

LEARNING ENGLISH  
WITH  
ADVENTURES



M.V.P (Minimal Viable Product)

# Visão do produto

Para instituições de ensino do fundamental 1 cujo o problema é enfrentar a falta de métodos didáticos que envolvem jogos e tecnologias, o "*Learning English with Adventures*". É um jogo com a categoria "educação" que estimula por meio da diversão, diferentemente do método padrão de aprendizado através de livros, com personagens queridos, o nosso produto traz a interação digital para o processo educacional.



# Learning English with Adventures

É



- Um aplicativo / software
- Um método alternativo de aprendizado
- Focado em ensinar por meio da diversão



Não é

- Site
- Produto físico
- Um jogo que estimula a violência

Faz



- Introdução adaptada para o cliente
- Diversas interações no enredo disponíveis
- Ensina inglês de um modo que condiz com a faixa etária pré-estabelecida
- Um software que ensina vocabulário básico com dezenas de palavras



Não faz

- Exercícios de escrita
- Substitui a interação humana
- Adentra no idioma para outras faixas etárias

# Objetivos

## Ensinar 01

Promover o aprendizado da língua inglesa de forma interativa para crianças

## Estimular 02

Adentrar no ambiente virtual com o intuito de estimular a busca por conhecimento

## Entreter 03

Divertir as crianças através de histórias interativas durante a experiência



# Personas

## Perfil 1

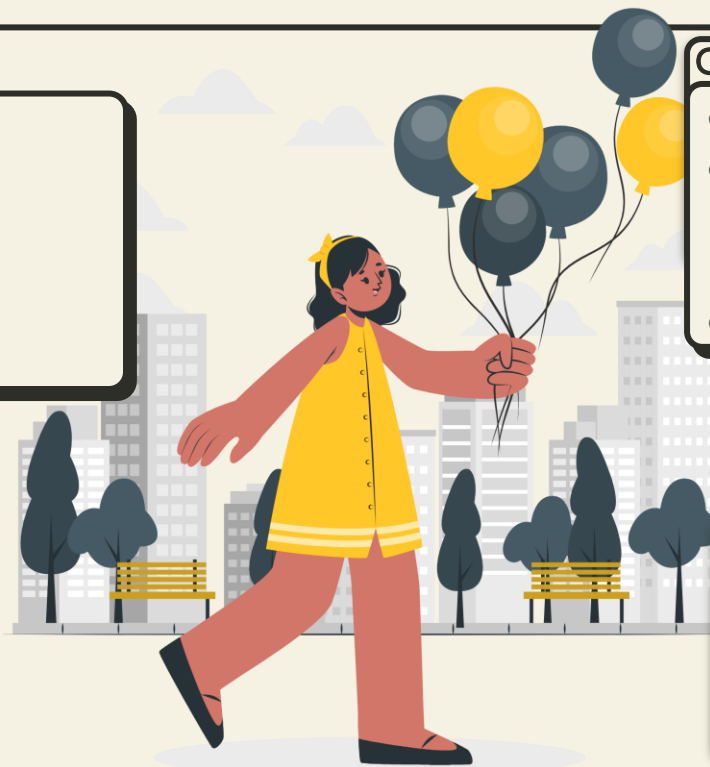
- Valentina Ferrati
- 07 anos de idade
- Filha única
- Mora no interior de São Paulo

## Comportamento

- Gosta de aprender
- Gosta de jogos com temáticas femininas, como decoração e moda
- Introvertida

## Necessidades

- Fomentar sua educação e aprendizado
- Divertir-se com jogos



# Personas

## Perfil 2

- Enzo Gutierres
- 08 anos de idade
- 2 irmãos
- Mora em São Paulo, SP

## Comportamento

- Atraído pelo ambiente digital
- Gosta de jogos de aventura e de super-heróis
- Agitado

## Necessidades

- Adquirir e estabelecer conhecimentos, principalmente em línguas
- Entreter-se por meio de jogos online



# Personas

## Perfil 3

- João Souza
- 10 anos
- 1 irmão
- Portador de atraso cognitivo
- Mora em Belo Horizonte, MG

## Comportamento

- Gosta de brincar
- Tem problemas no desenvolvimento do aprendizado
- Gosta de aparelhos tecnológicos

