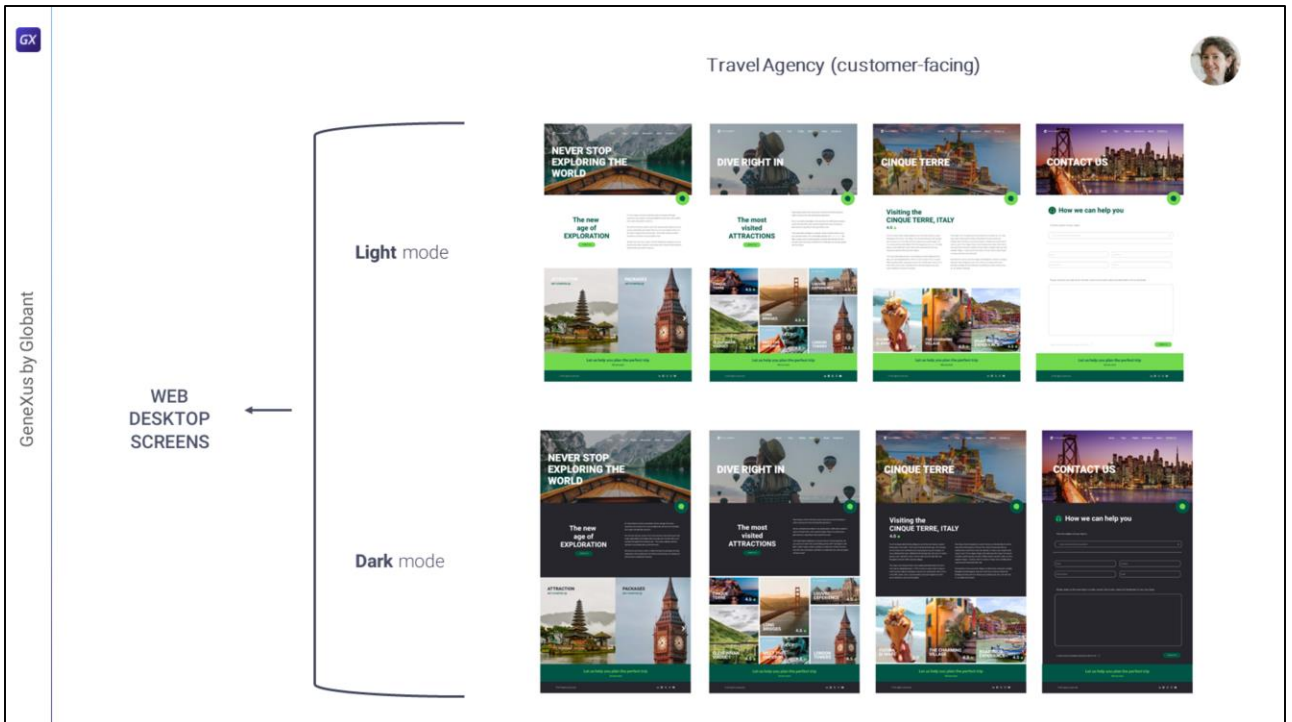
justamente para ir afinando determinados processos ou determinadas questões para ser o mais eficiente e, acima de tudo, mais sustentável e de fácil manutenção para o futuro, que é como o objetivo e também um pouco o core de GeneXus, certo? De ter um produto que eu possa facilmente atualizar e que possa fazê-lo crescer se necessário. Bem, para fazer tudo isso necessito fazer tudo isso antes...

- Exatamente.



