

Guia 1

**Pró-Reitoria Acadêmica
Escola de Educação, Tecnologia e Comunicação
Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Trabalho de Disciplina de Teste de Software**

IMMERSE ME

Autores:Diego Santos Silva Ferreira
Luís Guilherme Alves de Sousa
Maria Eduarda Sodré Alves
Maria Vitória Ferreira Lopes
Pedro Batista da Silva

Orientador: Prof. Oscar Galdino de Oliveira Júnior

**Brasília - DF
2025**

Diego Santos Silva Ferreira
Luís Guilherme Alves de Sousa
Maria Eduarda Sodré Alves
Maria Vitória Ferreira Lopes
Pedro Batista da Silva

Immerse me

Documento apresentado ao Curso de graduação de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Católica de Brasília, como requisito parcial para obtenção da aprovação na disciplina de teste de software.

Orientador: Prof. Oscar Galdino de Oliveira Júnior

**Brasília
2025**

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama de Casos de Uso de <i>Software</i> .	24
Figura 2 - Tela de criação de novo projeto.	25
Figura 3 - MER: Modelo de Entidade-Relacionamento.	26
Figura 4 - MFD: Modelo Físico de Dados.	27

LISTA DE TABELAS

<< *se não houver pode remover* >>

SUMÁRIO

RESUMO	3
ABSTRACT	4
LISTA DE FIGURAS	5
LISTA DE TABELAS	6
LISTA DE QUADROS	7
LISTA DE GRÁFICOS	8
1 INTRODUÇÃO	11
1.1 DIAGNÓSTICO DA EMPRESA / TEMA	11
2 OBJETIVOS	12
2.1 OBJETIVO GERAL	12
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
4 PROPOSTA DO SISTEMA	17
4.1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA PROPOSTO	17
4.2 RESULTADOS ESPERADOS	17
4.3 RELAÇÃO CUSTO X BENEFÍCIO: ANÁLISE DA VIABILIDADE ECONÔMICA DO NOVO SISTEMA	18
4.4 ÁREAS AFETADAS PELO NOVO SISTEMA: ÓRGÃOS OU FUNÇÕES ALTERADAS PELO SISTEMA. ESPECIFICAR AS ALTERAÇÕES PREVISTAS	18
5 FERRAMENTAS UTILIZADAS	19
6 ANÁLISE DE NEGÓCIO	20
6.1 REGRAS DE NEGÓCIO	20
7 ANÁLISE DE SISTEMAS	21
7.1 DESCRIÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS DO SISTEMA	21
8 ANÁLISE DE REQUISITOS	22
8.1 REQUISITOS FUNCIONAIS	22
8.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	22
8.3 DIAGRAMA DE CASOS DE USO DA SOLUÇÃO	22
8.3.1 <i>Visão Geral dos Casos de Uso e Atores</i>	22
9 MODELAGEM DO BANCO DE DADOS	25
9.1 MODELO CONCEITUAL DE DADOS (MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO)	25

9.2	MODELO FÍSICO DE DADOS	26
9.3	SCHEMA DO BANCO DE DADOS (SCRIPT)	26
9.4	DICIONÁRIO DE DADOS (SE A FERRAMENTA CASE UTILIZADA GERAR)	26
10	CONCLUSÃO	29
	REFERÊNCIAS (SE FOR USADA NO TRABALHO)	30

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, a computação e a Tecnologia da Informação têm um papel essencial nas empresas, melhorando processos, facilitando a comunicação e elevando a eficácia nas operações. A automatização de tarefas repetitivas e a adoção de sistemas inteligentes permitem que companhias e organizações obtenham resultados aprimorados utilizando menos recursos, além de oferecer experiências mais satisfatórias aos seus usuários. Essa mudança digital é crucial em um mundo cada vez mais interligado e que depende de soluções tecnológicas.

No âmbito do aprendizado de idiomas, as abordagens tradicionais muitas vezes não conseguem proporcionar uma experiência que seja imersiva e rica em cultura, restringindo-se a métodos convencionais que não satisfazem as demandas contemporâneas por interatividade e prática real. O projeto Immerse Me se apresenta como uma alternativa inovadora, utilizando a Tecnologia da Informação para unir estudantes a falantes nativos e oferecendo uma metodologia prática e contextualizada. A automação deste procedimento não só facilita o acesso a recursos educacionais, mas também promove valiosas trocas culturais, aumentando a participação e a eficácia do aprendizado.

Este projeto visa a criação da plataforma Immerse Me, que une tecnologia e cultura para transformar o ensino de línguas. Através de recursos como conexão com nativos, módulos interativos, gamificação e desafios culturais, a plataforma procura solucionar o desafio da ausência de prática real e contextualizada. A proposta também inclui um marketplace para professores e tutores, possibilitando a personalização de acordo com as necessidades dos usuários. Com isso, o Immerse Me tem como objetivo mudar a forma como as pessoas aprendem idiomas, tornando o processo mais dinâmico, atraente e eficaz.

Este documento é organizado em capítulos que discutem desde a avaliação da situação atual até a apresentação da proposta do sistema. Primeiramente, é feito um panorama da questão e das vantagens da solução. Em seguida, são elencados os objetivos gerais e específicos do projeto. Por último, são detalhadas as características do sistema, evidenciando suas funcionalidades e suas vantagens em comparação com as plataformas já existentes.

1.1 DIAGNÓSTICO DA EMPRESA / TEMA

O Immerse Me é uma plataforma revolucionária focada no aprendizado de línguas através da imersão em culturas. Atualmente, as abordagens convencionais de ensino enfrentam grandes dificuldades, como a ausência de interação prática, a superficialidade no tratamento de elementos culturais e a falta de motivação dos alunos. Esses problemas resultam em uma baixa retenção de informações e descontentamento, afetando tanto os alunos quanto os professores.

