

[SCRUM-1] Aplicativo Treinare Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25 A vencer: 15/out/25	
Status:	Em andamento
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum

Tipo:	Epic	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	App		
Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido		
Tempo gasto:	Desconhecido		
Estimativa original:	Desconhecido		

Rank:	0 hzzzzz:
Start date:	15/set/25
Issue color:	purple
Sprint:	SCRUM Sprint 1

Descrição

O Treinare tem como objetivo simplificar a experiência de alunos, instrutores e gestores de academias, oferecendo uma plataforma digital prática e intuitiva para o agendamento de aulas coletivas.

Gerado em Mon Sep 22 20:42:19 UTC 2025 por Alessandra Rocha usando JIRA
1001.0.0-SNAPSHOT#100290-rev:7d6765e45732deb6d53f5a41102db800265cc725.

[Aplicativo Treinare](#) ([SCRUM-1](#))

↳ [SCRUM-2] [Tela Login](#) Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25 A vencer: 19/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-10	Front-end - Layout da tela	Subtask	A fazer	Alessandra Rocha
	SCRUM-11	Desenvolvimento dos campos	Subtask	A fazer	Alessandra Rocha
	SCRUM-12	Botão Entrar - Redirecionamento	Subtask	A fazer	Alessandra Rocha
	SCRUM-13	Validação dos dados do cliente	Subtask	A fazer	Alessandra Rocha
	SCRUM-14	Botão Esqueci minha senha - Redrecio...	Subtask	A fazer	Alessandra Rocha
	SCRUM-15	Back-end Segurança dos dados do cli...	Subtask	A fazer	Alessandra Rocha
Rank:	0 i00007:				
Start date:	16/set/25				
Sprint:	SCRUM Sprint 1				

Story point estimate:	20
------------------------------	----

Descrição

Como usuário do aplicativo de treino,
 Quero acessar o sistema através de uma tela de login,
 Para garantir a segurança dos meus dados e ter acesso às minhas informações personalizadas de treino.

Detalhes / Escopo:

- A tela deve conter:
 - Campo de **e-mail**
 - Campo de **senha**
 - Botão **Entrar**
 - Link/ação para “**Esqueci minha senha**”
- Validações:
 - E-mail deve estar em formato válido
 - Senha deve conter no mínimo 6 caracteres
- Em caso de erro, exibir mensagem clara (ex.: “E-mail ou senha inválidos”).
- Autenticação deve ser integrada à API de login (endpoint a ser definido).
- Após login bem-sucedido, o usuário deve ser redirecionado para a **tela inicial** do app.

Critérios de Aceite:

1. O usuário consegue inserir e-mail e senha e acessar o sistema se as credenciais forem válidas.
2. Caso as credenciais estejam incorretas, uma mensagem de erro é exibida.
3. O botão “Entrar” só fica habilitado quando os campos estão preenchidos corretamente.
4. O link “Esqueci minha senha” redireciona para o fluxo de recuperação.
5. Layout deve estar em conformidade com o design definido pelo time de UX/UI.

Definition of Ready (DoR)

- **Descrição completa**
- **Critérios de aceitação definidos**
- **Estimativa realizada**
- Dependências documentadas
- **Prioridade definida**

Definition of Done (DoD)

- **Código revisado e commit realizado**
- **Testes unitários OK**
- **Testes integrados OK**
- **Funcionalidade validada no QA**

- **Critérios de aceitação atendidos**
- Documentação atualizada

Gerado em Mon Sep 22 20:42:34 UTC 2025 por Alessandra Rocha usando JIRA
1001.0.0-SNAPSHOT#100290-rev:7d6765e45732deb6d53f5a41102db800265cc725.

Aplicativo Treinare (SCRUM-1)

↳ [SCRUM-3] **DESIGN | Criação Logo APP** Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 22/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-16	Brainstorm de ideias	Subtask	A fazer	
	SCRUM-17	Desenvolvimento da logo	Subtask	A fazer	
Rank:	0 i00003:				
Sprint:	SCRUM Sprint 1				
Story point estimate:	30				

Descrição

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero que o app tenha um logo visualmente atrativo e que represente bem a proposta,
Para que eu associe facilmente a marca ao propósito de saúde, energia e bem-estar.

Detalhes / Escopo:

- Criar um logo original para o aplicativo, seguindo a identidade visual definida (paleta de cores, tipografia e estilo).
- O logo deve transmitir energia, movimento e foco em treino/saúde.

