



FIAP GRADUAÇÃO

CHALLENGE 2025

1º ANO

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Turmas de Fevereiro

HOSPITAL DAS CLÍNICAS – USP

- Maior complexo hospitalar da América Latina
- Fundado em 1944 e vinculado à Faculdade de Medicina da USP
- Referência nacional em atendimento, ensino e pesquisa em saúde
- Possui +2.400 leitos e 8 institutos especializados, como:
 - Instituto do Coração (InCor)
 - Instituto de Psiquiatria (IPq)
 - Instituto da Criança (ICr)
 - Instituto de Radiologia (InRad), entre outros
- Atua em alta complexidade, tecnologia médica e inovação digital
- É um dos líderes em transformação digital na saúde pública

Instituto de Medicina Física e Reabilitação (IMREA) – HCFMUSP


- O Instituto de Medicina Física e Reabilitação do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo – IMREA HC FMUSP é uma entidade do governo do Estado, cujo objetivo é **servir às pessoas com deficiência física, transitória ou definitiva**, necessitadas de receber atendimento de reabilitação, desenvolvendo seu potencial físico, psicológico, social, profissional e educacional.



INSTITUTO DE
MEDICINA FÍSICA E
REABILITAÇÃO
HCFMUSP

Rede Lucy Montoro

DESAFIO

 **Desafio:** Ferramentas/maneiras para auxiliar aqueles com dificuldade em utilizar o celular na saúde digital

 **Resultados esperados:**

- Diminuir a taxa de absenteísmo (de 20% para <10%)

KICKOFF REALIZADO NO DIA 09/04



KICKOFF – MATERIAIS E LINKS



Apresentação: [Apresentação Saúde Digital - FIAP.pptx.pdf](#)

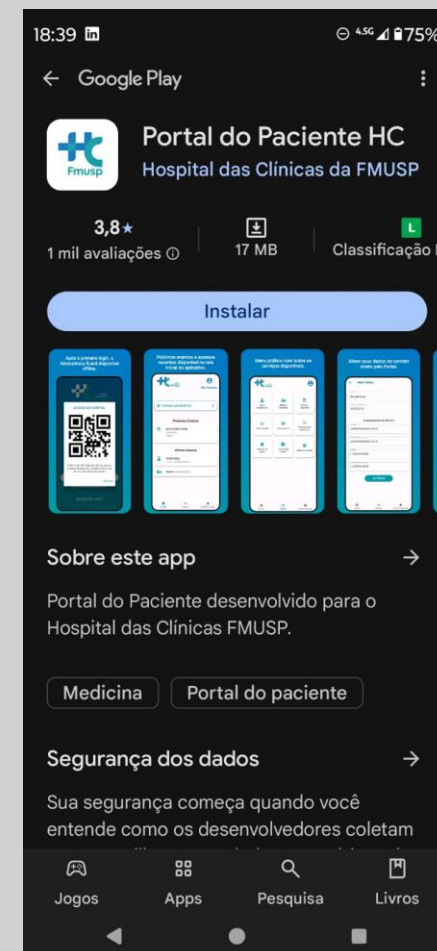


Materiais complementares:

- <https://redelucymontoro.org.br/site/area-do-paciente/teleatendimento/>
- <https://redelucymontoro.org.br/site/area-do-paciente/materiais-educativos/>



App de teleatendimento



Fotos do Kickoff *Sinta-se à vontade para compartilhar nas redes sociais, como o LinkedIn, marcando a FIAP, o Hospital das Clínicas e todos os demais envolvidos.*

- <https://photos.app.goo.gl/fkEqRU21oUd3ki13A>

REGRAS DO CHALLENGE

TIMES

COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

- Máximo de **3 integrantes**;
- **Não** é permitido o **desenvolvimento individual do projeto**;
- É recomendado que os grupos sejam **compostos preferencialmente por alunos da mesma turma**. No entanto, é permitido formar grupos com alunos de turmas diferentes, desde que estejam cientes e aceitem os possíveis inconvenientes, como horários de apresentação distintos (manhã/noite), diferentes professores, entre outros.
- **Não é permitido formar grupos com alunos de outros cursos ou anos.**

ENTREGAS

ENTREGAS DAS SPRINTS

- Os grupos devem **idealizar os projetos** a serem desenvolvidos ao longo do ano letivo, dividido em **entregas parciais durante o 1º. e 2º. semestre;**
- Haverá um total de **3 sprints (3 entregas ao longo do ano)**, sendo uma no primeiro semestre e duas no segundo semestre;
- A entrega ocorrerá ao final de cada Sprint e será para **todas as disciplinas;**
- Cada sprint terá os seus entregáveis de **cada disciplina**, especificados pelos respectivos professores no **portal e neste documento;**

ENTREGAS

- Entrega de cada **sprint será realizada por disciplina**;
- Cada disciplina disponibilizou os **requisitos no portal e nesta documentação**;
- Entrega de todas as disciplinas serão realizadas através do **portal FIAP**.