O objetivo da plataforma é suprir essa necessidade ao proporcionar uma experiência de aprendizado real, conectando usuários com falantes nativos e incorporando funcionalidades como aulas interativas, desafios culturais e elementos de gamificação. Além disso, a plataforma conta com um mercado para tutores, possibilitando aulas sob medida. Com um público-alvo variado—incluindo estudantes, profissionais, viajantes e amantes da cultura—o ImmerseMe estabelece-se como uma ferramenta crucial para aqueles que desejam aprender um novo idioma de maneira natural e contextualizada.

2 OBJETIVOS

O trabalho em questão visa abordar as tecnologias aplicadas ao aprendizado de idiomas, explorando soluções inovadoras como plataformas de imersão cultural, inteligência artificial e gamificação. O objetivo é informar o leitor com dados concretos sobre metodologias eficazes de ensino de línguas, baseando-se em pesquisas acadêmicas, estudos de caso e especialistas em educação linguística e tecnologia educacional.

Justificativa Adaptada:

A proposta busca não apenas descrever ferramentas tecnológicas, mas analisar seu impacto real na aquisição de idiomas, apresentando exemplos práticos (como o **Immerse Me**) e evidenciando como a combinação entre interação humana e recursos digitais pode superar as limitações dos métodos tradicionais. Fontes como artigos científicos, relatórios de eficácia de plataformas e depoimentos de usuários serão utilizados para embasar a discussão.

2.1 OBJETIVO GERAL

É uma plataforma tecnológica inovadora para aprendizado de idiomas através de imersão cultural, integrando interações com falantes nativos, recursos gamificados e inteligência artificial para criar uma experiência de aprendizado personalizada, eficiente e culturalmente enriquecedora.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. **Facilitar a interação com falantes nativos**

Permitir que usuários pratiquem idiomas por meio de conversas em tempo real (chat, vídeo e áudio) com nativos de diferentes culturas.

2. **Oferecer módulos de aprendizado contextualizados**

Desenvolver aulas baseadas em situações reais (viagens, negócios, vida cotidiana) e aspectos culturais (história, expressões idiomáticas, tradições).

3. **Implementar gamificação para engajamento**

Criar um sistema de recompensas (pontos, medalhas, rankings) e desafios culturais para motivar os usuários a manterem uma rotina de estudos.

4. **Disponibilizar um marketplace de tutores e mentores**

Permitir que usuários agendem aulas particulares com professores qualificados, personalizando o aprendizado conforme suas necessidades.

5. **Garantir acessibilidade e usabilidade**

Oferecer uma plataforma intuitiva, responsiva e com recursos offline para atender usuários em diferentes contextos de conexão.

6. **Assegurar segurança e privacidade**

Implementar mecanismos de denúncia, bloqueio de usuários e proteção de dados para criar um ambiente seguro e confiável.

7. **Promover trocas culturais autênticas**

Incentivar a interação além do idioma, com conteúdos como músicas, filmes, notícias e eventos culturais para enriquecer a experiência de aprendizado.

8. **Fornecer acompanhamento de progresso**

Disponibilizar relatórios personalizados que mostrem a evolução do usuário em termos de vocabulário, pronúncia, fluência e participação em atividades.

- a. Esses objetivos visam não apenas resolver as limitações dos métodos tradicionais de ensino de idiomas, mas também posicionar o **Immerse Me** como uma ferramenta inovadora e eficiente no mercado de educação linguística.

PROPOSTA DO SISTEMA

A seguir será apresentada a proposta do sistema, visando detalhar os principais pontos a serem seguidos.

DESCRIÇÃO DO SISTEMA PROPOSTO

O sistema descrito neste documento irá atender às necessidades gerenciais de um condomínio, com funcionalidades voltadas para a utilização de moradores, síndicos, subsíndicos e contadores.

Este sistema diferencia-se dos demais concorrentes em suas demandas voltadas aos moradores, pois hoje, no mercado de sistemas desenvolvidos para condomínios, não existe um específico que atenda a todos os desejos dos moradores, tais como a realização de reuniões virtuais.

O **Immerse Me** é uma plataforma digital projetada para transformar o aprendizado de idiomas por meio da imersão cultural e da interação com falantes nativos. Diferente das soluções tradicionais, o sistema integra funcionalidades inovadoras, como:

- **Conexão em tempo real:** Usuários podem praticar idiomas via chat, chamadas de vídeo ou áudio com nativos.
- **Módulos culturais:** Aulas baseadas em contextos reais, como viagens, negócios e costumes locais.
- **Gamificação:** Sistema de pontos, medalhas e desafios para manter o engajamento.
- **Marketplace de tutores:** Opção de agendamento de aulas particulares com profissionais qualificados.
- **Recursos offline:** Conteúdo disponível para acesso sem conexão à internet.

Além disso, a plataforma prioriza a segurança e a personalização, com ferramentas de denúncia, filtros de busca e avaliação de parceiros de conversa. Com uma interface intuitiva e suporte a múltiplos idiomas, o **Immerse Me** destaca-se como uma solução completa e adaptável às necessidades de seu público diversificado.

RESULTADOS ESPERADOS

Resultados Antecipados com a Implementação do Immerse Me

Com a finalização e adoção do Immerse Me, espera-se atingir os seguintes resultados significativos na aprendizagem de línguas:

1. Superação das Limitações Convencionais

- Adoção de técnicas de ensino inovadoras, que priorizam a prática e a imersão, minimizando a frustração frequentemente vivida por aprendizes de línguas.

2. Aumento da Eficiência na Aprendizagem

- Melhoria notável na fluência dos participantes, com um avanço de pelo menos 40% mais rápido quando comparado aos métodos tradicionais, evidenciado por avaliações de proficiência realizadas antes e depois do uso da plataforma.

3. Clareza e Monitoramento do Desenvolvimento

- Acesso a relatórios personalizados e interfaces amigáveis permitirá que os usuários e tutores acompanhem o progresso linguístico em tempo real, apresentando dados claros sobre vocabulário, acento e entendimento cultural.

