CENTRO UNIVERSITÁRIO DE JOÃO PESSOA - UNIPÊ

**UBTECH – TI**

**RELATÓRIO DO PROJETO INTEGRADOR**

###### CURSO DE CIENCIAS DA COMPUTAÇÃO

**P3 e P4**

**THIAGO OLIVEIRA DE ALEXANDRIA**

**PEDRO HENRRIQUE MACIEL DE PAIVA**

**FELIPE MEDEIROS DUARTE**

**ALLAN MATHEUS WANDERLEY RIBEIRO DA SILVA**

###### STARTUP PLAYCAR

**JOÃO PESSOA - PB**

**2016.2**

Margem superior 3cm

**SUMÁRIO**

**1. INTRODUÇÃO**............................................................................................................

**2. MINI CANVAS – MODELO DE NEGÓCIOS** .......................................................

**3. PROTÓTIPOS DE INTERFACES**............................................................................

**4. ANÁLISE DE MERCADO** .....................................................................................

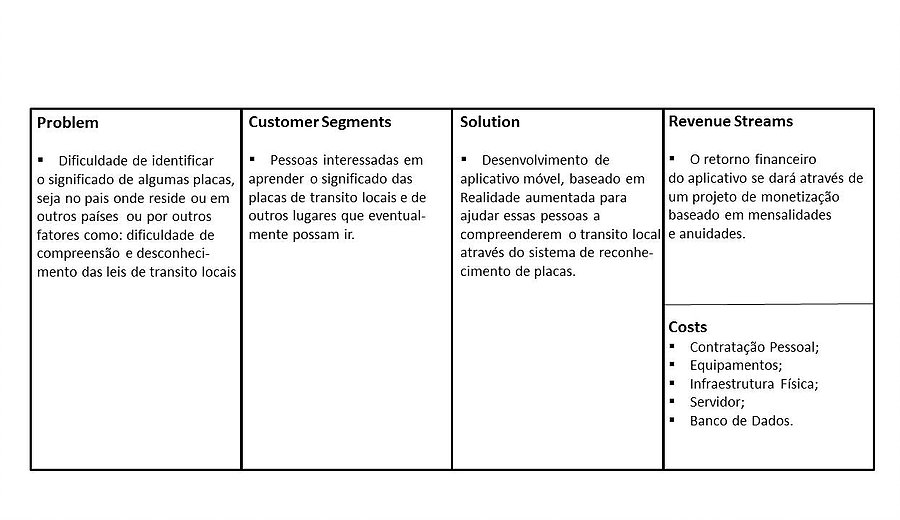
**5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**...................................................................................

**REFERÊNCIAS**.................................................................................................................

## 

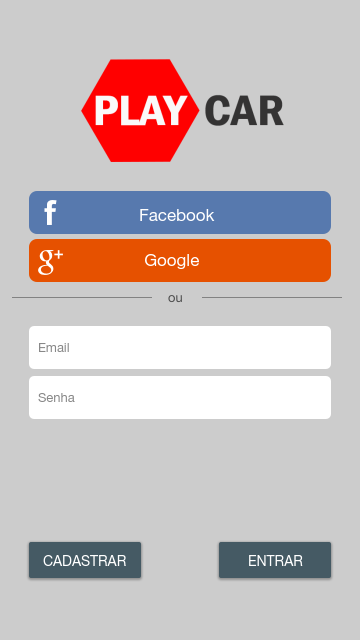
1. INTRODUÇÃO

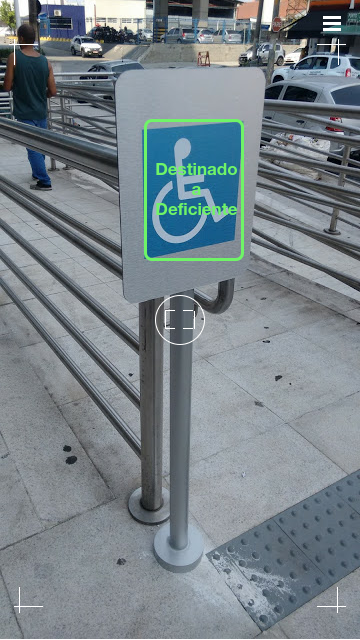
O playcar surgiu a partir da necessidade que temos de nos situar no trânsito sem conhecer muito das leis de transido e como se funciona na localidade que o aplicativo será usado, baseado em realidade aumentada o playcar vai ajudar tanto os que usam para aprender mais sobre as placas da sua região através do sistema de perguntas e resposta como aqueles que viajam para fora do pais e precisam se locomover.

