

Disciplina: Programação para Web III
Turma: Noite
Professora: Silvia Bertagnolli

TRABALHO PRÁTICO

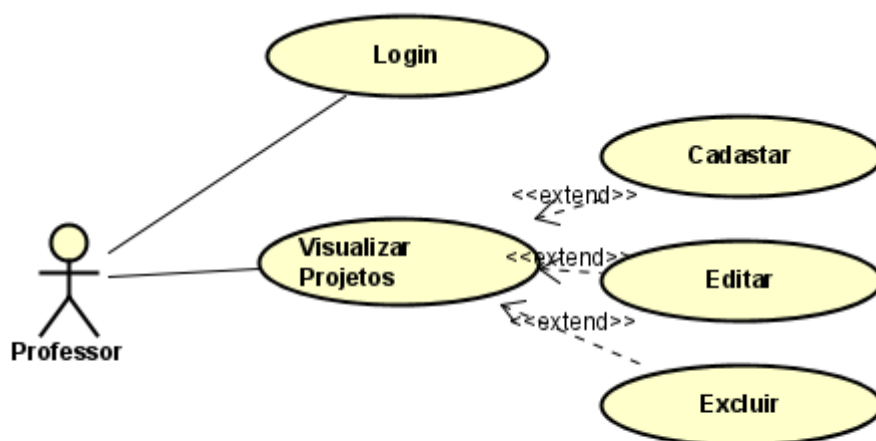
1. **Faça um pequeno resumo do aplicativo que você pretende desenvolver, deixando claro qual é o objetivo do seu app.**

O aplicativo que pretendo desenvolver é uma evolução de um projeto iniciado na disciplina "Engenharia de Software 3". Trata-se de um Aplicativo de Gestão de Projetos de Pesquisa, cujo principal objetivo é facilitar o gerenciamento de alunos e projetos acadêmicos dentro de uma instituição de ensino.

Nesta disciplina, o foco será na implementação dos seguintes módulos principais:

- Módulo de login;
- Cadastro de Projetos: Viabilizar o registro de projetos de pesquisa (nome, descrição, status)

2. **Elabore o diagrama de casos de uso relativo às funcionalidades previstas para o seu aplicativo. Coloque todas as funcionalidades pensadas, caso ele fique muito grande será possível restringir posteriormente.**



3. **Faça o protótipo das telas de seu app usando (no mínimo 8 telas) – você DEVE usar uma ferramenta de prototipação de telas (por exemplo, <https://marvelapp.com/> ou <https://www.figma.com/>).**

