

Macro Definições das Sprints

		Design	CC
Sprint 1	Semana 9 06 de Outubro	Organizar funcionalidades dentro de uma arquitetura da informação da solução	Definição das Histórias de Usuário e setup inicial do ambiente de desenvolvimento
	Semana 10 13 de Outubro	Wireframes de baixa fidelidade das telas mapeadas	Elaboração do Diagrama de Classes de Entidade
Sprint 2	Semana 11 20 de Outubro	Desenvolvimento da logomarca (versões horizontal, vertical, reduzida, monocromática etc.).	Refinamento das Histórias de Usuário da Sprint e implementação inicial de autenticação dando acesso à tela de apresentação do menu principal rodando no ambiente de execução
	Semana 12 27 de Outubro	Desenvolvimento da identidade visual (paleta de cores, tipografia primária/secundária, iconografia, estilos de imagem/ilustração)	Implementação
Sprint 3	Semana 13 3 de Novembro	Manual da marca (aplicações corretas e incorretas, proporções, áreas de respiro, exemplos)	Refinamento das Histórias de Usuário da Sprint e Implementação
	Semana 14 10 de Novembro	Design System inicial (componentes, botões, campos, menus, cards, espaçamentos, grid, estilos de texto).	Implementação
Sprint 4	Semana 15 17 de Novembro	Wireframes de média fidelidade incorporando o design system.	Refinamento das Histórias de Usuário da Sprint e Implementação
	Semana 16 24 de Novembro	Protótipo navegável de média fidelidade para teste interno.	Implementação
Sprint 5	Semana 17 1 de Dezembro	Layouts de alta fidelidade das principais telas (UI final).	Refinamento das Histórias de Usuário da Sprint e Implementação
	Semana 18 8 de Dezembro	Protótipo de alta fidelidade navegável com interações e animações previstas	Implementação