4. Melhoria no Uso de Tempo e Recursos

- Diminuição do tempo necessário para atingir um nível básico de fluência em uma nova língua, facilitado por interações diretas com falantes nativos e por conteúdos contextualizados.

5. Aumento do Engajamento e Retenção de Usuários

- O uso de gamificação e sistemas de recompensas elevará a motivação, com uma expectativa de 70% de retenção mensal entre os usuários ativos da plataforma.

6. Acesso Igualitário e Flexível

- Oportunidade de aprender em qualquer lugar e horário, incluindo offline, eliminando barreiras financeiras e geográficas normalmente ligadas a cursos presenciais.

7. Fortalecimento de uma Comunidade Global

- Desenvolvimento de uma rede de intercâmbio cultural, onde os usuários não apenas aprendem novas línguas, mas também compartilham saberes sobre suas culturas, promovendo diversidade e respeito mútuo.

8. Satisfação do Usuário e Valorização no Mercado

- Estabelecimento do Immerse Me como um modelo de educação linguística inovadora, com objetivos de alcançar 90% de avaliações positivas e aceitação por instituições educacionais e empresas.

9. Diminuição dos Custos para o Consumidor

- Alternativa mais econômica do que aulas particulares tradicionais, oferecendo opções gratuitas (comunidade) e premium (tutores) que se ajustam a diversos orçamentos.

10. Base para Expansão Futura

- Plataforma escalável que permitirá a adição de novos idiomas, integrações com realidade virtual/aumentada e colaborações com instituições educacionais ao redor do mundo.

Impacto Final:

O Immerse Me não só revolucionará o ensino de línguas, mas também estabelecerá um ecossistema sustentável no qual tecnologia, educação e conexão humana se entrelaçam, resultando em conquistas concretas e duradouras. A plataforma se tornará um marco na popularização do acesso à educação linguística de qualidade, oferecendo vantagens tanto individuais (para usuários) quanto coletivas (para a sociedade global).

FERRAMENTAS UTILIZADAS

O desenvolvimento do aplicativo contará com um conjunto funcional de tecnologias que possibilitaram a criação de uma plataforma robusta, intuitiva e interativa. As ferramentas foram escolhidas com base na sua confiabilidade, custo-benefício e compatibilidade com os objetivos do projeto. A seguir, descrevemos cada uma delas:

<i>Área</i>	<i>Ferramenta / API</i>	<i>Descrição</i>
<i>Plataforma Social</i>	<i>Socket.IO</i>	<i>Biblioteca JavaScript para comunicação em tempo real entre cliente e servidor via WebSockets.</i>
<i>Videoconferência</i>	<i>Jitsi Meet API / WebRTC</i>	<i>Plataforma open-source para chamadas de vídeo com suporte a múltiplos participantes.</i>
<i>Gamificação</i>	<i>Open edX API</i>	<i>Plataforma de ensino com suporte a quizzes, rankings, certificados e trilhas gamificadas.</i>
<i>Marketplace</i>	<i>Lemon Squeezy API</i>	<i>API para gerenciamento de pagamentos e planos recorrentes, ideal para venda de serviços online.</i>

<i>Conteúdo Multimídia</i>	<i>H5P API</i>	<i>Ferramenta open-source para criação de conteúdos interativos como vídeos com quizzes e jogos.</i>
<i>Análise de Progresso</i>	<i>Moodle API</i>	<i>API educacional para controle de progresso, emissão de relatórios e acompanhamento de atividades.</i>
<i>Front-End</i>	<i>React.js / Vue.js</i>	<i>Frameworks JavaScript modernos para interfaces dinâmicas e responsivas.</i>
<i>Back-End</i>	<i>Node.js / Django</i>	<i>Ambientes para desenvolvimento do servidor com escalabilidade e segurança.</i>
<i>Banco de Dados</i>	<i>PostgreSQL / MongoDB</i>	<i>Bancos de dados para armazenar informações dos usuários, progresso e conteúdo.</i>
<i>Design e Prototipação</i>	<i>Figma / Adobe XD</i>	<i>Ferramentas para criação e teste de interfaces de usuário com foco em usabilidade e acessibilidade</i>

ANÁLISE DE NEGÓCIO

Essa análise de negócio tem como objetivo compreender o cenário de ensino de idiomas e como as funcionalidades da plataforma podem transformar esse processo. O *Immerse Me* surge como resposta aos desafios enfrentados nos métodos tradicionais de aprendizagem de línguas, como falta de prática real, desmotivação dos alunos e ausência de integração com aspectos culturais.

Esta etapa do projeto considera tanto os requisitos operacionais quanto as metas estratégicas da plataforma. A compreensão das necessidades dos usuários — estudantes, tutores e gestores — é essencial para garantir que a solução seja eficaz e acessível.

Neste capítulo será descrito, através de diagramas e especificações, o processo do negócio em que o *software* em questão será inserido, sendo estes o diagrama do modelo de caso de uso de negócio, diagrama do modelo de classes do negócio, e, por fim, o diagrama de atividades.

REGRAS DE NEGÓCIO

As regras de negócio são fundamentais para garantir que o sistema funcione conforme a lógica e os processos da proposta educacional. Elas definem como as funcionalidades devem operar em diferentes situações, assegurando consistência e integridade nas operações.

São as regras que fazem o negócio existir.