**Entrega 1º Semestre
23/05/2025**

RESPONSABILIDADES

ALUNOS

- Ter ciência do documento da Challenge e cumprir as entregas conforme solicitação dos professores.
- Organização e gerenciamento do grupo, como o planejamento e prazos das entregas internas.
- Atentar-se a qualidade no desenvolvimento dos entregáveis.

PROFESSORES

RESPONSABILIDADES

- Responsáveis por orientar o desenvolvimento do projeto em suas disciplinas;
- Manter sua solicitação de entregável sempre atualizada para o grupo de professores e alunos;
- Explicar detalhadamente entregável da disciplina e critérios de avaliação junto aos alunos;
- A correção de cada entregável, é de responsabilidade do professor da disciplina em cada turma;
- Disponibilizar nota individual referente à disciplina;
- Disponibilizar justificativa de nota aplicada ao grupo/aluno, quando se aplicar;

SCRUM MASTER

RESPONSABILIDADES

- Comunicação entre os alunos/professores e a(s) empresa(s) parceira(s);
- Manter os dados dos grupos de alunos atualizada (a gestão e formação dos grupos é de responsabilidade dos alunos);
- Manter o documento do challenge atualizada;
- Agendar os eventos com a empresa parceira/professores, como apresentações, reuniões e treinamentos;
- Scrum Master 2025
 - Professores: Karina Costa, Thiago Keller e Thiago Yamamoto.

PREMIAÇÃO

NEXT 2025

PREMIAÇÃO



1º Lugar

R\$ 5.000,00

MEDALHA,
SHAPE E CAMISETA

2º Lugar

R\$ 3.000,00

MEDALHA,
SHAPE E CAMISETA

3º Lugar

R\$ 2.000,00

MEDALHA,
SHAPE E CAMISETA

CRONOGRAMA

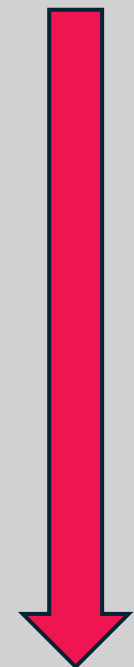
1º SEMESTRE

CRONOGRAMA

DATA	EVENTO	STEAKHOLDER
09/04	Abertura do Challenge com a HC	HC
20/05*	Primeira mentoria online com a HC	HC
Até 23/05	ENTREGA DA SPRINT 1	ALUNO
Até 30/05	Feedback das entregas SPRINT 1	PROFESSORES

* A data poderá ser alterada.

CRONOGRAMA – 1º SEMESTRE



- **Abertura do desafio** – Kickoff com a empresa parceira.
- **1º Mentoria** com os profissionais da empresa parceira.
- **Entrega da 1º Sprint.**

ENTREGAS

1º SPRINT

POR DISCIPLINA

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & CHATBOT

Construa um chatbot no Watson Assistant para oferecer experiências em outros canais digitais. O seu chatbot deve focar em resolver algum dos problemas do desafio proposto. Além disso, você e seu grupo devem atender os seguintes requisitos técnicos:

Requisitos:

- 5 intenções, cada uma com pelo menos 12 exemplos; [15 pontos]
- 5 entidades, com possíveis sinônimos; [15 pontos]
- Lembrar do que foi dito em algum fluxo: uso de variável de contexto; [10 ponto]
- Integração via Webchat (somente texto); [10 ponto]
- Integração com o Telegram por texto e áudio usando STT e TTS; [25 pontos]
- Vídeo demonstrando a utilização real do chatbot, tanto no Webchat quanto no Telegram (capturando a tela e explicando em áudio a interação e o que de fato sua solução realiza). O vídeo deve estar em um link privado no YouTube; [25 pontos]

Entregável:

- Arquivo do Dialog Skill **.json**;
- Fluxo de integração em NODE-RED, arquivo **.json**;
- Arquivo **.txt** com o nome dos membros do grupo, as credencias dos serviços usados e o link do vídeo no YouTube.