- Deve estar disponível em diferentes formatos:
 - **Versão colorida**
 - **Versão monocromática (preto e branco)**
 - **Versão reduzida (ícone do app)**
- Entregar em formatos adequados para uso em:
 - App (ícone para Android e iOS)
 - Site/aplicação web
 - Materiais de divulgação (PNG, SVG, JPG)
- Seguir guidelines de design (UX/UI e branding).

Critérios de Aceite:

1. Logo criado e validado com a equipe de produto/UX.
2. Versões entregues em diferentes tamanhos (mínimo, padrão, ampliado).
3. Arquivos finais entregues em alta qualidade (PNG e SVG).
4. Ícone do app gerado e testado em dispositivos móveis (Android/iOS).
5. Versão monocromática entregue para usos alternativos.

Gerado em Mon Sep 22 21:18:46 UTC 2025 por Alessandra Rocha usando JIRA
1001.0.0-SNAPSHOT#100290-rev:7d6765e45732deb6d53f5a41102db800265cc725.

Aplicativo Treinare ([SCRUM-1](#))

↳ [SCRUM-4] [Tela Aulas disponíveis](#) Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-18	Cadastramento dos tipos de aulas	Subtask	A fazer	
	SCRUM-19	Layout da tela	Subtask	A fazer	
	SCRUM-20	Cadastramento das imagens	Subtask	A fazer	
	SCRUM-21	Criação dos blocos de aulas	Subtask	A fazer	
	SCRUM-22	Validação de disponibilidade de aulas	Subtask	A fazer	
	SCRUM-23	Botão de redirecionamento tela inicial	Subtask	A fazer	
	SCRUM-24	Botão de redirecionamento para confir...	Subtask	A fazer	
Rank:	0 0000n:				

Sprint:

Descrição

Descrição (User Story):

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero visualizar uma lista de aulas disponíveis,
Para escolher e agendar aquela que mais se encaixa no meu interesse e horário.

Detalhes / Escopo:

- Exibir a lista de aulas cadastradas com:
 - Nome da aula (ex.: Muay Thai, Yoga, Funcional)
 - Data e horário
 - Instrutor responsável
- Permitir **filtrar** por:
 - Tipo de aula
 - Instrutor
 - Data
- Permitir **pesquisar** por nome da aula.
- Cada card de aula deve ter botão “**Agendar**”.
- Ao clicar em uma aula, abrir detalhes:
 - Descrição completa
 - Número de vagas disponíveis
 - Local
- Design responsivo, seguindo identidade visual do app.

Critérios de Aceite:

1. Usuário consegue visualizar todas as aulas disponíveis em lista ou cards.
2. Filtros funcionam corretamente, exibindo somente as aulas correspondentes.
3. Campo de busca retorna resultados de acordo com o texto digitado.
4. O botão “Agendar” redireciona para o fluxo de agendamento.
5. Caso não existam aulas disponíveis, exibir mensagem clara (ex.: “Nenhuma aula encontrada para este filtro”).
6. Tela segue o layout definido pelo time de UX/UI.

Definition of Ready (DoR)

- **Descrição completa**
- **Critérios de aceitação definidos**
- **Estimativa realizada**
- Dependências documentadas
- **Prioridade definida**

Definition of Done (DoD)

- **Código revisado e commit realizado**
- **Testes unitários OK**
- **Testes integrados OK**

- ~~Funcionalidade validada no QA~~
- ~~Critérios de aceitação atendidos~~
- Documentação atualizada

Gerado em Mon Sep 22 20:42:48 UTC 2025 por Alessandra Rocha usando JIRA
1001.0.0-SNAPSHOT#100290-rev:7d6765e45732deb6d53f5a41102db800265cc725.

Aplicativo Treinare (SCRUM-1)

↳ [SCRUM-5] Envio de Notificação de aulas Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-25	back-end Realizar o envio	Subtask	A fazer	
	SCRUM-26	front-end Chamar o endpoint do back	Subtask	A fazer	
Rank:	0 i0000v:				
Sprint:					

Descrição

Descrição (User Story):

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero receber notificações no meu dispositivo,
Para ser lembrado de aulas, agendamentos e novidades do app.

Detalhes / Escopo:

- Implementar envio de notificações push para os clientes.
- Tipos de notificações previstas:

- **Lembrete de aula agendada** (ex.: 1h antes da aula).
 - **Confirmação de agendamento.**
 - **Cancelamento de aula.**
- Possibilidade de personalizar a mensagem enviada.
- Usuário deve poder **ativar/desativar** notificações nas configurações do app.
- Integração com serviço de push notifications (ex.: Firebase Cloud Messaging para Android/iOS).

