



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

**Protótipo de um aplicativo**

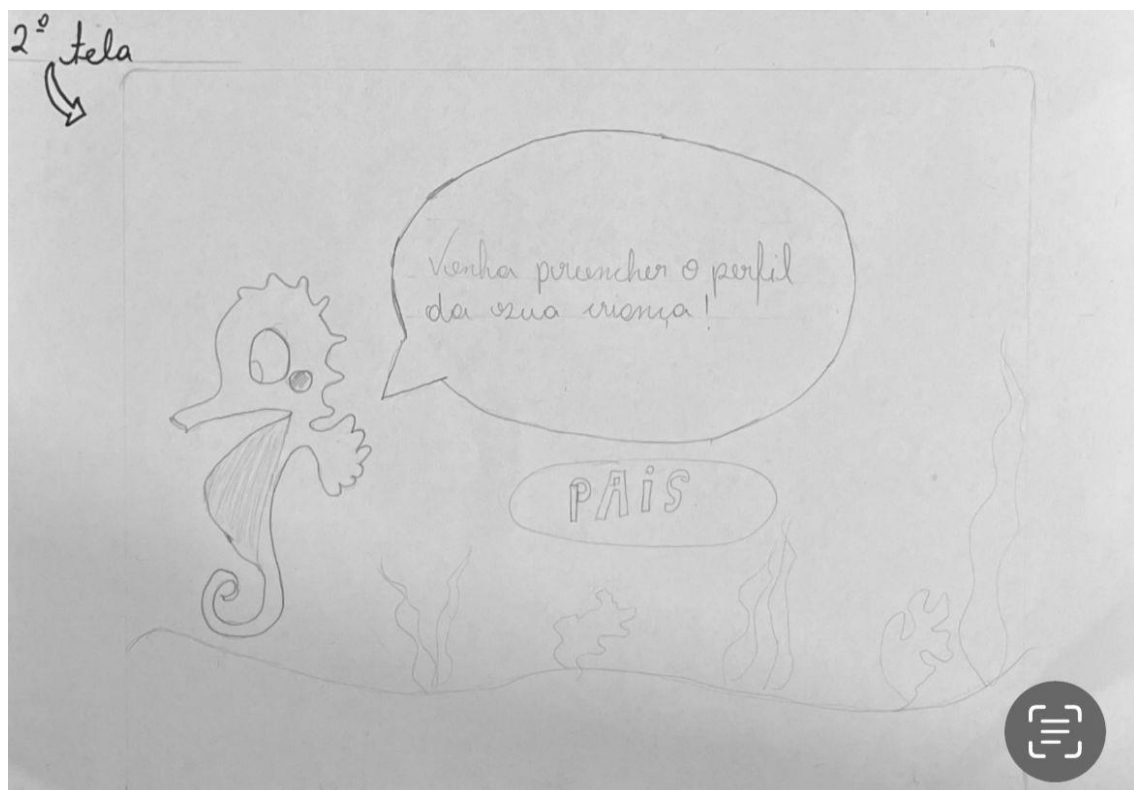
**Autores: Camila Graner, João Anthony, Victor Praça,  
Amanda Mendes, Cauã Aguiar, Davi  
Fernandes, Henrique Adson**  
**Orientador: Osmam Souto**

## 1. PROTÓTIPO DE BAIXA, EM PAPEL

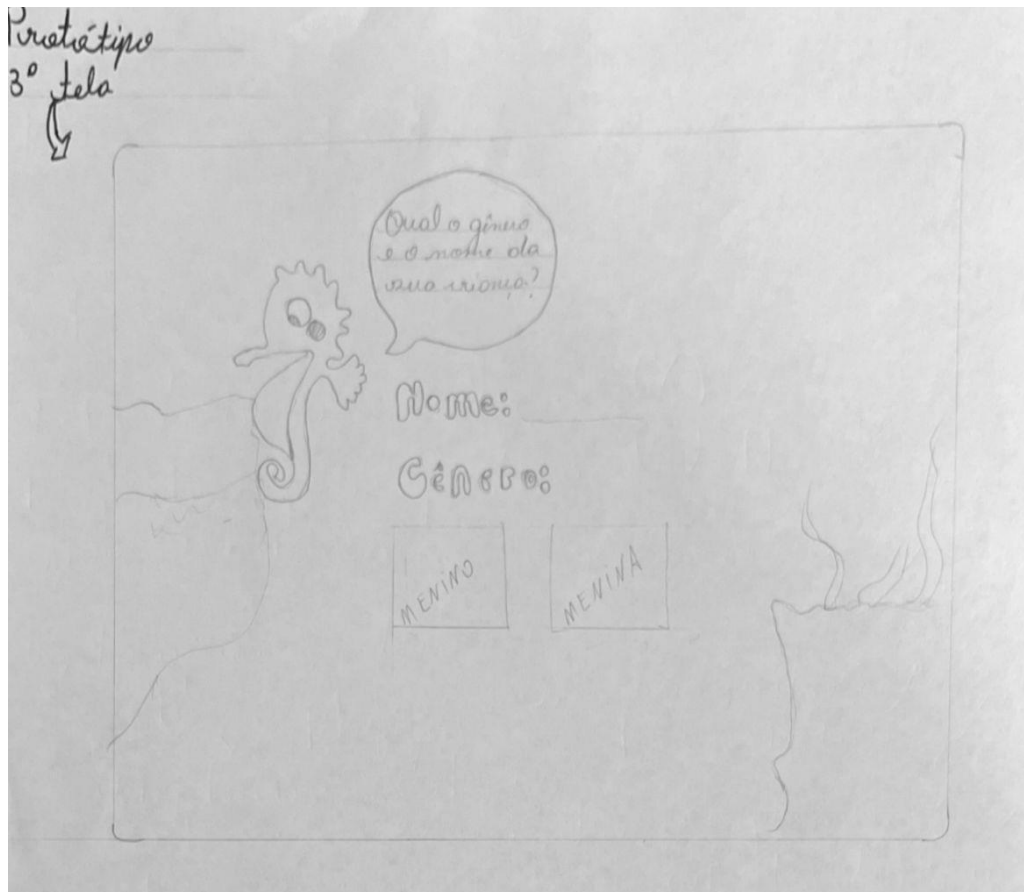
### 1.1 Tela 1



### 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.  
0923E846259A4D1...

DocuSigned by:  
Dani Fernandes  
6DFA3391232C429...

DocuSigned by:  
Henrique Adson  
F151D37080224C8...

DocuSigned by:  
João Antonio  
143AF3EA78A3443...

DocuSigned by:  
Victor Mota  
C8F83031E884A1...