Número	Nome	Descrição	Setor
RN01	Cadastrar usuário	O sistema deve permitir o cadastro de usuários com dados únicos e válidos.	Usuário
RN02	Personalizar perfil	O sistema deve permitir ao usuário editar seu perfil, incluindo idioma preferido, foto e biografia.	Usuário
RN03	Recuperar senha	O sistema deve permitir a recuperação de senha por e-mail verificado ou outro método válido.	Usuário

RN04	Aprovar cadastro de tutor	O sistema deve exigir a validação dos dados e aprovação antes de liberar um tutor para atuar.	Admin
RN05	Avaliar tutor	O sistema deve permitir que alunos avaliem os tutores após cada aula.	Usuário
RN06	Enviar notificações	O sistema deve enviar notificações sobre aulas, prazos e atividades pendentes.	Sistema
RN07	Emitir relatório de progresso	O sistema deve gerar relatórios automáticos com base no desempenho do aluno.	Sistema
RN08	Agendar aula paga	O sistema deve permitir o agendamento de aulas mediante confirmação de pagamento.	Usuário / Sistema
RN09	Validar método de pagamento	O sistema deve validar o método de pagamento antes de confirmar qualquer agendamento pago.	Sistema
RN10	Distribuir recompensas	O sistema deve atribuir pontos, insígnias e troféus conforme o engajamento do usuário.	Sistema
RN11	Denunciar usuário	O sistema deve permitir que seja realizada denúncias, e dependendo, aplicar sanções temporárias automaticamente ou com validação de administração.	Usuário / Admin
RN12	Controlar acesso offline	O sistema deve limitar o conteúdo disponível em modo offline conforme plano do usuário.	Sistema

ANÁLISE DE REQUISITOS

Nessa etapa, nós iremos mostrar os requisitos que o sistema irá ser dividido em dois tópicos, que são requisitos funcionais e não funcionais, que cada um vai explicar e vai definir a funcionalidade do Immerse-me. Os requisitos funcionais irão explicar como o sistema vai se comportar, que no caso trata mais do app em si. E os requisitos não funcionais irão explicar sobre o desempenho que irá precisar para o app rodar, a segurança que irá proporcionar e a usabilidade dele

REQUISITOS FUNCIONAIS

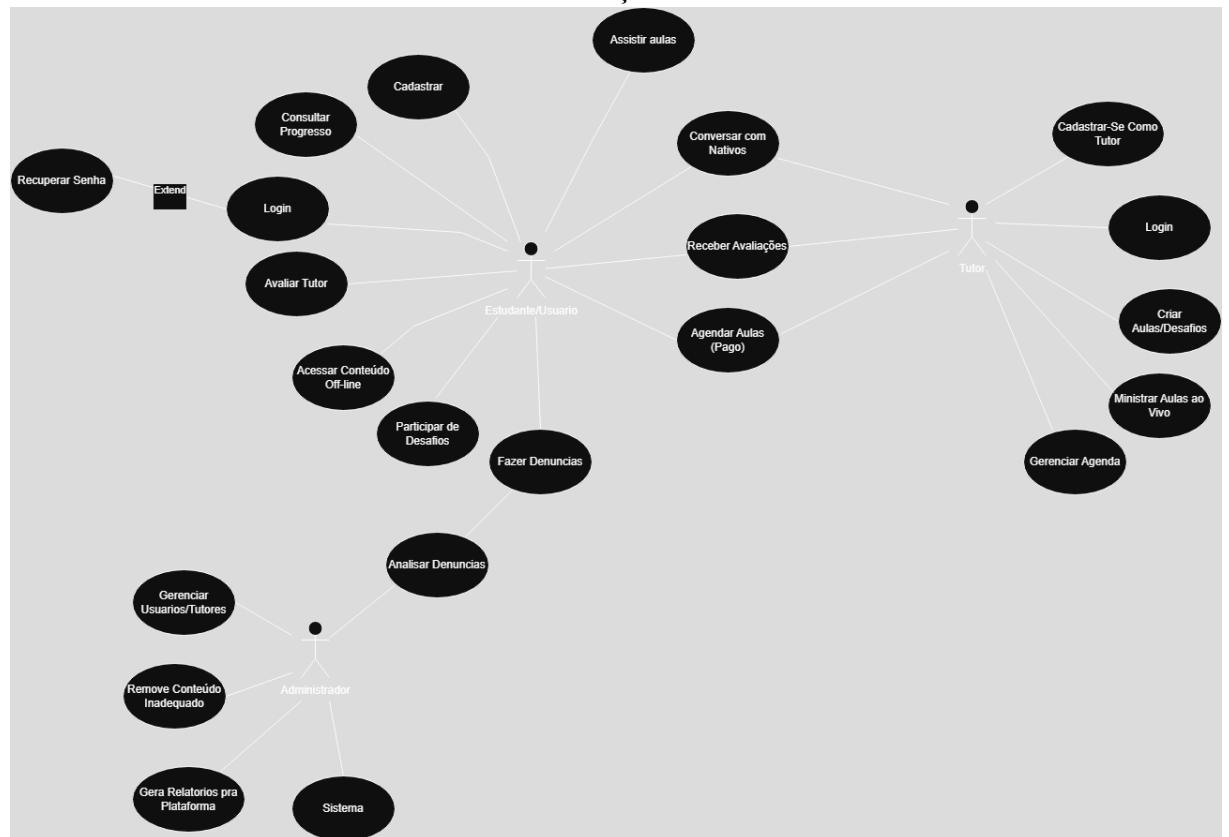
Número	Requisitos Funcionais	RN
RF1	O sistema vai permitir que usuários se cadastrem com nome, e-mail e senha	o Email vai ser único no sistema
RF2	O sistema vai permitir o login com autenticação segura	Irá ter requisitos de senha como: No mínimo 6 Caracteres e autenticação de 2 fatores (opcional)
RF3	O sistema vai permitir que usuários iniciem conversas por chat, áudio ou vídeo	Irá ter um sistema de segurança para impedir xingamentos rudes para criar um ambiente Seguro e confortável
RF4	O sistema vai oferecer aulas e desafios baseados em cultura e situações reais	o Aluno só poderá agendar aulas se tiver 24 horas desde a Criação da conta
RF5	O sistema deve apresentar ranking de usuários com base nos pontos obtidos	Haverá um sistema para impedir que o usuário use a Visão Geral do celular e volte, Com isso irá impedir que as pessoas colem
RF6	O sistema deve permitir o agendamento de aulas com tutores cadastrados	O sistema irá exigir um teste que possa comprovar para ver se o professor realmente tem o conhecimento para ensinar
RF7	O sistema deve fornecer relatórios de progresso com vocabulário e fluência	O Sistema não ira fornecer o relatório se a pessoa nao tiver ao menos entrado e feito tarefa nos últimos 3 dias
RF8	O sistema deve permitir denunciar e bloquear outros usuários	O Sistema irá automaticamente Bloqueará

