





Eixo 3 Turma 4



## Introdução

• O consumo consciente de roupas pode transformar sua relação com a moda e com o meio ambiente.

## **Problema**

- A compulsão pelo consumo
- Gestão ineficiente de roupas
- Poluição do meio ambiente

## **Objetivo**

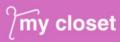
• Oferece uma plataforma intuitiva para gerenciamento de itens de vestuário.

### **Justificativa**

• Ter peças visíveis através de um app possibilitando ganho de tempo, economia de dinheiro e consumo consciente.

## Público alvo

 Pessoas que têm dificuldade em se arrumar, que compram sem necessidade

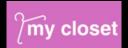


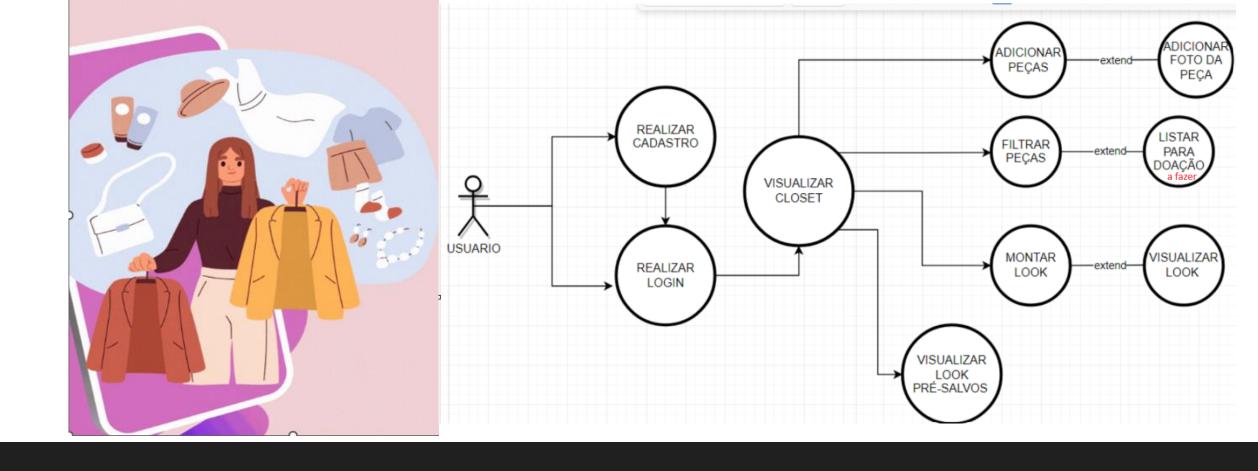


## Solução do problema

Construção de um aplicativo móvel capaz de organizar e setorizar peças de um guarda roupa de modo a evitar consumos desnecessários.

## SOLUÇÃO DO PROBLEMA:





## ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO



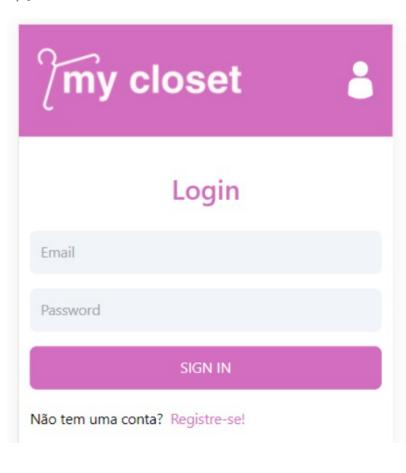
## PROJETO DE INTERFACE





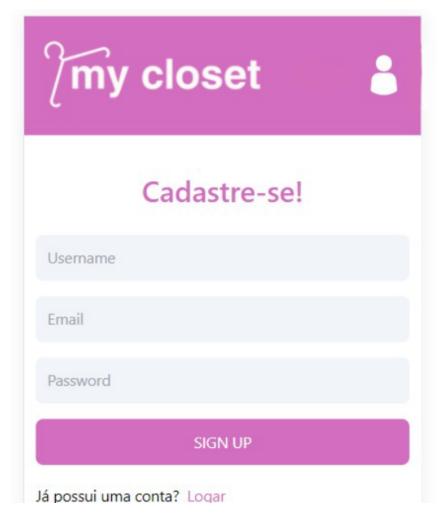
### **TELA DE LOGIN**

Porta de entrada da aplicação, aqui o usuário poderá escolher entre logar (caso já tenha se registrado), ou criar um usuário e senha, através da opção de criar uma conta.



### **TELA DE CADASTRO**

Aqui, o usuário que está acessando o aplicativo pela primeira vez deverá digitar seus dados para criar um login e senha.



