



Women
Techmakers



GDG Manaus

9-MAIO
14h

Android Developer. Women we can!

Thays Santos

Testando com JUnit

Josane Souza

De testadora a Gerente

Eliane Collins

Heurísticas em Design

Raisa Pierre

O processo de criação de jogos eletrônicos

Barbara Nicolau

Técnicas de Testes para Jogos Digitais

Luana Lobão

Auditório da Faculdade de Estudos Sociais (UFAM)

INSCRIÇÕES:

Eventbrite

GDG Women TechMakers Manaus

Womens Techmakers: Manaus

Venha conferir as palestras:

Android Developer: Women we can! - Com Thays da Silva Santos (Samsung)

Abordagem sobre básica sobre Android e como não é coisa de outro mundo, além de mostrar como o mercado de trabalho tem oportunidades nesta área.

Testando com JUnit - Com Josane Tapudima de Souza (Samsung)

JUnit: O que é? Qual a finalidade? Demonstração de um exemplo prático de como utilizar o conceito de teste unitário com JUnit.

De testadora a Gerente - Com Eliane Figueiredo Collins (INDT)

As mulheres representem 40% da força de trabalho no Brasil, mesmo assim a maioria se encontra em cargos de baixa remuneração. A carência de profissionais mulheres principalmente na área de tecnologia está sendo discutida em todo mundo e no Brasil ainda há o estereótipo de que é uma carreira masculina. Nessa apresentação irei compartilhar minha visão sobre como lidar com os desafios e as oportunidades na área de tecnologia e, ao mesmo tempo, falar sobre a carreira técnica de testadora de software a gerente de área e consultora.

Heurísticas em Design - Com Raisa da Silva de Queiroz Pierre (Impressora Amazonense)

Nos últimos anos, com o desenvolvimento das interfaces digitais, um conjunto de procedimentos, regras e padrões de usabilidade tem sido desenvolvido de modo a facilitar os processos de projeção e avaliação das interfaces visando garantir ao usuário uma melhor interação. Existe uma abundância de conjuntos de heurísticas, criadas por autores, que servem como base para outros pesquisadores e profissionais no

aperfeiçoamento e expansão dos conjuntos de heurísticas. Assim, esta pesquisa apresenta um estudo sobre as heurísticas utilizadas para a avaliação do processo de interação humano-computador (IHC), no contato dos usuários com interfaces. O objetivo é identificar as semelhanças, singularidades e equivalências entre os conceitos a partir do conjunto de heurísticas disponíveis para avaliação das interfaces.

O processo de criação de jogos eletrônicos - Com Barbara Martins Nicolau (Iudus e Dreamkid Studio)

Apresentar sobre as principais etapas que envolvem o processo de criação de jogos eletrônicos, explicar através de cases próprias como funciona etapas de geração da ideia, divisão da equipe, concept de personagens, level design, pós produção e mais.

Técnicas de Testes para Jogos Digitais - Com Luana Maria de Araújo Lobão (INDT)

Palestra que visa mostrar a aplicação prática de técnicas de teste para jogos em um jogo da indústria.

Mais novidades no site goo.gl/hKLISq

Este é um Evento Internacional com incentivo do Google

<https://www.womentechmakers.com/>