Critérios de Aceite:

1. Notificações push são enviadas e recebidas corretamente no dispositivo do cliente.
2. Usuário recebe lembrete de aula agendada no horário definido (ex.: 1h antes).
3. Ao cancelar uma aula, o cliente recebe notificação imediata.
4. O envio deve funcionar tanto em Android quanto iOS.
5. Usuário pode gerenciar preferências de notificações no app (ativar/desativar).
6. Mensagens devem ser claras, personalizadas e de fácil entendimento.

Definition of Ready (DoR)

- **Descrição completa**
- **Critérios de aceitação definidos**
- **Estimativa realizada**
- Dependências documentadas
- **Prioridade definida**

Definition of Done (DoD)

- **Código revisado e commit realizado**
- **Testes unitários OK**
- **Testes integrados OK**
- **Funcionalidade validada no QA**
- **Critérios de aceitação atendidos**
- Documentação atualizada

Gerado em Mon Sep 22 20:42:56 UTC 2025 por Alessandra Rocha usando JIRA
1001.0.0-SNAPSHOT#100290-rev:7d6765e45732deb6d53f5a41102db800265cc725.

Aplicativo Treinare (SCRUM-1)

↳ [SCRUM-6] [Tela Reservar Aula](#) Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-27	Criar listagem de aulas	Subtask	A fazer	
	SCRUM-28	Datas e horários para aulas	Subtask	A fazer	
	SCRUM-29	Redirecionar para a confirmação	Subtask	A fazer	
Rank:	0 i00013:				
Sprint:					

Descrição

Descrição (User Story):

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero reservar uma aula diretamente pelo app,
Para garantir minha vaga e receber confirmação do agendamento.

Detalhes / Escopo:

- A tela deve exibir as informações da aula selecionada:

- Nome da aula (ex.: Funcional, Muay Thai, Yoga)
 - Instrutor
 - Data e horário
 - Duração
 - Número de vagas disponíveis
 - Local
- Botão principal “**Reservar Aula**”.
- Após a reserva:
 - Exibir mensagem de sucesso (“Sua vaga foi garantida com sucesso”).
 - Reduzir automaticamente o número de vagas disponíveis.
 - Enviar notificação push ou e-mail de confirmação.
- Em caso de aula lotada, exibir mensagem clara (“Não há vagas disponíveis”).
- Layout deve seguir identidade visual do app, com design responsivo.

Critérios de Aceite:

1. Usuário consegue visualizar todos os detalhes da aula selecionada.
2. Ao clicar em “**Reservar Aula**”, a reserva é registrada no sistema e confirmada ao usuário.
3. Se não houver vagas, o botão fica desabilitado e mensagem é exibida.
4. O número de vagas é atualizado em tempo real.
5. Após reserva confirmada, usuário recebe notificação push/e-mail.
6. Tela segue layout definido pelo time de UX/UI.

Definition of Ready (DoR)

- ~~Descrição completa~~
- ~~Critérios de aceitação definidos~~
- ~~Estimativa realizada~~
- Dependências documentadas
- ~~Prioridade definida~~

Definition of Done (DoD)

- ~~Código revisado e commit realizado~~
- ~~Testes unitários OK~~
- ~~Testes integrados OK~~
- ~~Funcionalidade validada no QA~~
- ~~Critérios de aceitação atendidos~~
- Documentação atualizada

Aplicativo Treinare ([SCRUM-1](#))

↳ [SCRUM-7] [Tela de confirmação de reserva](#) Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-30	Icone de agendado	Subtask	A fazer	
	SCRUM-31	Botão voltar	Subtask	A fazer	
Rank:	0 i0001b:				
Sprint:					

Descrição

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero visualizar uma tela de confirmação após reservar uma aula,
Para ter certeza de que minha vaga foi garantida e acessar facilmente os detalhes da reserva.

Detalhes / Escopo:

- Após a reserva, exibir tela dedicada de confirmação com:
 - Mensagem de sucesso (ex.: “Reserva confirmada com sucesso”).
- Opções de ação:
 - **Voltar para Aulas Disponíveis.**
 - **Ver Minhas Reservas** (histórico/agenda do usuário).

- Caso ocorra erro no processo, exibir mensagem clara e botão para tentar novamente.
- Layout responsivo, seguindo identidade visual do app.