BUILDING RELATIONAL DATABASE

A entrega para a disciplina BUILDING RELATIONAL DATABASE deve atender aos seguintes requisitos:

- **Levantamento de requisitos / Modelagem Conceitual (40 pontos):** Descrever o objetivo da solução definida pelo grupo e quais são as informações necessárias a persistir;
- **Modelagem Lógica / Relacional (60 pontos):** Desenvolver a modelagem lógica/relacional com base nas informações elaboradas no item anterior, respeitando as formas normais, tipos de dados e restrições necessárias para a solução apresentada pela equipe. Modelagem mínima esperada: 5 tabelas e 3 atributos em cada uma.

Pontuação Total: 100 pontos

Para a entrega:

- Um único arquivo salvo em PDF com o nome TURMA_NOME_EQUIPE.PDF
- Neste arquivo deve conter as seguintes informações dos integrantes: Nome, RM, Turma e nome da equipe
- Uma descrição prévia da solução a ser desenvolvida no Challenge;
- As imagens da modelagem deverão estar no **próprio arquivo** em boa definição e disposição dos objetos, para a leitura correta das informações entregue.

Caso não seja possível efetuar a leitura o professor poderá desconsiderar a entrega.

COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON

- **Documentação (Total 30 pontos): (1/2)**
- **(10 pontos)** Especificação técnica do projeto - Arquivo PDF com a documentação da solução, deve ter:
 - (5 pontos) Capa contendo o nome do projeto e o nome dos integrantes do grupo e Sumário.
 - (25 pontos) Descritivo do Projeto, Objetivos e Justificativa, que permita a validação da entrega (se as funcionalidades refletem o contexto do projeto). A descrição das funcionalidades que serão implementadas no projeto (mínimo de 15 linhas) e fluxograma desenvolvido.
- **Formato de Entrega:**
- Arquivo compactado (**ZIP ou RAR**) contendo:
- Arquivo **.pdf** com a documentação.
- Arquivo **.py** com o código fonte do programa.
- **Obs.:** Não serão aceitas entregas que não estejam em conformidade com o especificado!

COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON

- **Código Fonte (Total 70 pontos): (2/2)**
- **(20 pontos)** Implementação do menu de opções, contendo as principais funcionalidades oferecidas pelo sistema, ao menos um MVP dos itens sugeridos. O programa deve permitir ao usuário escolher uma funcionalidade e fazer a chamada da função correspondente, e após a sua execução, o programa deve retornar para o menu principal.
- **(10 pontos)** O programa deve realizar validações nas entradas de dados do usuário e na manipulação do menu. Será avaliada a aplicação correta dos conceitos de:
- **(5 pontos) Organização do código**
- **(10 pontos)** Estruturas condicionais e de repetição.
- **(10 pontos)** Funções com passagem de parâmetro e retorno.
- **(15 pontos)** Armazenamento e manipulação de dados em Listas
- Obs.: Não serão aceitas entregas que não estejam em conformidade com o especificado!

DOMAIN DRIVEN DESIGN USING JAVA (1/2)

- **Documentação (20 pontos):**

- **(2 pontos) Capa** contendo o nome da solução e o nome dos integrantes
- **(2 pontos) Sumário** (como o documento está organizado)
- **(6 pontos) Descritivo** explicando o projeto, contendo uma justificativa/objetivos de no mínimo quinze linhas para compreensão do contexto, permitindo a validação da entrega (se as classes refletem o contexto do projeto).
- **(10 pontos) Diagrama de Classe do projeto** (mínimo de 10 classes)

DOMAIN DRIVEN DESIGN USING JAVA (2/2)

- **Projeto Java (80 pontos):**

- **(20 pontos)** Criação do projeto Java com todas as classes, atributos e em seus devidos pacotes, que deve estar de acordo com o Diagrama de Classe e o projeto proposto.
- **(20 pontos)** Conter construtores e métodos getters e setters.
- **(10 pontos)** Conter no mínimo dois métodos diferentes de funcionalidade do sistema.
- **(30 pontos)** Conter uma classe para executar o programa, instanciar objetos fazendo teste com todas as classes e todas as saídas do projeto.

Entrega: Arquivo **.pdf** para a documentação e um arquivo **.zip** com a pasta do projeto.

