**A startup EduDesign foi contratada pela escola Atena para desenvolver uma solução tecnológica educacional.**

**A gestora escolar relatou que precisa de um aplicativo para gerenciar as notas dos estudantes e de uma comunicação mais direta com os responsáveis pelos alunos.**

**Seguindo as etapas do Design Thinking, a equipe da startup desenvolveu um protótipo do aplicativo, mas não sabe se atende às expectativas reais dos envolvidos. Quais estratégias você utilizaria para a solução deste desafio?**

Apresentar o protótipo para a gestora escolar, e receber todo o feedback que ela tiver em relação ao app, como: sugestões, pontos positivos e pontos negativos. Para que os pontos negativos possam ser corrigidos.

Obs.: Não explicar o funcionamento do app, para que a experiência do usuário seja completa, utilizando o app do zero.