Critérios de Aceite:

1. Após a reserva, a tela de confirmação é exibida automaticamente.
2. Todas as informações da aula são exibidas corretamente.
3. Usuário consegue adicionar a aula ao calendário nativo do dispositivo.
4. Botões de navegação funcionam corretamente (voltar, ver reservas).
5. Em caso de erro, mensagem apropriada é exibida.
6. Tela segue o layout definido pelo time de UX/UI.

Definition of Ready (DoR)

- ~~Descrição completa~~
- ~~Critérios de aceitação definidos~~
- ~~Estimativa realizada~~
- Dependências documentadas
- ~~Prioridade definida~~

Definition of Done (DoD)

- ~~Código revisado e commit realizado~~
- ~~Testes unitários OK~~
- ~~Testes integrados OK~~
- ~~Funcionalidade validada no QA~~
- ~~Critérios de aceitação atendidos~~
- Documentação atualizada

Gerado em Mon Sep 22 20:43:11 UTC 2025 por Alessandra Rocha usando JIRA
1001.0.0-SNAPSHOT#100290-rev:7d6765e45732deb6d53f5a41102db800265cc725.

Aplicativo Treinare (SCRUM-1)

↳ [SCRUM-8] [Tela de relatórios do APP](#) Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 16/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-32	BACK-END Gerar os cálculos para apr...	Subtask	A fazer	
	SCRUM-33	Front-end Visualização dos gráficos	Subtask	A fazer	
	SCRUM-34	Botão de download do relatório	Subtask	A fazer	
Rank:	0 i0001j:				
Sprint:					

Descrição

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero acessar uma tela de relatórios,
Para acompanhar meu desempenho, evolução e histórico de treinos.

Escopo / Detalhes:

- A tela deve exibir relatórios personalizados do usuário, contendo:
 - **Quantidade de aulas realizadas** (por semana/mês).
 - **Frequência de participação** (percentual de presença).
 - **Tipos de aula mais frequentados** (ex.: Funcional, Yoga, Muay Thai).
 - **Tempo total de treino acumulado**.
 - **Histórico de reservas** (realizadas, concluídas, canceladas).
- Gráficos e indicadores visuais:
 - Gráfico de barras ou linhas para frequência.
 - Gráfico de pizza para distribuição por tipo de aula.
 - Cards com indicadores rápidos (ex.: “Aulas concluídas este mês: 12”).
- Possibilidade de **filtrar** relatórios por:
 - Período (semanal, mensal, personalizado).
 - Tipo de aula.
- Opções de ação:
 - Exportar relatório em PDF.
 - Compartilhar progresso (opcional).
- Layout responsivo, seguindo identidade visual do app.

Critérios de Aceite:

1. Usuário consegue visualizar relatórios com dados atualizados de suas aulas.
2. Filtros funcionam corretamente e alteram a visualização dos relatórios.
3. Gráficos exibem informações consistentes e de fácil leitura.
4. Opção de exportar relatório gera arquivo em PDF com os mesmos dados exibidos.
5. Caso não existam dados para o período filtrado, exibir mensagem clara (ex.: “Nenhum dado encontrado”).
6. Tela segue o layout definido pelo time de UX/UI.

Definition of Ready (DoR)

- **Descrição completa**
- **Critérios de aceitação definidos**
- **Estimativa realizada**
- Dependências documentadas
- **Prioridade definida**

Definition of Done (DoD)

- **Código revisado e commit realizado**
- **Testes unitários OK**
- **Testes integrados OK**
- **Funcionalidade validada no QA**
- **Critérios de aceitação atendidos**
- Documentação atualizada

Aplicativo Treinare (SCRUM-1)

↳ [SCRUM-9] [Tela Redefinir senha](#) Criado: 15/set/25 Atualizado(a): 22/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Σ Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido	Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido
Σ de Tempo Gasto:	Desconhecido	Tempo gasto:	Desconhecido
Σ da Estimativa Original:	Desconhecido	Estimativa original:	Desconhecido

Subtarefas:	Chave	Resumo	Tipo	Status	Responsável
	SCRUM-35	Campos de senha e nova senha	Subtask	A fazer	
	SCRUM-36	Efetuar a troca da senha do usuário	Subtask	A fazer	
Rank:	0 i0000f:				
Sprint:	SCRUM Sprint 1				
Story point estimate:	40				

Descrição

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero redefinir minha senha informando a senha atual e uma nova,
Para atualizar meu acesso ao app de forma segura.