## Necessidades

- Estimular o desenvolvimento cognitivo por meio de atividades interativas e com auxílio de ferramentas socioeducativas
- Jogar jogos para se divertir



# Persona X Objetivo

Valentina  
Ferrati

## Objetivo 01

- Desenvolver questionários com temáticas femininas

## Objetivo 02

- Desenvolver uma interface que seja interativa, divertida e didática ao mesmo tempo

## Objetivo 03

- Tela de login
- Programar tela de introdução
- Programar seleção de personagem

Enzo  
Gutierrez

- Desenvolver questionários com temática heroica

- Promover o reconhecimento de aprendizado durante a interação com a maquina

- Configurar escolha de ambiente para a Barbie
- Criar uma historia que divirta e atraia a criança

João  
Souza

- Programar assistente virtual
- Progredir em caso de acerto

- Configurar escolha de ambiente par ao Spider-Man
- Desenvolver sub historias com opções

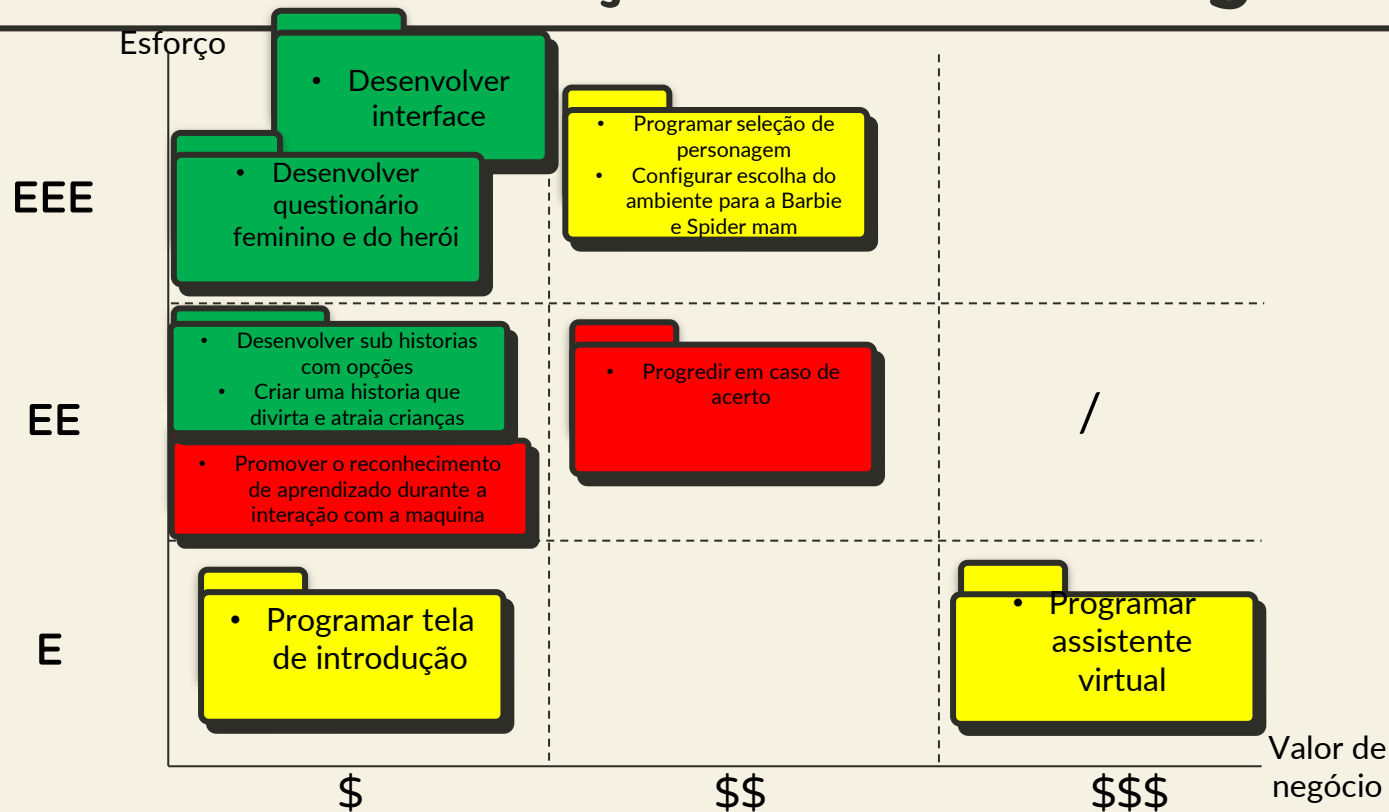




# Entendimento de negócio X Certeza técnica

Negócio					
	Entendo muito	<ul style="list-style-type: none"><li>Programar tela de introdução</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desenvolver uma interface que seja interativa, divertida e didática ao mesmo tempo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desenvolver questionário com temática feminina</li><li>Desenvolver questionário com temática heroica</li></ul>	
	Entendo	<ul style="list-style-type: none"><li>Progridir em caso de acerto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tela de login</li><li>Programar seleção de personagem</li><li>Configurar escolha de ambiente para a Barbie</li><li>Configurar escolha de ambiente para o Spider-Man</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desenvolver sub historias com opções</li><li>Criar uma historia que divirta e atraia crianças</li></ul>	
	Entendo pouco	/	<ul style="list-style-type: none"><li>Promover o reconhecimento de aprendizado durante a interação com q máquina</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Programar assistente virtual</li></ul>	
		BAIXO	MÉDIO	ALTO	Técnico

