

[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-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