A entrega deverá ser feita exclusivamente pelo portal, em formato **.ZIP**

Não serão aceitas entregas pelo github.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (1/14)

- Neste desafio, vocês deverão projetar e desenvolver as telas de um site, garantindo uma experiência visual intuitiva e atrativa. Para essa tarefa, é **obrigatório** o uso exclusivo de **HTML**, **CSS** e **JavaScript**, sem o auxílio de *frameworks* ou bibliotecas externas.
- O principal objetivo desta entrega é criar **interfaces detalhadas**, que sigam princípios de design moderno e boas práticas de usabilidade e da responsividade. As telas devem apresentar um *layout* bem estruturado, responsivo e agradável, proporcionando uma experiência fluida para os usuários, adaptando o *design* para diferentes dispositivos e tamanhos de tela, assegurando acessibilidade e navegabilidade intuitiva.
- Além disso, é fundamental garantir a **qualidade do código** e seguir os padrões técnicos estabelecidos para o projeto. A equipe deverá utilizar o **GitHub** como ferramenta de versionamento para documentar o progresso e manter o histórico de alterações, reforçando as boas práticas de colaboração e desenvolvimento contínuo.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (2/14)

ALGUMAS REGRAS (1/3)

✓ Criação de Conta de Equipe

- A **EQUIPE** deverá criar uma organização no **GitHub**. Convide os outros membros e o professor responsável para a organização, para que a correção possa ser efetuada.

✓ Diretrizes de Design

- A equipe deverá escolher uma paleta de cores e fontes que sejam atraentes e destaquem o design do site. Além disso, o *design* deve incluir:
 - Imagens e ícones para tornar a interface mais envolvente.
 - Layouts de navegação e botões intuitivos que facilitem a interação do usuário.
 - Barra de pesquisa (opcional) e menus de navegação para melhor usabilidade.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (3/14)

ALGUMAS REGRAS (2/3)

✓ Definição de Páginas do Projeto

- Embora a quantidade de páginas do projeto seja definida pela equipe, **algumas páginas são obrigatórias**:
 - **Index** (Página Inicial); **Integrantes**; **FAQ** (Perguntas Frequentes), **Contato**, **mais as páginas da solução proposta**.
 - A página de **Integrantes**, deve estar devidamente 'linkada' no menu navegação, por exemplo, ou em outro local, mas que seja acessível em todas as páginas do site. Esta página deve obrigatoriamente conter:
 - ✓ Nome, foto, RM, turma de cada integrante.
 - ✓ Links para os perfis de GitHub e LinkedIn de todos os membros.
 - ✓ A não entrega desta página acarretará penalidades para a equipe.
- Mantenha um **padrão de estrutura** entre todas as páginas, usando os mesmos componentes (ex: um mesmo header e footer em todas elas).

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (4/14)

ALGUMAS REGRAS (3/3)

✓ Responsividade e Breakpoints

- As telas deverão atender aos seguintes *breakpoints*:
 - Extra Small devices (phones, 600px and down): @media (max-width: 600px) {...}
 - Small devices (portrait tablets and large phones, 600px and up): @media (min-width: 600px) {...}
 - Medium devices (landscape tablets, 768px and up): @media (min-width: 768px) {...}
 - Large devices (laptops/desktops, 992px and up): @media (min-width: 992px) {...}
 - Extra-Large devices (large laptops and desktops, 1300px and up): @media (min-width: 1300px) {...}

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (5/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (1/7)

1. PÁGINAS OBRIGATÓRIAS E QUANTIDADE DE PÁGINAS (30,0 pontos)

Desenvolvimento das seguintes páginas obrigatórias, **Index/Home** (Página Inicial); **Integrantes/Quem somos**; **FAQ** (Perguntas Frequentes), **Contato**, mais as páginas da solução proposta.

I. HTML Semântico (15,0 pontos)

- a. **HTML semântico:** Estrutura bem definida dos arquivos HTML, incluindo <header>, <footer>, <article>, <nav>, <aside>, <main>, <section>, etc, utilize estes e outros elementos para manter a estrutura semântica do HTML. (5,0 pontos)
- b. **Hierarquia e Aninhamento:** Hierarquia correta dos elementos, com **tags** corretamente aninhadas. (5,0 pontos)
- c. **Aplicação de Classes e IDs:** Uso eficiente de classes e IDs para identificar e estilizar os elementos de forma adequada. (5,0 pontos)