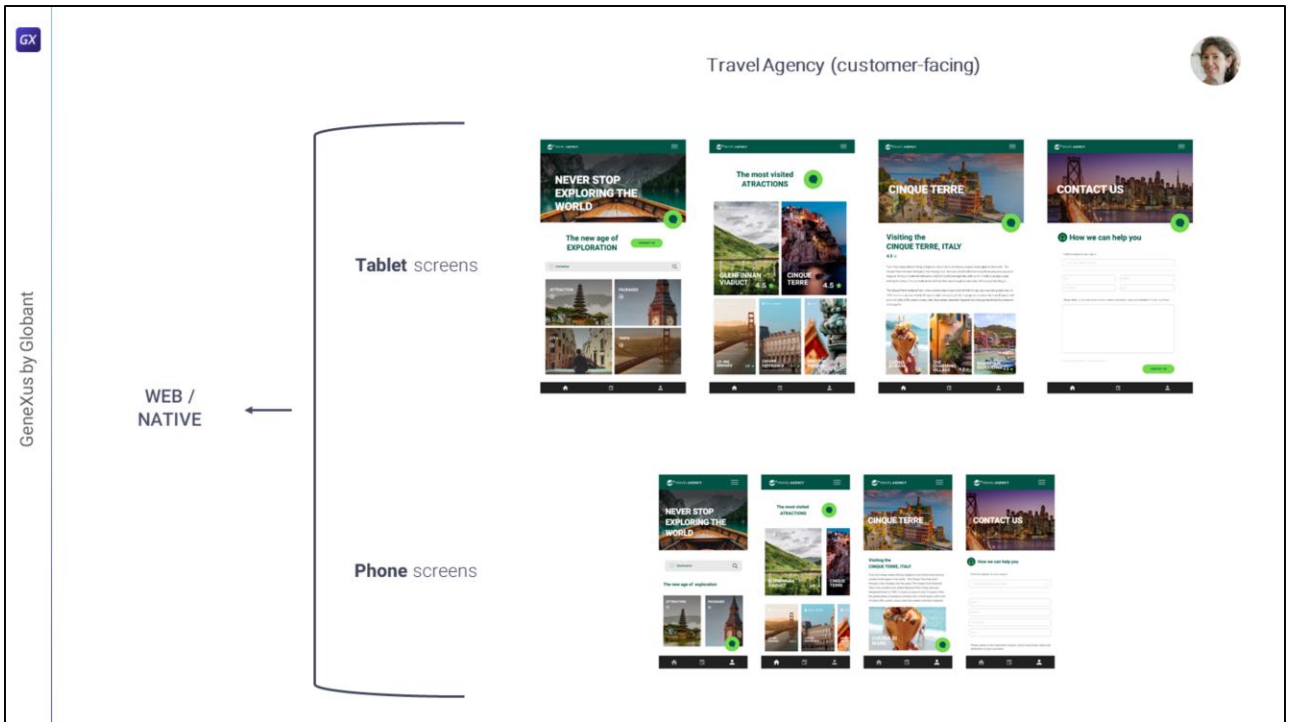
Scope

Bom, e então vamos ver o scope, o escopo do que será este curso.



A intenção será então adquirir todo o conhecimento necessário para poder implementar em GeneXus a aplicação customer-facing de Travel agency que Chechu vai desenhar para nós.

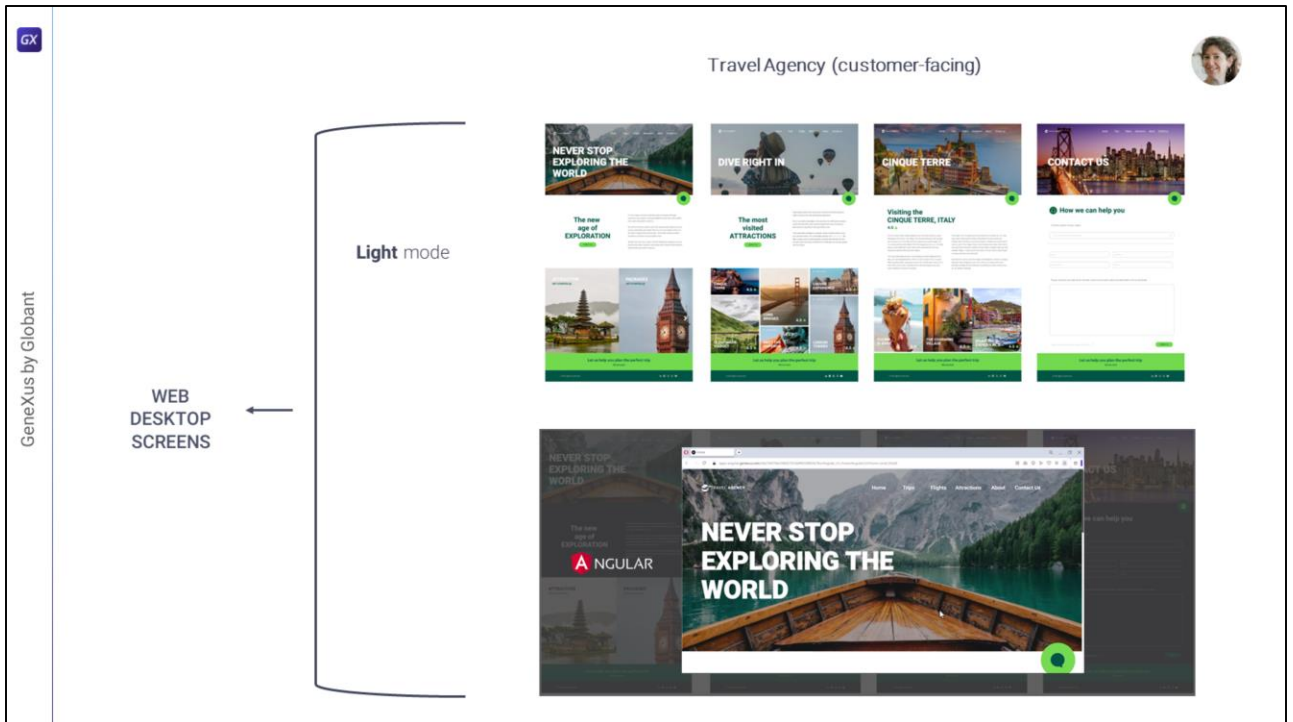
Chechu vai desenhar, a princípio, para tamanho desktop... a aplicação web, em modo light. Depois teremos também a aplicação, também para tamanho desktop, em modo dark.



