

# USER STORIES PROJEKTU: Langualiser

Projekt: Langualiser  
Opis: Wdrożenie aplikacji mobilnej Langualiser na iOS i Android  
PM: Kamil Truszkowski  
Data: 13.07.2024

---

## 1. User Stories i Cele Biznesowe

User Story	Cel(e) Biznesowe
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do interaktywnych lekcji z ćwiczeniami, aby skutecznie uczyć się nowego języka.	Zwiększa wartość aplikacji dla użytkowników, poprawiając ich doświadczenie i skuteczność nauki. Zwiększa zaangażowanie użytkowników poprzez interaktywność.
Jako użytkownik, chcę mieć możliwość śledzenia mojego postępu nauki, aby zobaczyć moje osiągnięcia i motywować się do dalszej nauki.	Zwiększa zaangażowanie i retencję użytkowników poprzez motywację. Pozwala na personalizację ścieżki nauki.
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do testów i quizów, aby sprawdzić moją wiedzę i umiejętności w praktyce.	Umożliwia użytkownikom ocenę ich postępów, co zwiększa ich zaangażowanie i satysfakcję. Zwiększa retencję użytkowników poprzez regularne oceny postępów.
Jako użytkownik, chcę mieć możliwość korzystania z aplikacji offline, aby móc uczyć się bez dostępu do internetu.	Zwiększa dostępność aplikacji, co może prowadzić do większej liczby subskrypcji. Poprawia doświadczenie użytkowników, którzy mogą korzystać z aplikacji w dowolnym miejscu.
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do materiałów audio i wideo, aby poprawić	Zwiększa różnorodność materiałów edukacyjnych, co może przyciągnąć więcej użytkowników. Poprawia

**moje umiejętności słuchania i mówienia.**

**Jako użytkownik, chcę mieć możliwość uczestniczenia w wirtualnych zajęciach z native speakerami, aby poprawić moje umiejętności komunikacyjne.**

**Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do społeczności uczących się języka, aby wymieniać się doświadczeniami i wspólnie się uczyć.**

**Jako użytkownik, chcę otrzymywać codzienne powiadomienia motywacyjne, aby utrzymać regularność w nauce.**

**Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do gamifikacji, aby nauka była bardziej zabawna i wciągająca.**

**Jako użytkownik, chcę mieć możliwość korzystania z aplikacji na różnych urządzeniach i synchronizowania postępów, aby uczyć się w dowolnym miejscu i czasie.**

**Jako użytkownik, chcę mieć możliwość wyboru różnych poziomów trudności, aby dostosować naukę do mojego aktualnego poziomu.**

**Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do historii kultury i ciekawostek związanych z językiem, aby lepiej zrozumieć kontekst językowy.**

**umiejętności słuchania i mówienia użytkowników.**

**Zwiększa wartość aplikacji, przyciągając użytkowników poszukujących interaktywnych form nauki. Poprawia umiejętności komunikacyjne użytkowników.**

**Tworzy poczucie wspólnoty, co może zwiększyć retencję użytkowników. Wzmacnia zaangażowanie poprzez interakcje społeczne.**

**Zwiększa zaangażowanie użytkowników poprzez regularne przypomnienia. Motywuje użytkowników do systematycznej nauki.**

**Gamifikacja zwiększa zaangażowanie i retencję użytkowników. Zwiększa wartość edukacyjną aplikacji poprzez zabawę.**

**Zwiększa wygodę użytkowników, co może prowadzić do większej liczby subskrypcji. Poprawia doświadczenie użytkowników poprzez synchronizację danych.**

**Zwiększa dostępność aplikacji dla użytkowników o różnych poziomach zaawansowania. Umożliwia personalizację ścieżki nauki.**

**Dodaje wartość edukacyjną, przyciągając użytkowników zainteresowanych kulturą danego języka. Zwiększa zaangażowanie użytkowników poprzez dodatkowe treści.**

## 1.2 Rozbite User Stories

### User Story 1: Interaktywne lekcje z ćwiczeniami

User Story	Cel Biznesowy
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do interaktywnych lekcji, aby skutecznie uczyć się nowego języka.	Zwiększa wartość aplikacji dla użytkowników, poprawiając ich doświadczenie i skuteczność nauki.
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do ćwiczeń gramatycznych, aby poprawić moje umiejętności w zakresie gramatyki.	Poprawia zaangażowanie użytkowników poprzez interaktywne ćwiczenia.
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do ćwiczeń słuchowych, aby poprawić moje umiejętności rozumienia ze słuchu.	Zwiększa różnorodność materiałów edukacyjnych.