## Monte seu look

escolha a peça que vai adicionar

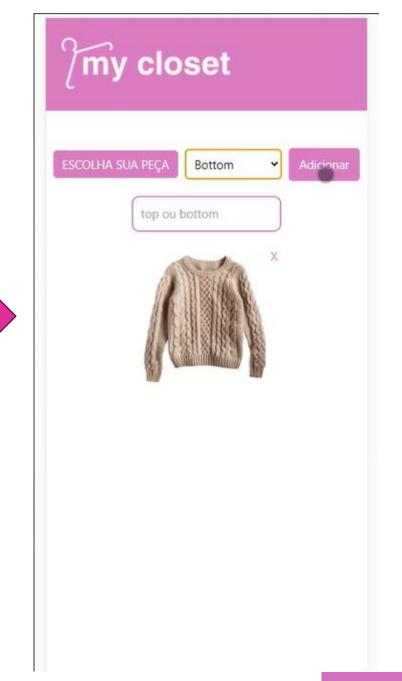
escolhe o tipo

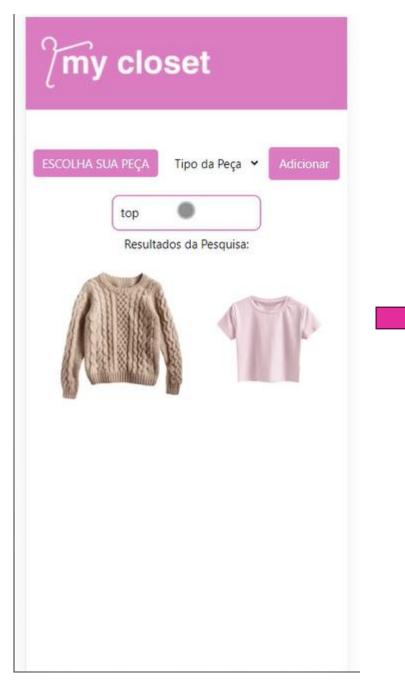
monte o seu look sem ter que buscar a peça no armário

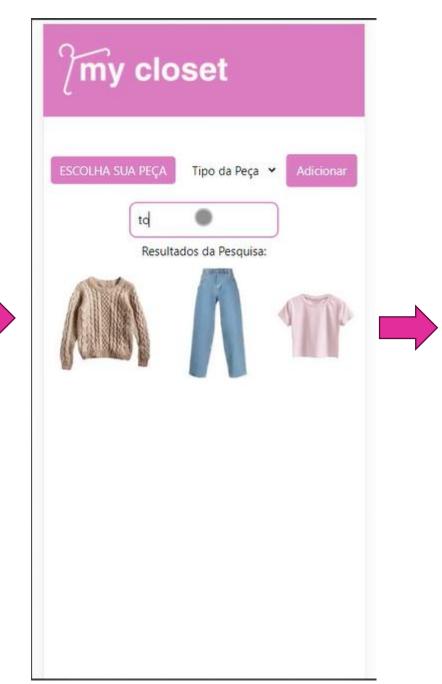




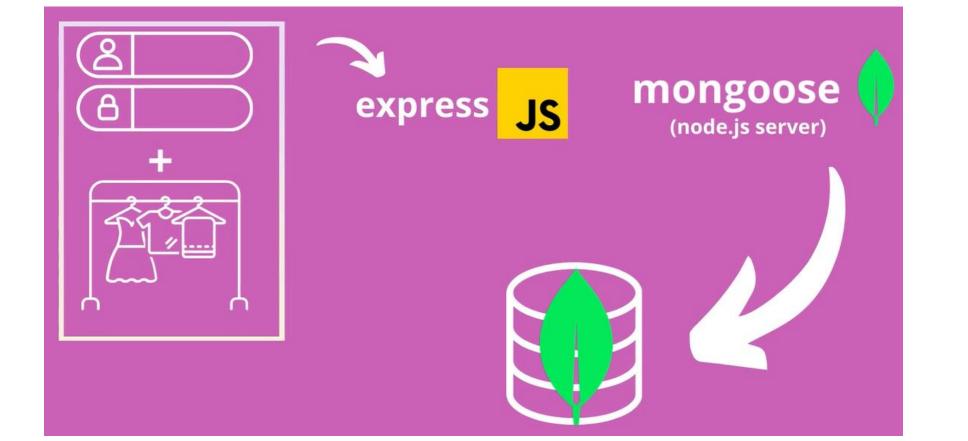














## LINGUAGENS UTILIZADAS:

# Integrantes.



Matheus da Silva Câmara



Maria Júlia Silva Medeiros

turma 4





Sanderlei Vieira Cabral



**Giovanna Maria Elias Coura** 



Andressa Júlia Guedes Ribeiro