

Equipe Ciência da Computação: Gabriel de Souza Klauck, Luís Felipe de Castilho, Maria Júlia Testoni e Martin Lange de Assis	Equipe Tecnologias Educacionais: Jeyson, Mônica e Roberto
Nome do Aplicativo: Bobbie-Doo	
Indique o público-alvo a quem se destina: Educação Infantil	
Informe o contexto educativo no qual será utilizado: Atividades de alfabetização visual e letramento (cores e formas). Integração com artes, ciências e linguagem oral.	
Aponte no mínimo quatro objetivos de aprendizagem esperados: <ol style="list-style-type: none"> Desenvolver a motricidade fina por meio do ato de colorir, exercitando a coordenação dos movimentos das mãos e dos dedos Explorar cores, formas e superfícies ao pintar desenhos impressos, utilizando materiais variados (lápis de cor, giz de cera, tinta, etc.). Expressar-se artisticamente por meio das artes visuais, registrando suas escolhas criativas no papel Estimular o interesse lúdico através da transformação do desenho em realidade aumentada. Desenvolver a percepção visual ao identificar correspondência entre a pintura no papel e o modelo 3D colorido. Promover o engajamento por meio da experiência de ver sua própria criação ganhar vida em formato digital. 	
Liste os requisitos de ferramentas de desenvolvimento, usabilidade, desempenho, plataforma e hardware necessário com sua respectiva configuração (requisitos não funcionais): <ol style="list-style-type: none"> O usuário baixa e imprime as páginas de desenho disponíveis no aplicativo. O aplicativo, ao ser aberto em modo câmera, reconhece a página impressa como marcador. O app reconhece a página, captura a paleta das áreas pintadas e mapeia as cores no modelo 3D correspondente. O usuário pinta o desenho livremente no papel. O aplicativo, ao ser aberto em modo câmera, reconhece a página impressa como marcador. 	
Enumere as principais funções (requisitos funcionais) do aplicativo (no mínimo cinco)? <ol style="list-style-type: none"> O usuário deve ser capaz de navegar por uma galeria de imagens a serem representadas virtualmente o sistema deve ser capaz de identificar automaticamente qual dos desenhos disponíveis está sendo focado e reconhecê-lo como um marcador válido. O usuário ao acessar um desenho, pode imprimir ou baixar em pdf, png, jpg ou jpeg. O usuário ao acessar um desenho pode escanear o desenho selecionado O usuário pode ativar o modo da câmera para Realidade Aumentada 	

6. O usuário deve poder tocar no modelo 3D na tela para ativar uma segunda animação ou um efeito sonoro, tornando a experiência mais interativa.

Desenhe e anexe as principais telas do aplicativo, associando-as aos requisitos funcionais:

