



Academia
de Inovação
Cidadã

FICHAS DE ENTREGA

Etapa 3 - Desenvolver

[Para entender como editar as fichas, clique aqui e acesse um pequeno tutorial!](#)

Hipóteses a serem testadas

- *Os alunos terão espaço suficiente no dispositivo para baixar o aplicativo?*
- *O aplicativo será intuitivo?*
- *O aplicativo vai amparar os usuários com seus problemas?*
- *O aplicativo vai despertar interesse nos alunos?*
- *Disponibilidade para IOS e Android.*

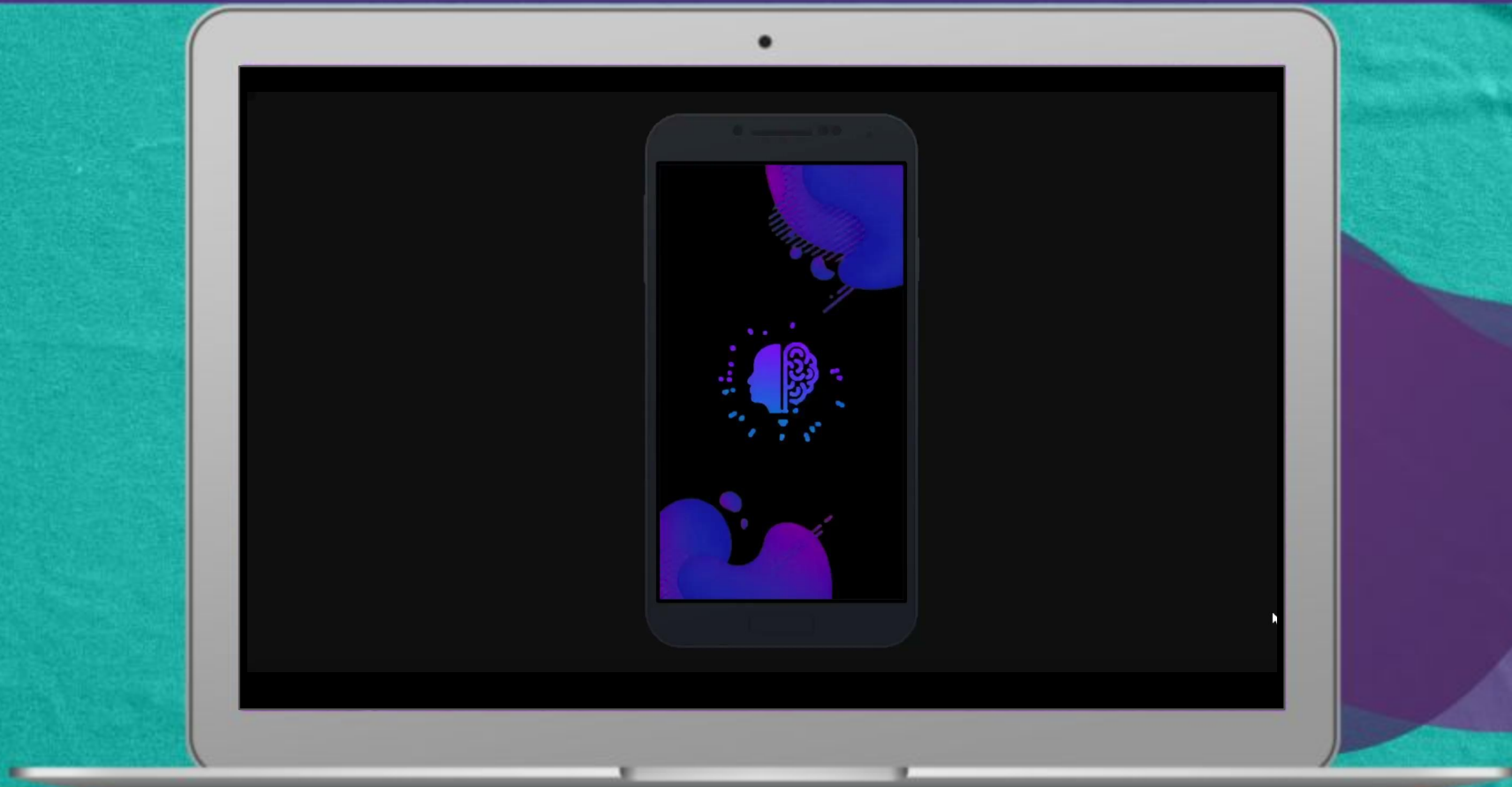
Descrição do protótipo

Com cores alegres, design inteligente e dinâmico, o aplicativo do Projeto Aprender Brincando dispõe de duas formas de estudo, a passiva, com suas aulas teóricas sobre a matéria, e a prática, com atividades e jogos para melhor fixação do conteúdo.

O app ainda contém uma janela voltada para dúvidas, o chat, através dele o usuário consegue entrar em contato direto com um monitor, ele o ajuda com as atividades e/ou a entender melhor o conteúdo das aulas.

8 - Demonstrando seu protótipo

Etapa 3 - Desenvolver



Como foi feito o teste com o protótipo?

O teste foi realizado enviando o link do protótipo do aplicativo pelo e-mail dos pais dos alunos, que conseguiram acessar e ter uma prévia de como o app funcionará. O envio ocorreu no dia 05 de junho, e tanto os pais como os alunos disseram ter adorado a ideia do aplicativo, tanto a interface como o método utilizado para passar a matéria, sendo uma forma bem didática.

Hipóteses Validadas

A ideia do aplicativo realmente gerou interesse nos alunos, gostaram bastante da possibilidade de utilização em qualquer lugar e no momento em que quiserem, acessando as aulas de seu interesse.

Hipóteses Refutadas

Foi refutada a ideia inicial de disponibilizar o aplicativo para Android e IOS, a Apple é muito criteriosa com os aplicativos que possui, nos fazendo descartar a possibilidade, porém a ideia do aplicativo no Android continua.