

Atividade de Projetos

Windows Universal Platform

Turma:	9MOB
Professor:	Flávio Secchieri Mariotti
Curso:	Desenvolvimento de Aplicações e Games para Dispositivos Móveis – Internet das Coisas
Disciplina:	Projeto de Aplicações Windows Mobile
Atividade:	Avaliação da disciplina de projetos
Entrega:	30 dias após a postagem no portal
Aluno 1:	
Aluno 2:	
Aluno 3:	
Aluno 4:	

1. Introdução

[Nesta seção o aluno apresenta o aplicativo, para isso, a introdução deverá conter, motivação, objetivo e solução]

2. Aplicativo

Propósito:	[Breve descrição sobre o aplicativo]
Público alvo:	[Principais interessados]
Pilares:	[Citar três características que servirão como diferenciais do aplicativo, por exemplo, identidade visual, usabilidade, performance e etc.]
Categoria:	[Definir a categoria do aplicativo, por exemplo, esporte, finanças, jogos e etc.]

3. Matriz com análise comparativa

[Nesta seção o aluno deverá efetuar uma análise comparativa entre os principais concorrentes, destacando os recursos oferecidos por cada aplicativo em relação ao seu projeto, para isso, crie uma tabela conforme proposta da Figura 1]

APLICAÇÕES				
Funcionalidades	Meu Aplicativo	Aplicativo 1	Aplicativo 2	Aplicativo 3
Funcionalidade 1	X		X	X
Funcionalidade 2	X	X	X	
Funcionalidade 3		X		X
Funcionalidade 4		X	X	X
Funcionalidade 5	X			
---	X	X	X	X

Figure 1. Exemplo de matriz com análise comparativa

NOTA: a publicação do aplicativo na loja do Windows Store dispensa a entrega do código fonte, neste sentido, o aluno poderá simplesmente anexar este documento preenchido e o link do aplicativo na loja, permitindo que seja feito o download e avaliação. **Importante ressaltar que o download será feito somente de aplicativos gratuitos.**