



Universidade Federal do Ceará  
Campus de Quixadá

<b>Disciplina</b>	Engenharia de Software	<b>Semestre</b>	
<b>Professor</b>	Diana Braga		
<b>Aluno/Equipe</b>		<b>Matrícula</b>	

### ATIVIDADE PRÁTICA

Em equipe, faça o planejamento do escopo de um aplicativo para dispositivos móveis, incluindo também a prototipação das telas para auxiliar os stakeholders a entenderem a solução proposta.

O objetivo do aplicativo será decidido pela equipe. Será avaliado a criatividade, o planejamento do projeto, a descrição das histórias de usuário e o protótipo das telas. (Pontuação: vale ponto na nota 1 da disciplina). A equipe irá apresentar para a turma da disciplina.

Para o protótipo das telas do aplicativo, você pode utilizar:

1. moqups.com
2. Figma
3. <http://pencil.evolus.vn/Default.html>
4. Justinmind
5. Prototyper
6. Outra ferramenta similar.