E por outro lado, Chechu também vai fazendo todo o seu trabalho completo, também terá desenhado a aplicação para tamanho tablet, tanto web quanto nativa, a aplicação... como para tamanho phone.

Como temos que começar por algo e não vamos fazer tudo de uma vez, bom, em geral elege-se qual destas variações vai ser na qual vai focar no início do desenvolvimento.

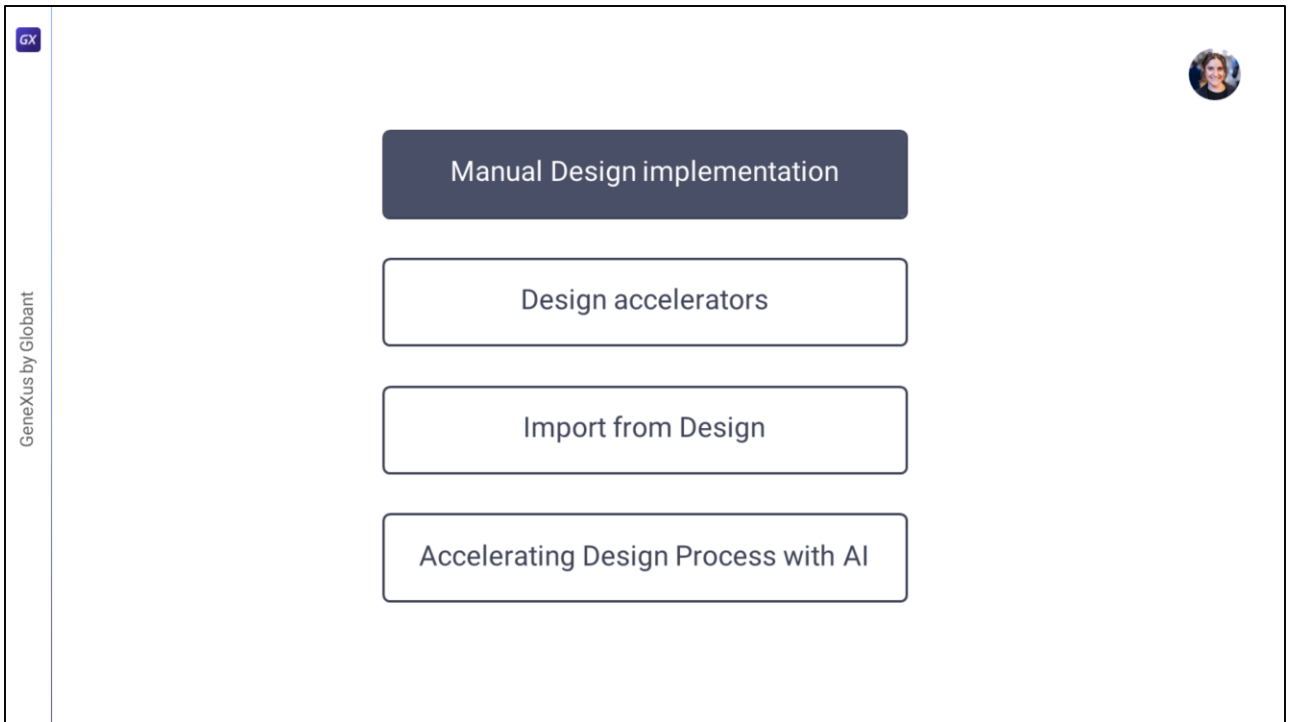
Em geral, isso também depende do que o cliente exige primeiro.



