



Pró-Reitoria Acadêmica
Curso de Ciência da Computação
Trabalho Experiência do Usuário

Protótipo de um aplicativo

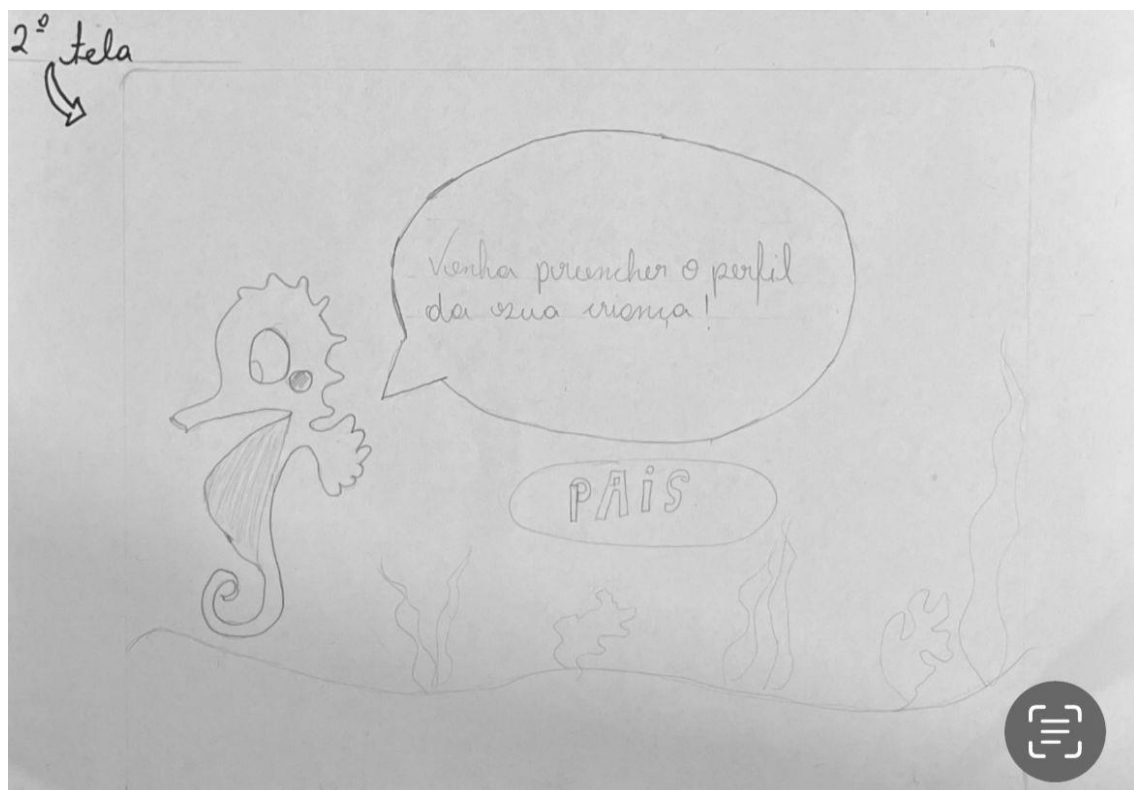
**Autores: Camila Graner, João Anthony, Victor Praça,
Amanda Mendes, Cauã Aguiar, Davi
Fernandes, Henrique Adson**
Orientador: Osmam Souto

