Caro, estudante.

Agora que você se apropriou dos conteúdos abordados e das situações-problema nesta disciplina, chegou o momento de testar seus conhecimentos.

Escolha uma das 3 situações-problema que você leu no material e proponha um   
projeto de intervenção. Você deve descrever:

* **Objetivo:** como você pretende solucionar a situação-problema escolhida;
* **Revisão de Conceito:** conhecimentos adquiridos no curso utilizados como base de estudo;
* **Metodologia:** qual abordagem, técnica ou processo usados para resolver o problema indicado;
* **Tempo:** quanto tempo gastou para a solução;
* **Procedimento:** indique o passo-a-passo para a resolução, e possíveis   
  materiais utilizados;
* **Resultado:** o que resultou o processo.

**Nome:** Luis Felipe Taraban Sant’ana

**RGM:** 25989243

**Qual situação-problema você escolheu para criar o seu projeto de intervenção?**

Situação-problema 1

Situação-problema 2

[X]Situação-problema 3

**A Situação-Problema escolhida:**

Prototipação de Telas.

**Objetivo:**

Desenvolver e apresentar ao cliente um protótipo visual e funcional da interface final do sistema.

**Revisão de Conceito:**

Processo que utiliza ferramentas específicas para criar wireframes, mapas conceituais e mapas de navegação, facilitando a visualização e compreensão do sistema.

**Metodologia:**

Wireframes: para apresentar uma visão inicial da interface.

Mapas conceituais: para organizar as ideias e funcionalidades do sistema.

Mapas de navegação: para ilustrar os fluxos e caminhos percorridos pelos usuários no sistema.

**Tempo:**

Estimativa total: 3 horas.

Desenvolvimento de wireframes: 1 hora e meia. Elaboração do mapa conceitual: 30 minutos. Construção do mapa de navegação: 1 hora..

**Procedimento e material utilizado:**

Wireframe oferecerá uma representação gráfica simplificada das interfaces para fornecer ao cliente uma visão geral do layout e estrutura das telas. Mapa conceitual oferecerá definição e organização das ideias-chave e relacionamentos entre as funções do sistema. Mapa navegacional ilustrará os caminhos percorridos pelos usuários dentro do sistema, destacando a interação entre as telas. A ferramenta utilizada será Balsamiq, software especializado na criação de protótipos e wireframes e o draw.io, software utilizado para desenhar o mapa conceitual e navegacional

**Resultado e discussão**:

Após o processo foi adquirido um wireframe, mapa conceitual e navegacional do app.  
.