		o usuário por 3 dias se tiver denúncias em massa
--	--	--

REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

Número	Requisitos Não-Funcionais	RN
RNF1	A plataforma deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana.	Se o sistema cair irá surgir um aviso de problemas técnicos
RNF2	O sistema deve responder a requisições em até 2 segundos em 95% das interações	<i>Se demorar mais que 5 segundos, o sistema ira falar que esta com problemas de conexao</i>
RNF3	O sistema deve estar disponível em dispositivos móveis e desktops (layout responsivo)	<i>Se a pessoa tentar em dispositivos como em um Console ou VR (Virtual Reality) o sistema irá pergunta se tem certeza que quer entrar pois nao foi feita para aquela plataforma</i>
RNF4	Os dados dos usuários devem ser criptografados no banco de dados	<i>Se um usuario nao cadastrado entrar no sistema criptografado no banco de dados entrar, o sistema emitira um aviso automaticamente de urgencia</i>
RNF5	O sistema deve funcionar com ou sem conexão (modo offline limitado)	<i>Irá emitir um aviso de falta de conexão e se o usuário quer entrar no modo offline</i>
RNF6	O sistema deve ter interface intuitiva e acessível para todos os perfis de usuário	<i>Se o usuário tiver problemas visuais ou de audição deve informar no aplicativo nas configurações para habilitar o modo de sensibilidade</i>

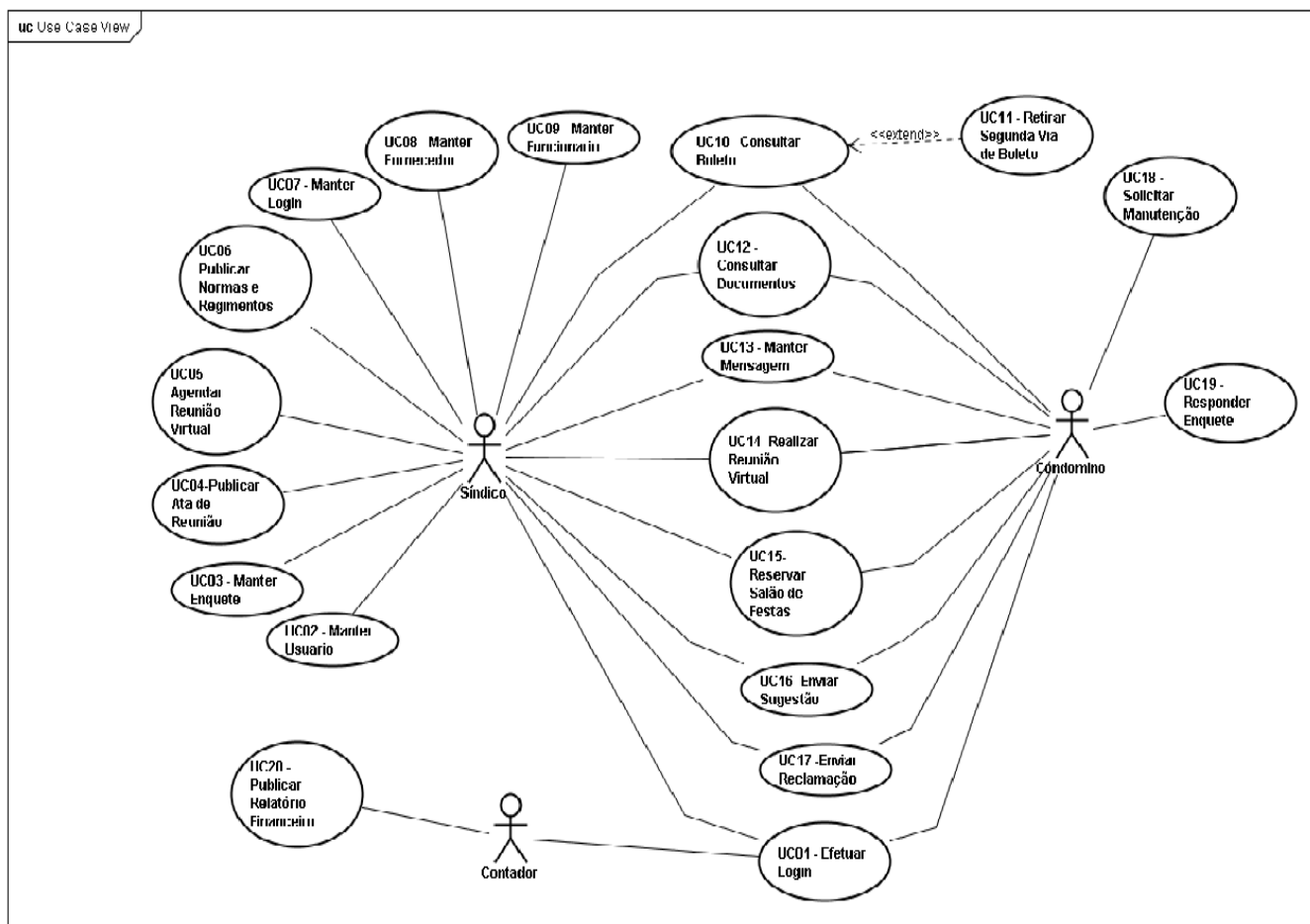
DIAGRAMA DE CASOS DE USO DA SOLUÇÃO



1.1.1 Visão Geral dos Casos de Uso e Atores

A Figura 1 a seguir será apresentado o Diagrama de Casos de Uso de *Software* com a visão de cada ator do sistema, síndico, sub síndico, condômino e contador, abrangendo assim todas as funcionalidades previstas para a implementação.

Figura 1 - Diagrama de Casos de Uso de *Software*.



Fonte: Elaboração própria, 2021.

