**uSJT – Universidade São Judas Tadeu**

**ATIVIDADE 03 – GRUPO**

**UC : Modelagem de *software***

**Professor : Edgard Luiz Bernardes Valderramas**

**Semestre : 1º Semestre - 2024**

**Enunciado:**

1. Pesquisar três dos aplicativos de prototipagem abaixo:
   1. Pencil Project
   2. Balsamiq
   3. OmniGraffle
   4. Sketch
   5. InVision
   6. Adobe XD
   7. Axure RP
   8. JustinMind
   9. UXPin
   10. Framer
   11. Origami
   12. Proto.io
   13. Bootstrap Studio
   14. Pingendo
   15. BootPly
   16. Figma
2. Preparar uma tabela com, no mínimo, os seguintes elementos:
   1. Nome da empresa responsável pelo aplicativo;
   2. Principais características;
   3. Funcionalidades;
   4. Preços (se aplicável);
   5. Exemplos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Característica | Sketch | Adobe XD | Figma |
| Empresa | Bohemian Coding | Adobe Inc. | Figma, Inc. |
| Principais Características | - Ferramenta de edição vetorial gráfica focada em interfaces digitais. - Exclusivo para macOS. | - Design de interfaces e prototipação. - Disponível para Windows e macOS. | - Editor de gráficos vetoriais e prototipagem. - Opera diretamente no navegador. - Ênfase na colaboração. |
| Funcionalidades | - Edição vetorial. - Criação de interfaces digitais. | - Prototipação interativa. - Prévia em dispositivos. - Edição de componentes. | - Prototipação. - Colaboração em tempo real. - Design responsivo. |
| Preços | Pago (licença única). | Pago (assinatura mensal ou anual). | Gratuito (com opções de assinatura para recursos avançados). |
| Exemplos | - Desenvolvimento de interfaces Apple. - Biblioteca de plugins. | - Prototipagem interativa. | - Colaboração em equipe. - Compartilhamento de projetos. |

Boa Atividade, Prof. Edgard Luiz Bernardes Valderramas.