II. Acessibilidade (5,0 pontos)

- a. Implementação adequada de imagens e elementos de mídia com atributos corretos como **alt** para acessibilidade. (3,0 pontos)
- b. Demais implementações para acessibilidade. (2,0 pontos)

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (6/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (2/7)

1. PÁGINAS OBRIGATÓRIAS E QUANTIDADE DE PÁGINAS (30,0 pontos)

III. Quantidade de páginas (10,0 pontos)

a. A quantidade de páginas fica a critério da equipe, porém, como já explicitado, algumas páginas são obrigatórias:

- **Index/Home** (Página Inicial); **Integrantes/Quem somos**; **FAQ** (Perguntas Frequentes), **Contato**, mais as páginas da solução proposta.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (7/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (3/7)

2. ESTILIZAÇÃO (15,0 pontos)

Crie um arquivo CSS externo **ao arquivo HTML**, CSS externo não significa externo a **SOLUÇÃO** e vincule-o ao seu arquivo HTML. Certifique-se de que todas as regras CSS estão corretamente aplicadas.

I. Definição de estilos (15,0 pontos)

- a. Defina estilos apropriados para os elementos HTML, como fonte, cores de fundo, margens e espaçamento. Certifique-se de que os estilos estão consistentes em toda a página. (3,0 pontos)
- b. Garanta que o texto seja legível, com um contraste adequado entre o texto e o fundo, e que a página tenha uma aparência agradável, utilizando uma paleta de cores harmoniosa e uma disposição equilibrada dos elementos. (3,0 pontos)
- c. Otimize o CSS para garantir um carregamento rápido da página, removendo ou combinando regras redundantes sempre que possível. (3,0 pontos)
- d. Além de definir estilos básicos (cores, fontes, espaçamentos), utilize **efeitos visuais modernos**, como transições suaves e animações sutis. (3,0 pontos)
- e. **Minimize o CSS** removendo regras redundantes ou compactando os arquivos antes da entrega. (3,0 pontos)

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (8/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (4/7)

3. RESPONSABILIDADE DO DESIGN (30,0 PONTOS)

A responsividade devem ser representadas em diferentes tamanhos de tela, ajustando elementos e *layouts* conforme necessário.

- eXtra Small devices ; SMall devices; MeDium devices; Large Devices e eXtra-Large devices

I. Implementação de design responsivo utilizando técnicas como media queries

- a. Versão para Dispositivos Móveis (10,0 pontos)
- b. Versão para Tablets (10,0 pontos)
- c. Versão para Desktops (10, pontos)

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (9/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (5/7)

4. JAVASCRIPT (15,0 pontos)

Implementar funcionalidades interativas em **JavaScript**, enriquecendo a experiência do usuário e tornando a aplicação dinâmica e responsiva às ações. O foco é utilizar o JavaScript para manipulação do **DOM**, eventos e validação de dados em formulários, seguindo as boas práticas de desenvolvimento vistas em aula.

I. Validação de Formulários (10,0 pontos)

- a. Implementar validações em **JavaScript** para os formulários, garantindo que o usuário preencha todos os campos obrigatórios de forma correta. (5,0 pontos)
- b. Incluir mensagens de erro dinâmicas para orientar o usuário em caso de preenchimento incorreto ou campos vazios. (5,0 pontos)

II. Interatividade e Manipulação do DOM (5,0 pontos)

- a. Adicionar funcionalidades interativas, como exibir/esconder seções com base em cliques em botões ou links de navegação. (5,0 pontos)

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (10/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (6/7)

5. VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB (10,0 PONTOS)

I. Criação de repositório (2,5 pontos)

Criação de um repositório na organização criada pela equipe, no **GitHub**, para controle do projeto, neste repositório, deverá conter uma CÓPIA DO PROJETO e não apenas as pastas sem versionamento. A **EQUIPE** deverá convidar outros membros e o professor responsável para serem membros/proprietários da organização e, também, para que a correção possa ser efetuada.

II. Envio do link ao professor responsável (2,5 pontos)

Envio do *link* do repositório, criado no Item I, ao professor responsável pela disciplina no arquivo README.MD.

III. Commits frequentes (1,5 ponto)

Realização de, no mínimo, 10 *commits* significativos, demonstrando a evolução do projeto.