1. PROTÓTIPO DE BAIXA, EM PAPEL

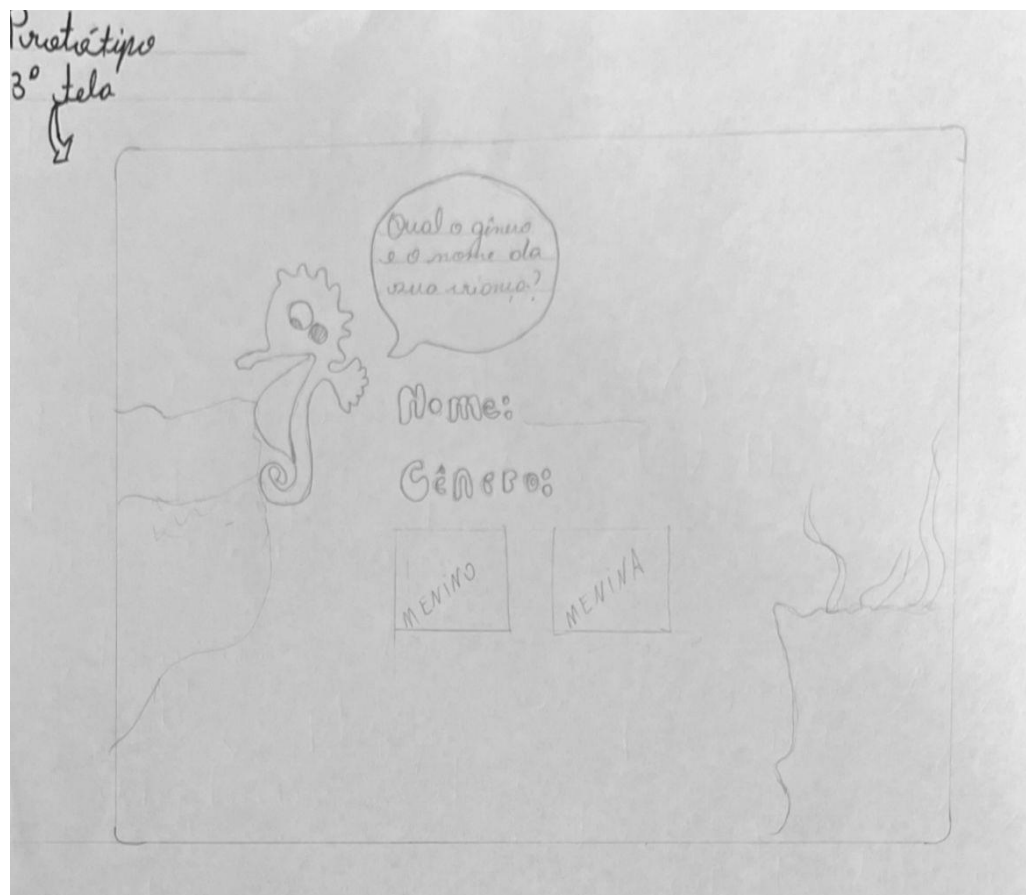
1.1 Tela 1



1.2 Tela 2



1.3 Tela 3



2. TELAS E FUNCIONALIDADES

2.1 Tela 1



Funcionalidade da tela 1: Apresentar o aplicativo com apenas a interação de iniciar, sendo atrativo para a criança que estiver utilizando.

2.2 Tela 2



Funcionalidade da tela 2: A tela 2, oferece aos pais no primeiro acesso que preencha as informações sobre o filho(a) que irá usar o aplicativo. Para que assim, o próprio aplicativo saiba oferecer os devidos jogos para o usuário. Há apenas um botão que seria “espaço para os pais”, que levará para a tela 3.

2.3 Tela 3



Funcionalidade da tela 3: A partir dessa tela, começa as informações que os pais deverão preencher sobre seu filho(a). Nessa tela, especificamente, teremos o nome que os pais deverão escrever e o gênero que deverão selecionar.

DocuSigned by:
Amanda Mendes
06846AF78B84BA...

DocuSigned by:
Camila Gomes
2EAB041C03AA45D...

DocuSigned by:
Rafael A.
0923E846259AD1...

DocuSigned by:
Davi Fernandes
6DFA3391232C429...

DocuSigned by:
Henrique Adson
F151D37080224C8...

DocuSigned by:
João Antonio
143AF3EA78A3443...

DocuSigned by:
Victor Mota
C8F83031E884A1...