Escopo / Detalhes:

- A tela deve conter:

- Campo **Senha atual**.
 - Campo **Nova senha**.
 - Campo **Confirmar nova senha**.
 - Botão “**Salvar nova senha**”.
- Validações:
 - Senha atual deve estar correta.
 - Nova senha deve conter no mínimo 6 caracteres.
 - Nova senha e confirmação devem ser idênticas.
- Mensagens de feedback:
 - Sucesso: “ Sua senha foi alterada com sucesso”.
 - Erro: “Senha atual incorreta” / “As senhas não coincidem” / “A nova senha deve ter no mínimo 6 caracteres”.
- Layout responsivo, seguindo identidade visual do app.

Critérios de Aceite:

1. Usuário consegue redefinir a senha informando a senha atual, nova senha e confirmação.
2. Nova senha só é salva se atender às regras de segurança.
3. Caso a senha atual esteja incorreta, mensagem de erro é exibida.
4. Caso as senhas não coincidam, mensagem de erro é exibida.
5. Ao salvar com sucesso, sistema atualiza a senha e exibe mensagem clara de confirmação.
6. Tela segue o layout definido pelo time de UX/UI.

Definition of Ready (DoR)

- ~~Descrição completa~~
- ~~Critérios de aceitação definidos~~
- ~~Estimativa realizada~~
- Dependências documentadas
- ~~Prioridade definida~~

Definition of Done (DoD)

- ~~Código revisado e commit realizado~~
- ~~Testes unitários OK~~
- ~~Testes integrados OK~~
- ~~Funcionalidade validada no QA~~
- ~~Critérios de aceitação atendidos~~
- Documentação atualizada

Aplicativo Treinare ([SCRUM-1](#))

↳ [[SCRUM-37](#)] [Usabilidade e Acessibilidade](#) Criado: 16/set/25 Atualizado(a): 22/set/25

Status:	A fazer
Projeto:	Treinare
Componentes:	Nenhum
Versões afetadas:	Nenhum
Versões corrigidas:	Nenhum
Pai:	Aplicativo Treinare

Tipo:	História	Prioridade:	Medium
Relator:	Alessandra Rocha	Responsável:	Alessandra Rocha
Resolução:	Não resolvido(s)	Votos:	0
Categorias:	Nenhum		
Estimativa de trabalho restante:	Desconhecido		
Tempo gasto:	Desconhecido		
Estimativa original:	Desconhecido		

Rank:	0 i00005:
Sprint:	SCRUM Sprint 1
Story point estimate:	10

Descrição

User Story:

Como usuário do aplicativo de treino,
Quero que o app seja fácil de usar e acessível para todos,
Para navegar intuitivamente, realizar minhas ações sem dificuldades e garantir que pessoas com diferentes necessidades possam utilizar o app.

Escopo / Detalhes:

- Garantir **usabilidade**:
 - Layout claro e consistente em todas as telas.
 - Navegação intuitiva entre funcionalidades.
 - Feedback visual e textual para ações do usuário (ex.: confirmação de reserva, erro de login).
 - Botões, campos e links com tamanho adequado e espaçamento suficiente.
- Garantir **acessibilidade** (WCAG 2.1 como referência):

- Contraste de cores adequado para leitura.
- Textos legíveis e escaláveis.
- Suporte a leitores de tela (nome e descrição de elementos importantes).
- Navegação por teclado e gestos simples para dispositivos móveis.
- Etiquetas claras para campos de formulário e botões.
- Testes de usabilidade:
 - Cenários reais de navegação pelo app.
 - Identificação de pontos de confusão ou dificuldade.
- Testes de acessibilidade:
 - Ferramentas de validação de contraste.
 - Simulação de navegação por teclado/leitores de tela.

Critérios de Aceite:

1. Todas as telas têm layout consistente e navegação intuitiva.
2. Botões e campos seguem padrões de tamanho, espaçamento e clareza.
3. Contraste de cores atende aos padrões de acessibilidade.
4. Textos podem ser ampliados sem prejudicar a usabilidade.
5. Elementos importantes são reconhecíveis por leitores de tela.
6. Usuário consegue navegar pelo app apenas usando teclado ou gestos simples.
7. Feedback visual e textual é exibido corretamente em todas as ações.

Definition of Ready (DoR)

- ~~Descrição completa~~
- ~~Critérios de aceitação definidos~~
- ~~Estimativa realizada~~
- Dependências documentadas
- ~~Prioridade definida~~

Definition of Done (DoD)

- ~~Código revisado e commit realizado~~
- ~~Testes unitários OK~~
- ~~Testes integrados OK~~
- ~~Funcionalidade validada no QA~~
- ~~Critérios de aceitação atendidos~~
- Documentação atualizada