

ATIVIDADE PRÁTICA

DESIGN DE APLICATIVOS MÓVEIS

**ANO**

**2022**

Roteiro Elaborado por:

Profa. Margarete Klamas, Esp.

# INTRODUÇÃO

Olá a todos.

Sejam todos muito bem-vindos!

Esta avaliação foi planejada e preparada para a disciplina de Design de Aplicativos Móveis do Curso de Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis do Centro Universitário Internacional Uninter.

O objetivo desta atividade é fazer com que você, aluno, desenvolva os conhecimentos teóricos aprendidos nas rotas de maneira práticas. Para o desenvolvimento desta atividade iremos utilizar os conceitos metodologias do design.

Os conceitos e processos de design são utilizados na criação de soluções para o desenvolvimento de produtos físicos ou virtuais, sistemas visuais ou serviços capazes de resolver problemas humanos nas mais variadas áreas.

Ao longo desse roteiro serão passadas as orientações gerais para realização da avaliação bem como os seus critérios de correção. Na sequência, apresenta-se um exemplo de como se deve ser entregue uma das análises. Seguindo o roteiro, estarão as práticas a serem realizadas, com explicações de como deve ser feita e como será avaliada.

*No mais, desejo-lhe boa atividade prática!*

SUMÁRIO

[INTRODUÇÃO 1](#_Toc105421201)

[ORIENTAÇÕES GERAIS 3](#_Toc105421202)

[FORMATO DE ENTREGA 3](#_Toc105421203)

[MATERIAL ADICIONAL 3](#_Toc105421205)

[CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO 4](#_Toc105421206)

[PRÁTICA 5](#_Toc105421207)

# ORIENTAÇÕES GERAIS

Esta atividade é para ser realizada com consulta e pesquisa.

## FORMATO DE ENTREGA

No ícone Trabalho, no AVA-UNIVIRTUS, colocar o link para o protótipo interativo, para que o seu trabalho seja avaliado e testado.

|  |
| --- |
| **CUIDADO!**  A atividade é **INDIVIDUAL**. Caso o corretor observe trabalhos iguais, elas serão consideradas como PLÁGIO e será atribuída a **NOTA ZERO**. |

## MATERIAL ADICIONAL

Quant-UX - https://quant-ux.com;

Figma – https://www.figma.com.

# CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os critérios de avaliação desse trabalho são:

O trabalho será avaliado com relação a apresentação do seu projeto completo com todas as suas funcionalidades no total de 100 pontos.

# PRÁTICA

Você deverá desenvolver o protótipo interativo de um aplicativo completo.

Utilizar a ferramenta Quant-UX ou Figma para desenvolver essa atividade.

|  |
| --- |
| Ideias:   1. Dar sequência e prototipar o proposto na disciplina de Metodologia do Design e Concepção (caso já tenha cursado a disciplina). 2. Prototipar um aplicativo de biblioteca pessoal. (Inserir, consultar, excluir, emprestar para amigos, conhecidos). Sugestões autor, editora, título, ano, categoria |