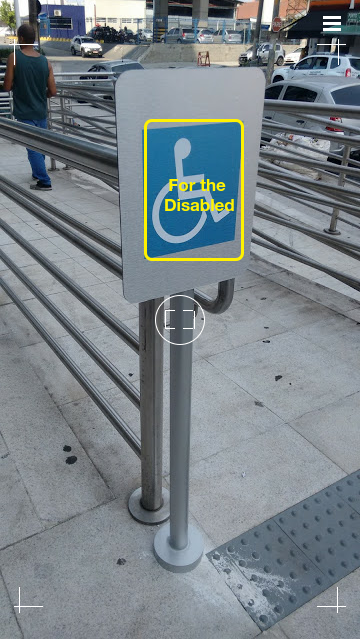


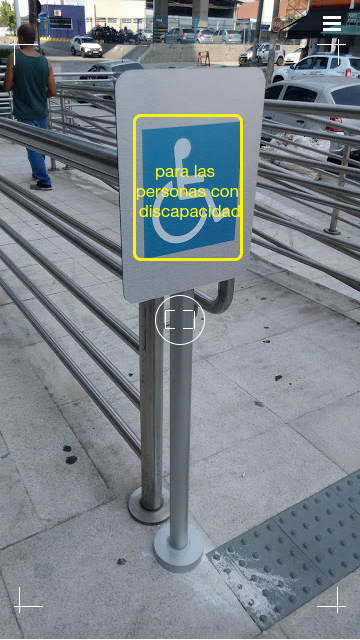
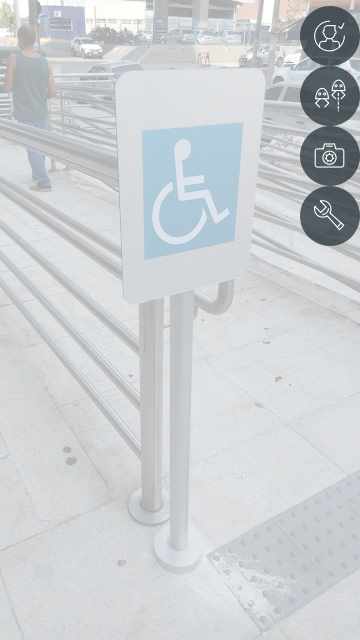
2. MODELO DE NEGÓCIOS (MINI CANVAS)

