

**Heinz Vieira**  
[heinz.vieira@gmail.com](mailto:heinz.vieira@gmail.com)

Proposta para desenvolvimento de aplicativo para celular/tablet  
baseado no livro “O desafio de amar”

Maringá  
Março-2013

## Introdução

Em um relacionamento conjugal, normalmente, se observa faíscas de contenda. Alguns casais perdem o foco e, por falta de esperança e orientação, buscam a separação. Sabe-se que o filme “A prova de fogo” juntamente com o livro “O desafio de amar”, ambos pertencentes a BV Films Editora, com sua impactante/excelente produção, têm realmente alcançado os corações quebrados e os auxiliado na restauração.

## Objetivo

Acredito que, no momento em que o casal percebe a necessidade de restabelecer o relacionamento, o propósito do livro “O desafio de amar” é algo muito eficaz, capaz de direcionar o casal de uma maneira sábia, a luz da Bíblia.

Foi então que ponderei ser necessário um aplicativo, inteiramente baseado no livro “O desafio de amar”, que proporcionasse facilidade e acessibilidade em qualquer momento. Isso, certamente, conduzirá o usuário a um resultado muito melhor, uma vez que em qualquer ambiente, ele poderá reler o desafio, lembrando-se constantemente do que se deve ser feito, e terá sempre em mãos o devido espaço para suas anotações.

Julgo que a pessoa que dispor do aplicativo “O desafio de amar” em seu celular/tablet, assim como proponho, desfrutará do mesmo conteúdo do livro - textos, desafios e anotações, de uma forma mais acessível, fácil e prática.

## Descrição principal

Para que o aplicativo se assemelhe ao livro, desenvolvi as principais interfaces, as quais, nas páginas seguintes, estão disponíveis para visualização, com imagens e descrições.

Conforme o livro, a jornada de 40 dias será respeitada. Com uma novidade, no entanto. A disposição dos desafios serão numerados e acompanhados de ícones, os quais se associarão ao desafio. Então, ao se clicar no desafio, a apresentação completa será exibida, isto é, o título, o texto explicativo, o desafio e o espaço para as anotações.

Uma interessante ideia foi a de bloquear os desafios enquanto o anterior não for concluído. Isso provoca o entusiasmo ao prosseguir com os desafios, uma vez que será dia após dia surpreendido.

## Recursos Adicionais

- Idioma: O aplicativo pode suportar vários idiomas.
- É possível desenvolver interatividades para os apêndices encontrados no livro.
- Ajuda: O aplicativo dispõe de informações que ajudarão o usuário a compreender o funcionamento do mesmo.

## Recursos de software

O aplicativo é compatível somente com celulares e tablets, os quais possuem sistema operacional Android, com versão igual ou superior a 2.2.

## Distribuição do aplicativo

A distribuição será realizada através do Google Play, respeitando as normas e termos de uso do mesmo.

## Interfaces gráficas principais



### Interface Inicial

Nesta interface, insere o nome do aplicativo, e os botões principais, os quais são:

→ Jornada: Este botão é para iniciar a jornada de 40 dias.

→ Desafio Aleatório: Este botão é para gerar um desafio aleatório, isto é, escolhido ao acaso para o usuário executar somente naquele dia, independente da sequência exposta inicialmente. ( Desde que já o tenha feito.)

→ Mais opções: Este botão é para mostrar outras funcionalidades do aplicativo, como por exemplo: palavra base, idioma, ajuda, sair do aplicativo.



## Jornada

Nesta interface, há disponível um ícone referente ao desafio para cada dia. Isso auxiliará na interpretação prévia, e ainda servirá como lembrete.

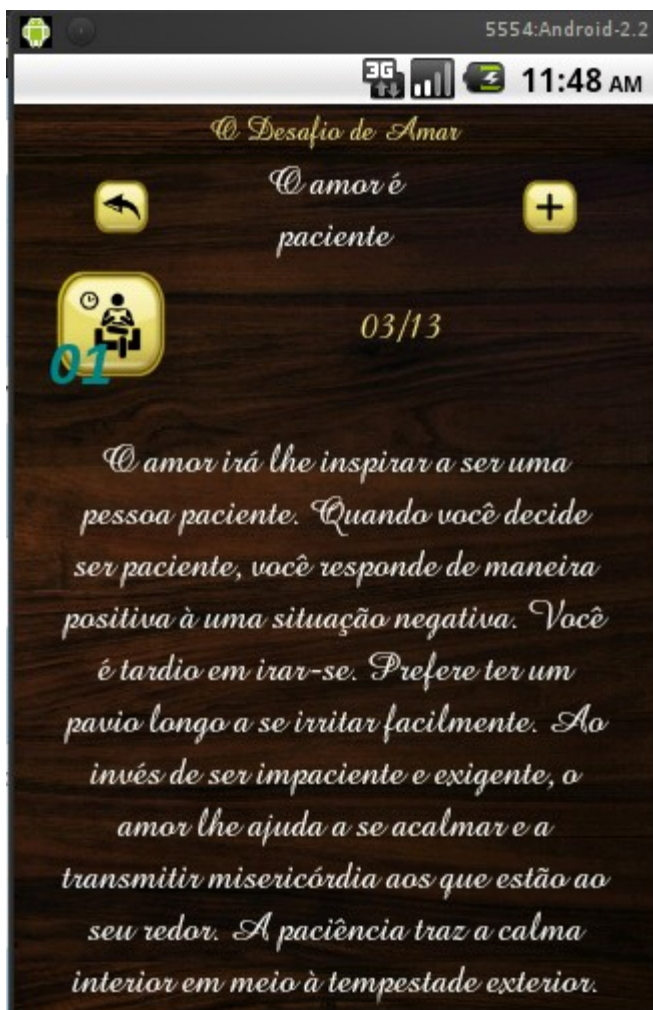
Os desafios só serão liberados após a conclusão do anterior. Tem-se como exemplo a interface ao lado, em que o nono desafio está bloqueado, devido ao fato do oitavo estar em realização.