### User Story 2: Korzystanie z aplikacji offline

User Story	Cel Biznesowy
Jako użytkownik, chcę mieć możliwość pobierania lekcji do trybu offline, aby móc uczyć się bez dostępu do internetu.	Zwiększa dostępność aplikacji, co może prowadzić do większej liczby subskrypcji.
Jako użytkownik, chcę, aby moje postępy były synchronizowane automatycznie po ponownym połączeniu z internetem.	Poprawia doświadczenie użytkowników, którzy mogą korzystać z aplikacji w dowolnym miejscu.

### User Story 3: Testy i quizy

User Story	Cel Biznesowy
Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do quizów wyboru, aby sprawdzić moją wiedzę w formie testu wielokrotnego wyboru.	Umożliwia użytkownikom ocenę ich postępów, co zwiększa ich zaangażowanie i satysfakcję.

**Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do testów otwartych, aby sprawdzić moją wiedzę w formie pisemnej.**

**Zwiększa retencję użytkowników poprzez różnorodność testów.**

---

## **2. Wymagania Niefunkcjonalne**

### **Wydajność:**

- Aplikacja musi działać płynnie i szybko, nawet na starszych urządzeniach mobilnych.
- Czas odpowiedzi na każdą interakcję użytkownika nie może przekraczać 2 sekund.
- Powinno być możliwe równoczesne obsługiwane co najmniej 10,000 użytkowników bez zauważalnych opóźnień.

### **Skalowalność:**

- System musi być zdolny do obsługi rosnącej liczby użytkowników bez pogorszenia wydajności.
- Architektura aplikacji musi wspierać łatwe dodawanie nowych funkcji i modułów.
- Aplikacja powinna być w stanie obsługiwać nagłe skoki w ruchu, np. podczas kampanii marketingowych.

### **Bezpieczeństwo:**

- Aplikacja musi zapewniać bezpieczeństwo danych użytkowników, w tym szyfrowanie danych w transzycie i spoczynku.
- Dostęp do danych użytkowników powinien być chroniony przez silne mechanizmy uwierzytelniania i autoryzacji.
- Aplikacja musi być zgodna z regulacjami dotyczącymi ochrony danych osobowych (np. GDPR).

### **Zgodność z normami:**

- Aplikacja musi spełniać wymagania dostępności, aby była użyteczna dla osób z niepełnosprawnościami.
- Aplikacja musi być zgodna z lokalnymi i międzynarodowymi regulacjami dotyczącymi ochrony danych osobowych (np. GDPR, CCPA).

### **Łatwość użytkowania:**

- Aplikacja musi być intuicyjna i łatwa w obsłudze, z prostym interfejsem użytkownika i łatwą nawigacją.
  - Aplikacja powinna być przetestowana pod kątem użyteczności z udziałem rzeczywistych użytkowników.
  - Dokumentacja użytkownika i samouczki powinny być dostępne i łatwe do zrozumienia.
- 

### **3. Wymagania Techniczne**

#### **Obsługa wielu platform:**

- Aplikacja musi być dostępna na systemy iOS i Android.
- Powinna być zoptymalizowana dla różnych rozdzielczości ekranów i wersji systemów operacyjnych.

#### **Integracja z API tłumaczeniowymi:**

- Aplikacja musi być zintegrowana z API tłumaczeniowymi, aby zapewnić dokładne tłumaczenia i wymowę.
- API tłumaczeniowe powinno wspierać wiele języków i dialektów.