3. PROTOTIPAÇÃO DAS INTERFACES



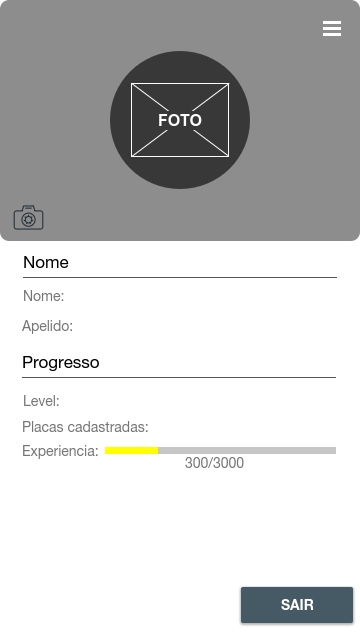
****

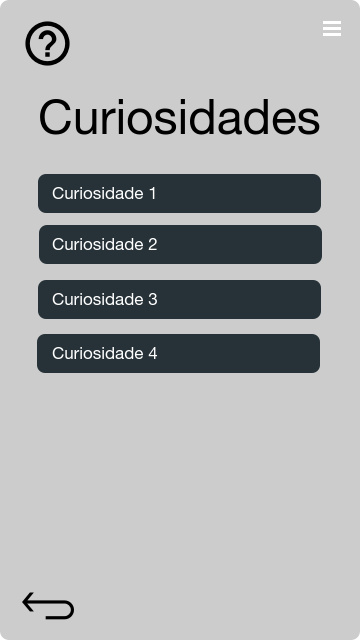
**1 2 3**

0

## 3.1 3.2 4

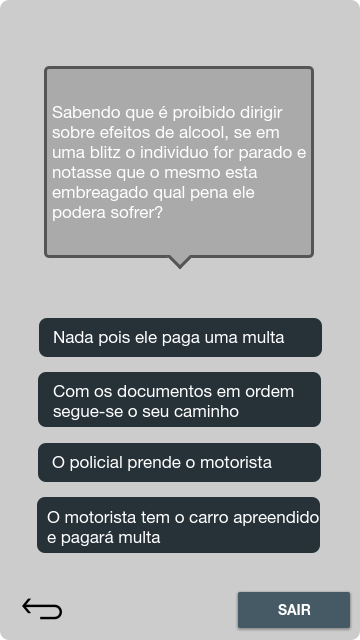
## 



 **5** **6** **7**

****

**8 9 10**

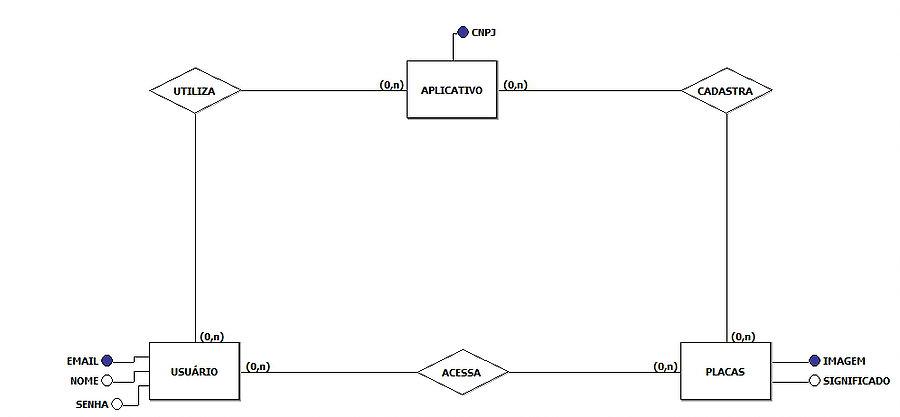


****

**11 12 13**

1. Tela de Login.
2. Tela de Cadastro.
3. Reconhecimento com tradução em português.
   1. Reconhecimento com tradução em Inglês.
   2. Reconhecimento com tradução em Espanhol.
4. Representação do menu interativo.
5. Área de perfil do usuário.
6. Configurações do aplicativo.
7. Are interativa com games e dicas.
8. Tela de curiosidades.
9. Corpo de apresentação da curiosidade.
10. Demonstração de exemplo do quis com imagem.
11. Demonstração de exemplo do quis com acontecimentos.
12. Galeria Playcars de placas salvas para consulta futura.
13. Modelo de consulta de placas fotografadas.

4. MODELO DE BANCO DE DADOS



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo tem grande potencial de ganhar o mercado, por ser algo inovador e de fácil uso desenvolvendo nossas capacidades de aprendizagem e estimulando o cumprimento das leis de trânsito do lugar onde o pais será utilizado. Com o modelo de realidade aumentada implementado ira causar a curiosidade nas pessoas que irá levar a aquisição de alguns de nossos planos de uso para experimentar o aplicativo e logo após as pessoas que viajam ou estudam as leis de transito irá contratar nosso serviço para facilitar e ajudar suas vidas tanto acadêmica como pessoal.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Como preparar trabalhos para cursos de Pós-Graduação**: noções práticas. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1997.

BIANCHI, Anna Cecília de Moraes. **Manual de orientação:** estágio supervisionado**.** São Paulo: Pioneira, 1998.