No nosso caso, o que vamos fazer é começar pela aplicação web tamanho desktop e vamos implementá-la para Angular.

Então, boa parte do desenvolvimento do curso, toda a primeira parte, estará focada nisso e depois vamos fazendo envolver o modo dark e também os outros tamanhos de tela. Assim como a variação de plataforma entre web e nativa (esperamos chegar a isso no final do curso, não quero prometer nada porque não sei se dará tempo, mas bom, vamos tentar)

- Vamos conseguir, vamos conseguir.



Bom, antes de encerrar esta introdução que queríamos fazer sobre o curso, achei importante lhes dizer que dentro de GeneXus contamos com várias estratégias para aplicar design a um produto que estamos gerando.

Nós vamos focar na implementação manual, agora vamos ver por que vamos focar na implementação manual, mas existem outras formas, por exemplo:

- os aceleradores a partir de Design Systems como pode ser Unanimo de GeneXus ou aqueles gerados pelos partners da comunidade,
- temos também a ferramenta Import From Design que geralmente a usamos com figma ou com sketch a partir de um design gerado com determinadas convenções, posso importá-lo diretamente em GeneXus e depois posso utilizar esses elementos,
- e também temos alguns aceleradores com inteligência artificial do processo de design para trabalhar justamente em GeneXus.



Modeling Design in GeneXus: A map for corporate a Unified Design Strategy



Sobre tudo isto há uma palestra que foi feita no âmbito do evento GX30 que vamos compartilhar porque é muito interessante e me parece que se nos interessamos por este mundo temos que conhecer todas as ferramentas que temos à nossa disposição para podermos começar a escolher com qual me sinto mais confortável ou a quais se aplicam cada um dos casos, nem sempre posso utilizar todas, mas é importante conhecer o leque de opções que tenho.



Why Manually?

Agora, por que escolhemos fazer este curso sobre a implementação manual? Porque qualquer uma das outras estratégias em algum momento vai precisar que eu implemente manualmente, seja eu importando, seja usando um DSO, seja usando um plugin de Figma como acelerador, em algum momento vou acabar me desvinculando desses aceleradores e terei que ir para GeneXus e terei que trabalhar com os objetos GeneXus, então que melhor maneira do que aprender a resolver problemas dos aceleradores que implementando manualmente.

Por isso o centro deste curso e nos esforçamos muito para trabalhar justamente bem granulado os elementos dentro de GeneXus, para que mais tarde, seja qual for a estratégia que escolham, vocês possam resolver os problemas que surgirem no caminho.

-Aí está, para isso pelo menos você tem que ter implementado uma vez o sistema. Com isso, já temos um bom caminho andado



Recap

GeneXus Frontend Development

Então, como resumo desta breve introdução ao curso, queremos dizer que nos próximos vídeos o que vocês vão fazer é ir: comigo vendo o design em Figma e com Ceci vendo como traduz esse design para GeneXus para gerar um produto digital dentro de GeneXus que leve em conta toda a etapa de análise de experiência de usuário, todas as decisões que o designer tomou em sua ferramenta e também como posso efetivar e economizar esse design para ficar com um produto digital eficiente.

- Bem e com isto, dito isto, concluímos, certo? Esperamos que nos acompanhem e que lhes seja útil o curso. E qualquer coisa, nos escrevam.

- Obrigado

- Tchau, tchau...

GX

GeneXus by Globant

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com