IV. Participação da equipe (1,5 ponto)

Participação de todos os integrantes no repositório, com contribuições evidentes de cada membro da equipe.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (11/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (7/7)

5. VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB (10,0 PONTOS)

V. Criação do arquivo README.MD (2,0 pontos)

O arquivo README.md deve conter informações claras e organizadas sobre o projeto, facilitando a compreensão de quem acessá-lo. Informações como:

- Objetivo do projeto;
- Estrutura de pastas e arquivos;
- Tecnologia utilizada;
- Integrantes;
- Endereço repositório do projeto no GITHUB;

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (12/14)

PENALIDADES (1/2)

I. Arquivos maiores que 50 MB (-50,0 pontos)

O arquivo .ZIP do projeto não deve exceder 50 MB.

II. Para cada página OBRIGATÓRIA que faltar no projeto (-20,0 pontos)

A ausência de qualquer página obrigatória — **Index/Home (Página Inicial)**, **Integrantes/QuemSomos**, **FAQ (Perguntas Frequentes)** ou **Contato** — resultará na perda de **20 pontos por página faltante** no projeto.

III. Entregas duplicadas (-5,0 pontos)

A entrega deve ser feita por apenas um aluno do grupo. Caso ocorra a entrega por mais de um aluno, será descontado **CINCO** pontos do grupo **para cada entrega adicional**.

IV. Entrega da solução somente com link (-100,0 pontos)

Não serão aceitas soluções que contenham apenas o link do repositório para que o professor responsável faça o *download* da solução a partir do repositório. É necessário o envio o arquivo ZIPADO.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (13/14)

PENALIDADES (2/2)

V. Não entrega do link do GITHUB (-5,0 pontos)

Sem o link, não há como avaliar o versionamento, o trabalho colaborativo e a evolução do projeto.

VI. Utilização de frameworks, CDNs e/ou qualquer tipo de arquivo externo a solução entregue (-100,0 pontos)

A utilização de frameworks e/ou soluções prontas, incluindo o Bootstrap, está estritamente proibida neste projeto.

Caso o professor responsável pela disciplina identifique a utilização desses recursos, a nota da SPRINT 01 da equipe será automaticamente ZERADA.

FRONT-END DESIGN ENGINEERING (14/14)

ENTREGA

A equipe encaminhar ao professor responsável pela disciplina um arquivo ZIP contendo:

- Compacte TODA a solução, crie o arquivo **README.MD**, coloque as informações constantes no **Item 5 VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB**, subItem V, e encaminhe TUDO junto num arquivo ZIP.
- Não serão aceitas soluções que contenham apenas o link do repositório para que o professor responsável faça o *download* da solução a partir do repositório.

ONDE DEVE SER ENTREGUE

- Portal do Auno
- Anexe o arquivo do seu projeto referente a entrega escolhida. Lembre-se que somente o **representante** deve enviar o trabalho!!

NÃO SERÃO ACEITAS ENTREGAS PELO TEAMS OU OUTRO MEIO DE COMUNICAÇÃO!!

SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL

ENTREGA - 1º SPRINT

Tema	Etapa	Entregável	Pontos
DOCUMENTAÇÃO FUNCIONAL	Identificar a sua solução e a sua aplicabilidade	Detalhamento da oportunidade identificada (mínimo de 20 linhas)	35
		Detalhamento da solução proposta e diferenciais (mínimo de 20 linhas)	
		BMC - Imagem em alta resolução	
		Imagens do FIGMA da Solução	
		Matriz CSD	
BACKLOG DO PRODUTO	Gestão de projeto e execução	Backlog preliminar contendo datas, responsáveis, Previsão entrega MVP's	35
		História do Usuário no formato 3W	
		Requisitos Funcionais	
		Requisitos Não Funcionais	
		Regras de Negócio	
		* Todos os conteúdos deve estar no documento funcional.	
PROTÓTIPO DE MÉDIA FIDELIDADE	Visão da solução	<p>Desenvolver um protótipo que já contemple TODAS as funcionalidades da aplicação. Deve ser aplicado as 10 Heurísticas de Nielsen e os Fundamentos de UX Writing. O Protótipo (FIGMA) deve ser apresentado em vídeo pitch (máximo 3 minutos), explicando cada tópico solicitado.</p> <p>O link para o protótipo deve estar no documento funcional e com acesso liberado ao professor(a).</p>	<p>Se o link não funcionar ou estiver fechado, esse item é automaticamente zerado.</p> <p>20 pontos - Heurísticas de Nielsen 10 pontos – UxWriting.</p>

DÚVIDAS

Sobre a **entrega da disciplina**, procure o **professor responsável pela sua turma e disciplina**;

Sobre o **challenge**, procure um **Scrum Master**.