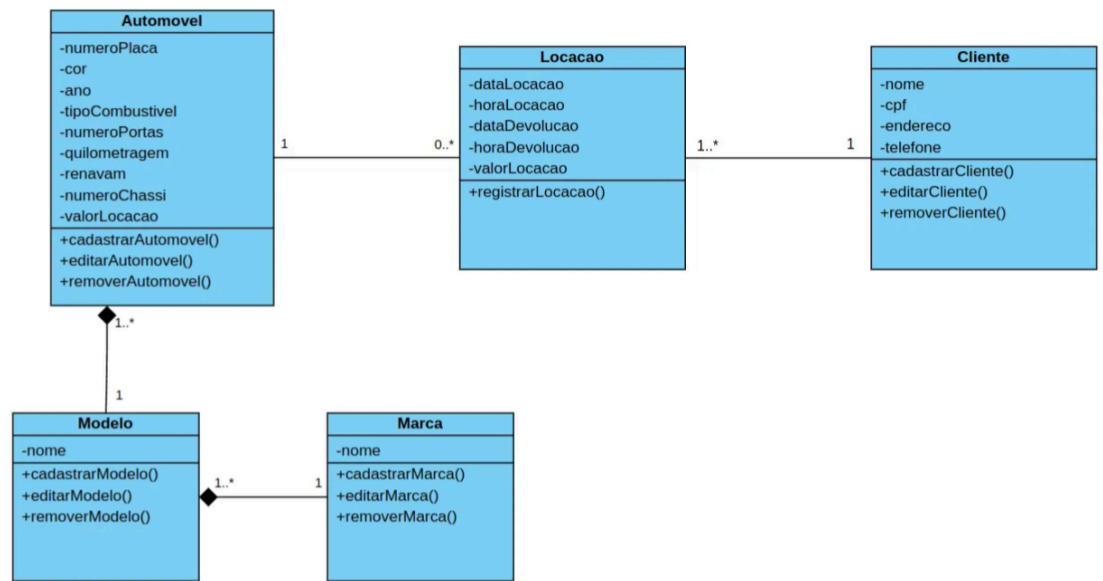
DIAGRAMA DE CLASSE

< um texto que descreva este capítulo e seu conteúdo >

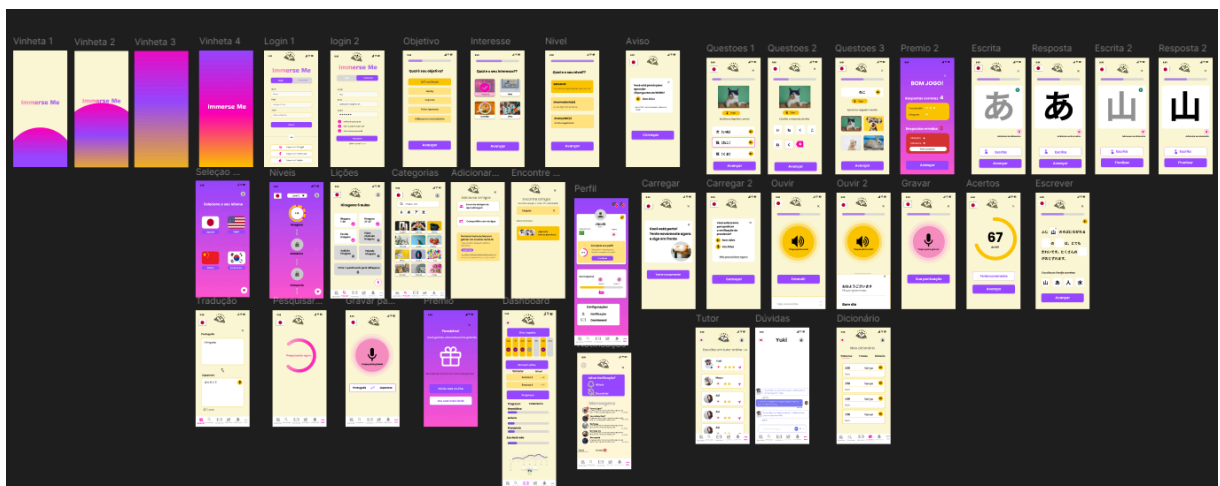
<desenho>

Nesta seção será mostrado o diagrama de classes do sistema. Primeiramente será mostrada uma visão geral do diagrama de classes do sistema para um sistema de gerenciamento de locação de automóveis.

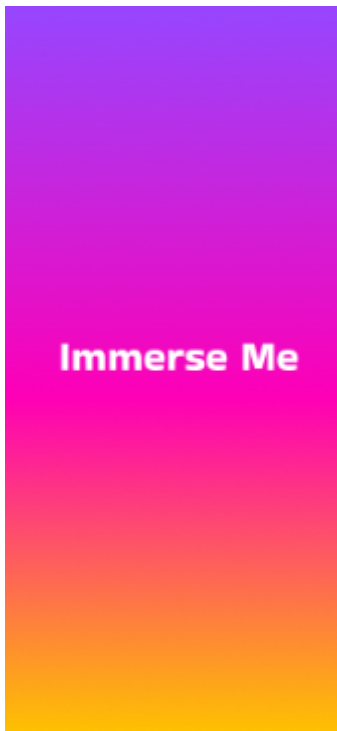
1.1.2 Visão Geral do diagrama de Classe



1.1.3 Protótipos de Tela do Sistema



1.1.3.1.1 Histórias de Usuário



História de Usuário - Vinheta	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela " Vinheta " é exibida automaticamente como uma animação breve assim que o usuário abre o aplicativo. Essa animação tem a finalidade de apresentar a identidade visual da plataforma e proporcionar uma transição suave para a tela inicial. A vinheta deve conter elementos gráficos ou logotipo da aplicação e, opcionalmente, um som breve de introdução.