## Opções Jornada

Ao se clicar em um ícone relativo a jornada, estando desbloqueado, é possível visualizar as opções, as quais são: Entenda, Desafio do dia e Anotações.

Usei o dia 01 para exemplificar.

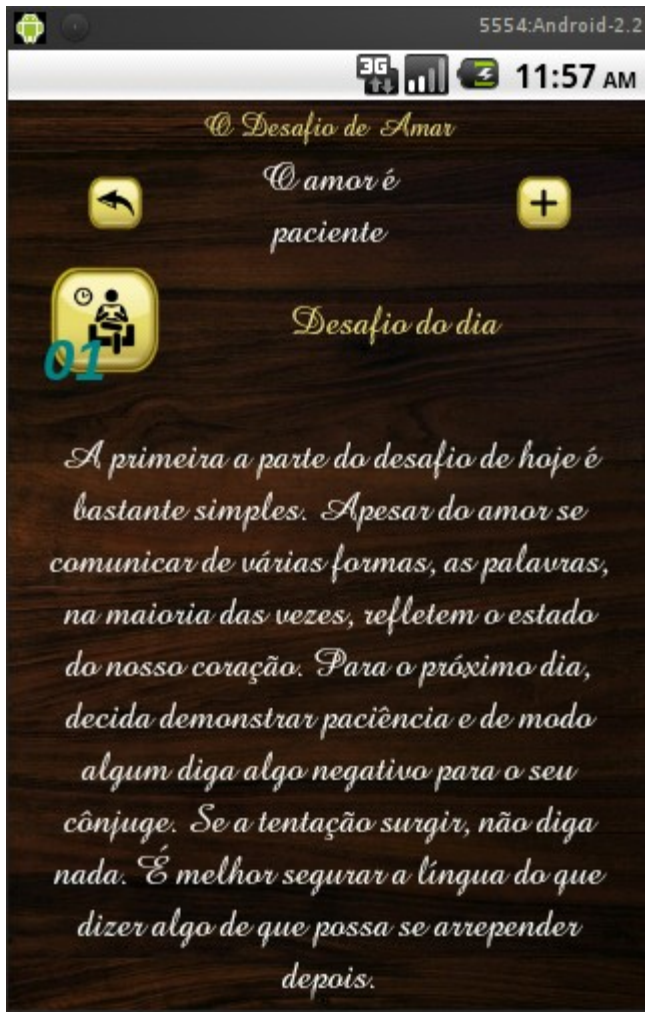


## Entenda

Na parte superior, pode-se visualizar o nome e o dia do desafio.

Logo abaixo, para a leitura não ficar cansativa, cada texto foi dividido em parágrafos. 03/13 representa que o texto explicativo contém 13 parágrafos, e o que está sendo lido, é o terceiro.

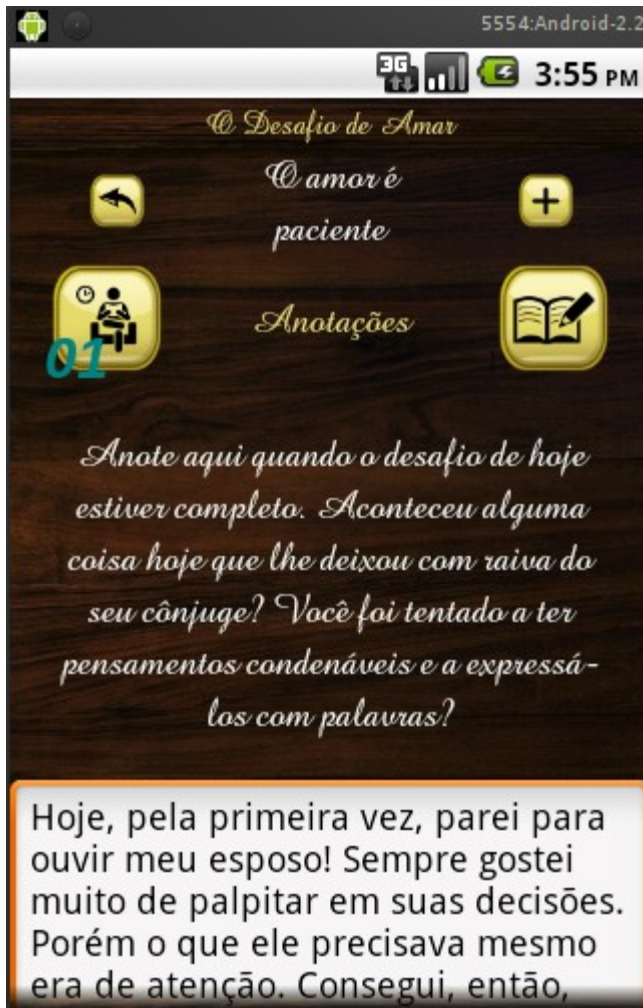




## Desafio do dia

Semelhante a interface de jornada, é possível encontrar o nome, o dia do desafio e o ícone associado, e abaixo o desafio proposto.

Esta interface também será usada para o desafio aleatório, encontrado na Interface inicial.



## Anotações

Assim como no livro, as anotações também terão seu espaço. Nele, o usuário relatará as circunstâncias enfrentadas para se completar o desafio do dia.



## Informações para contato

Contato: Heinz Vieira

Telefone: +554488227258

Email: [heinz.vieira@gmail.com](mailto:heinz.vieira@gmail.com)