#### **Personalizacja ścieżki nauki:**

- Aplikacja musi umożliwiać personalizację ścieżki nauki na podstawie poziomu zaawansowania użytkownika.
- Personalizacja powinna być oparta na danych zebranych z interakcji użytkownika z aplikacją (np. wyniki testów, preferencje użytkownika).

#### **Funkcjonalność offline:**

- Aplikacja musi umożliwiać dostęp do lekcji i materiałów offline.
- Synchronizacja danych musi być automatyczna po ponownym połączeniu z internetem.

#### **Powiadomienia push:**

- Aplikacja musi obsługiwać powiadomienia push, aby przypominać użytkownikom o lekcjach i motywować ich do nauki.
- Powiadomienia powinny być dostosowane do preferencji użytkownika.

#### **Bezpieczeństwo aplikacji:**

- Aplikacja musi mieć wbudowane mechanizmy ochrony przed atakami typu XSS, CSRF, SQL Injection i innymi.
- Dane użytkowników muszą być przechowywane z zastosowaniem najlepszych praktyk bezpieczeństwa, w tym szyfrowania.

#### **Kopia zapasowa i odzyskiwanie:**

- System musi mieć wbudowane mechanizmy regularnego tworzenia kopii zapasowych danych.
- Proces odzyskiwania danych musi być szybki i niezawodny w przypadku awarii.

#### **Monitoring i alertowanie:**

- Aplikacja musi mieć wbudowane mechanizmy monitorowania wydajności i dostępności.
- System powinien wysyłać alerty w przypadku wykrycia problemów, takich jak spadek wydajności czy awarie.

#### **Testowanie i jakość:**

- Aplikacja musi przechodzić przez rygorystyczne testy jakościowe, w tym testy jednostkowe, integracyjne, systemowe i akceptacyjne.
- Powinny być wdrożone automatyczne testy ciągłej integracji (CI) i ciągłego dostarczania (CD).

---

## **4. Drzewo Wymagań**

### **Projekt Languagiser**

```

|
|-- Funkcjonalność: Interaktywne lekcje
|   |-- User Story: Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do interaktywnych lekcji z ćwiczeniami
|       |-- Zadanie: Zaprojektowanie interaktywnych lekcji
|       |-- Zadanie: Implementacja ćwiczeń gramatycznych
|       |-- Zadanie: Implementacja ćwiczeń słuchowych
|       |-- Zadanie: Testowanie i optymalizacja
|       |-- Wymagania Niefunkcjonalne: Wydajność, Łatwość użytkowania, Testowanie i jakość
|
|-- Funkcjonalność: Śledzenie postępów
|   |-- User Story: Jako użytkownik, chcę mieć możliwość śledzenia mojego postępu nauki
  
```

- | | |-- Zadanie: Stworzenie modułu śledzenia postępów
- | | |-- Zadanie: Implementacja raportów i statystyk
- | | |-- Zadanie: Integracja z powiadomieniami push
- | | |-- Wymagania Niefunkcjonalne: Skalowalność, Bezpieczeństwo, Monitoring i alertowanie
- |
- |-- Funkcjonalność: Testy i quizy
- | |-- User Story: Jako użytkownik, chcę mieć dostęp do testów i quizów
- | | |-- Zadanie: Implementacja quizów wyboru
- | | |-- Zadanie: Implementacja testów otwartych
- | | |-- Zadanie: System oceny wyników
- | | |-- Wymagania Niefunkcjonalne: Wydajność, Łatwość użytkowania, Testowanie i jakość
- |
- |-- Funkcjonalność: Tryb offline
- | |-- User Story: Jako użytkownik, chcę mieć możliwość korzystania z aplikacji offline
- | | |-- Zadanie: Implementacja pobierania lekcji do trybu offline
- | | |-- Zadanie: Synchronizacja danych po ponownym połączeniu z internetem
- | | |-- Wymagania Niefunkcjonalne: Wydajność, Bezpieczeństwo, Kopia zapasowa i odzyskiwanie