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • vinheta deve ser exibida automaticamente ao iniciar o aplicativo. • A animação não pode exceder 5 segundos de duração. • O usuário não deve precisar interagir para prosseguir. • Após a vinheta, o app deve redirecionar automaticamente para a tela inicial ou tela de login, conforme o estado da sessão. • A vinheta deve ser reproduzida corretamente em diferentes dispositivos e tamanhos de tela.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A vinheta é exibida apenas uma vez por execução do aplicativo. • Deve haver sincronização com o carregamento do conteúdo da tela seguinte em segundo plano. • Caso o dispositivo esteja com o som desligado, a vinheta deve ser exibida silenciosamente, sem notificar erro. • A animação não deve atrasar excessivamente o tempo de carregamento.
User Story	<p>Como um usuário do aplicativo, quero visualizar uma vinheta de abertura ao iniciar o app, para que eu tenha uma experiência visual agradável e reconheça a identidade da plataforma.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Início do aplicativo com vinheta Dado que o usuário abriu o aplicativo Quando o sistema for iniciado Então deve exibir a vinheta animada por até 5 segundos E após sua conclusão, redirecionar para a tela inicial ou de login.</p>

Prioridade	Média
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar animação da vinheta (ex.: vídeo MP4, Lottie JSON, etc.). • Configurar exibição automática no carregamento inicial do aplicativo. • Garantir redirecionamento automático para a tela adequada após a animação. • Otimizar para carregamento rápido e leve. • Realizar testes de desempenho e compatibilidade entre dispositivos Android/iOS.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Animação aprovada pela equipe de design. • Lógica de navegação configurada (verificação de sessão ativa ou não). • Recurso de áudio (se aplicável).
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Animação exibida corretamente ao iniciar o app. • Duração controlada (até 5 segundos). • Transição automática para tela seguinte sem necessidade de interação. • Testado em dispositivos Android e iOS com diferentes resoluções. • Sem impacto negativo no tempo total de carregamento do app.

The image shows a mobile application login screen for 'Immerse Me'. At the top, there is a status bar with the time 9:30, a signal strength icon, and a battery icon. Below the status bar is a logo of an open book with stars above it. The title 'Immerse Me' is displayed in a large, bold, purple font. Below the title are two buttons: 'Login' in purple and 'Inscrever' in light purple. Under these buttons are three input fields: 'Nome' (Name), 'Email' (containing 'ma@gmail.com'), and 'Senha' (Password, containing 'Immersamastudy'). Below the input fields is a large purple button labeled 'Entrar'. At the bottom, there is a section with the text 'ou' (or) and three social login options: 'Login com Google', 'Login com Facebook', and 'Login com Apple', each with its respective icon.

História de Usuário- LOGIN

Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela "Login" tem como objetivo permitir que o usuário acesse sua conta no aplicativo por meio de autenticação com e-mail e senha, ou por serviços de login social (Google e/ou Apple, se aplicável). Essa funcionalidade garante o acesso seguro, personalizado e persistente ao progresso e preferências do usuário na plataforma de aprendizado.</p>
Critérios de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário deve conseguir inserir e-mail e senha válidos. • O botão "Entrar" deve ficar habilitado apenas com os campos obrigatórios preenchidos. • Deve ser exibida uma mensagem de erro clara caso as credenciais estejam incorretas. • O sistema deve redirecionar o usuário para a tela inicial do conteúdo após login bem-sucedido. • O sistema deve manter a sessão ativa até que o usuário faça logout ou o token expire. • Caso o usuário já esteja autenticado, a tela de login deve ser ignorada no próximo acesso.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O login é obrigatório para acessar conteúdos que registram desempenho e progresso. • Credenciais devem ser validadas com segurança via backend (API segura). • As sessões devem expirar automaticamente após determinado tempo de inatividade (por exemplo, 30 dias). • Dados sensíveis (como senha) nunca devem ser armazenados em texto simples. • Deve ser oferecida a opção de recuperar senha via e-mail.
Use Story	<ul style="list-style-type: none"> • Como um usuário registrado, quero fazer login no sistema com meu e-mail e senha, para acessar minha conta e utilizar as funcionalidades disponíveis.
Cenários BDD	<ul style="list-style-type: none"> • Cenário: Autenticar com e-mail e senha Dado que o usuário acessa o aplicativo E preenche os campos de e-mail e senha corretamente Quando clicar no botão "Entrar" Então o sistema deve autenticar o usuário E redirecionar para a tela inicial de conteúdo E exibir mensagem de erro se as credenciais forem inválidas.
Prioridade	Alta
Tarefas Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar interface de login com campos de e-mail e senha. • Implementar lógica de validação de entrada. • Conectar com API de autenticação (incluindo login social, se houver). • Tratar mensagens de erro e redirecionamento pós-login. • Adicionar funcionalidade de recuperação de senha. • Armazenar token de sessão com segurança no dispositivo.
Dependência	<ul style="list-style-type: none"> • API de autenticação funcional. • Sistema de gerenciamento de sessões. • Integração com provedores de login social (se aplicável). • Design aprovado para UI/UX da tela.

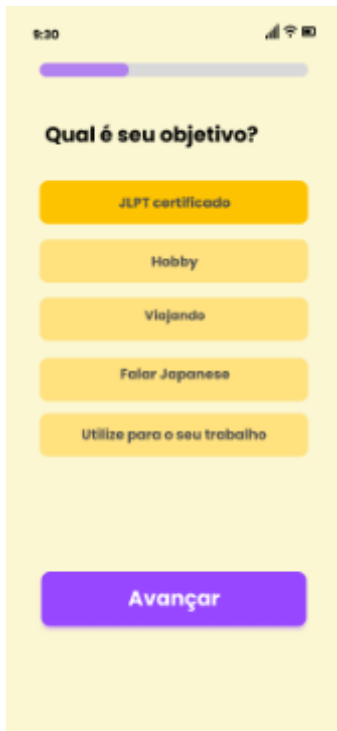
Definição de pronto	<ul style="list-style-type: none"> Está implementada e validada conforme os critérios de aceitação. Foi testada adequadamente, incluindo a validação de segurança. Está documentada e revisada pela equipe. Foi implantada e validada em um ambiente de teste.
---------------------	--

História de Usuário - CADASTRAR	
Campo	Conteúdo
Descrição	A funcionalidade de cadastro permite que novos usuários criem uma conta informando nome, e-mail e senha. Os dados são validados e salvos com segurança, permitindo o acesso ao sistema.