# Nível de esforço X Valor de negócio



01

# Valentina Ferrati

Jornadas

- 6:30 Levanta
- 6:35 Escova seus dentes
- 6:40 Toma seu café
- 7:00 Vai para a escola
- 7:30 Tem suas 2 primeiras aulas do dia
- 8:30 Tem sua aula de inglês com auxílio do {jogo}
- 9:00 Tem seu intervalo
- 9:20 Tem suas 2 aulas finais
- 11:30 Termina sua jornada na escola
- 11:40 Volta para casa
- 12:00 Almoça
- 12:30 Descansa
- 14:30 Vai brincar com suas bonecas
- 16:00 Toma café da tarde
- 17:00 Estuda um pouco em seu quarto
- 18:30 Assiste desenho da Barbie
- 19:00 Janta
- 20:30 Dorme



02

# Enzo Gutierrez

Jornadas

- 6:00 Levanta
- 6:20 Escova seus dentes
- 6:30 Toma seu café
- 7:00 Vai para a escola
- 7:30 Tem suas 2 primeiras aulas do dia
- 9:00 Tem sua aula de inglês com auxílio do {jogo}
- 9:40 Tem seu recreio
- 10:00 Tem suas 2 ultimas aulas
- 11:50 Termina sua jornada na escola
- 12:00 Volta para casa e almoça
- 13:00 Descansa
- 15:00 Vai brincar com seus coleguinhas nas rua
- 16:30 Toma café da tarde
- 17:30 Vai para seu curso de inglês
- 19:00 Volta para casa
- 19:30 Janta
- 20:00 Assiste desenho de super-heróis
- 21:30 Dorme



03

# João Souza

Jornadas

- 6:20 Levanta
- 6:30 Escova seus dentes
- 6:40 Toma seu café
- 7:30 Vai para a escola
- 8:00 Tem suas 2 primeiras aulas do dia
- 9:30 Tem sua aula de inglês com auxílio do {jogo}
- 10:00 Tem seu recreio
- 10:30 Tem suas 2 ultimas aulas
- 12:00 Termina sua jornada na escola
- 12:15 Volta para casa
- 12:30 Almoça
- 13:00 Descansa
- 15:00 Vai se divertir com jogos adaptados
- 16:30 Toma lanche da tarde
- 17:30 Vai para sua aula de reforço
- 19:00 Volta para casa
- 19:30 Janta
- 20:00 Assiste desenho educativos
- 21:30 vai deitar



# Ondas

Onda 1

Programar tela de  
introdução

Desenvolver  
interface

Programar seleção de  
personagem  
Configurar escolha do  
ambiente para a Barbie e  
Spider man

Onda 2

- Desenvolver sub histórias com opções
- Criar uma historia que divirta e atraia crianças

Progridir em caso de  
acerto

Onda 3

Promover o  
reconhecimento de  
aprendizado  
durante a interação  
com a maquina

Programar  
assistente virtual