Critério de aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • O formulário de cadastro deve conter os campos: nome, e-mail, senha e confirmação de senha. • O sistema deve validar se o e-mail é único e bem formatado. • A senha deve ter pelo menos 8 caracteres. • A confirmação de senha deve ser igual à senha. • Após o cadastro bem-sucedido, o usuário deve receber uma mensagem de boas-vindas ou um e-mail de confirmação (dependendo da regra do sistema). • O usuário deve ser redirecionado para a página inicial ou área logada.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O e-mail deve ser único no sistema. • A senha deve ser criptografada e nunca armazenada em texto simples. • Usuários cadastrados devem ser autenticados automaticamente após o cadastro. • Pode ser oferecida a opção de cadastro com provedores externos (Google/Apple). • A criação da conta pode incluir aceite dos termos de uso e política de privacidade.
User Story	<p>Como um visitante do sistema, Quero me cadastrar com meu nome, e-mail e senha, Para que eu possa acessar funcionalidades exclusivas para usuários registrados.</p>

Cenários BDD	<p>Cenário: Preenchimento e envio do formulário de cadastro</p> <p>Dado que o usuário está na tela de cadastro</p> <p>Quando preencher corretamente os campos obrigatórios</p> <p>E clicar em "Cadastrar"</p> <p>Então o sistema deve validar os dados</p> <p>E criar a conta do usuário</p> <p>E redirecioná-lo automaticamente para a tela de início do conteúdo.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar layout do formulário de cadastro (nome, e-mail, senha). • Validar entrada dos dados (formato de e-mail, força da senha). • Implementar envio de dados à API de cadastro. • Tratar erros de duplicidade e conexão. • Redirecionar usuário para a tela inicial após sucesso. • Opcional: integrar login social (Google/Apple). • Exibir mensagem de confirmação visual ou por e-mail.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • API de cadastro funcional. • Banco de dados com verificação de e-mails existentes. • Tela inicial configurada para redirecionamento pós-cadastro. • Layout aprovado pelo time de design.

Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none">• A história de usuário está escrita e clara, com título, descrição e critérios de aceitação.• Todas as regras de negócio foram definidas e documentadas.• Os requisitos funcionais e não funcionais foram revisados com o PO/cliente.• As validações de campos e fluxo de cadastro estão descritas.• Os protótipos/telas de UI estão disponíveis e aprovados.• As dependências técnicas (serviço de e-mail, banco, autenticação) foram identificadas.• A complexidade foi estimada (story points ou horas).• Todos os membros do time entenderam a história e tiraram dúvidas.• Não há impedimentos ou bloqueios pendentes.• Critérios de aceite e testes BDD estão definidos.
----------------------------	--

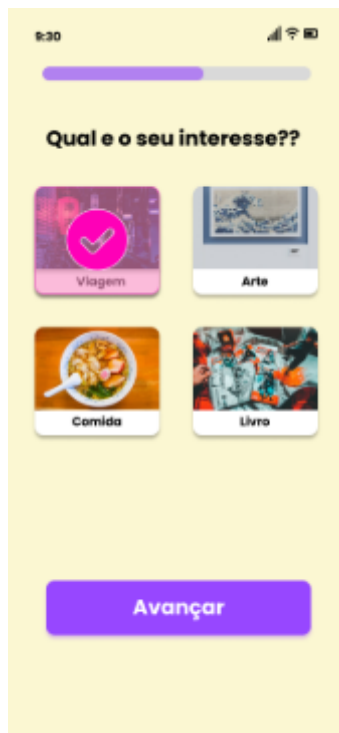


História de Usuário - OBJETIVO	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela "Qual é o seu objetivo?" tem como finalidade permitir que o usuário selecione o motivo pelo qual deseja aprender um determinado idioma. As opções disponíveis incluem: obter um certificado, estudar por hobby, viajar, aprender por interesse pessoal ou utilizar o idioma para fins profissionais.

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir a pergunta: "Qual é o seu objetivo?" de forma clara e destacada. • O usuário deve poder selecionar apenas uma opção por vez • Ao selecionar uma opção, ela deve ser destacada visualmente (ex: mudança de cor ou borda). • A seleção deve ser salva e associada ao perfil do usuário. • Deve haver um botão "Avançar" ou equivalente, que só é ativado após a seleção de uma opção. • A tela deve ser responsiva e funcionar corretamente em dispositivos móveis e desktop.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O objetivo escolhido deve ser armazenado junto ao perfil do usuário. • A seleção de objetivo poderá influenciar os conteúdos recomendados futuramente. • Caso o usuário já tenha selecionado um objetivo anteriormente, a opção deve vir pré-selecionada ao retornar à tela.
User Story	<p>Como um novo usuário da plataforma de aprendizado de idiomas, quero selecionar meu principal objetivo para aprender uma língua, para que o sistema possa personalizar minha experiência e oferecer conteúdo mais relevantes.</p>

Cenário BDD	<p>Cenário: Usuário seleciona um objetivo válido</p> <p>Dado que o usuário acessa a tela de objetivo</p> <p>Quando ele selecionar uma das opções disponíveis</p> <p>E clicar em “Continuar”</p> <p>Então a opção selecionada deve ser salva</p> <p>E o usuário deve ser redirecionado para a próxima etapa do cadastro.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar layout da tela com as 5 opções de objetivo. • Implementar lógica de seleção única. • Habilitar botão “Continuar” após seleção. • Integrar backend para salvar o objetivo no perfil do usuário. • Implementar navegação para a próxima tela do fluxo.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • API de criação e atualização de perfil do usuário. • Design/UI aprovado pela equipe de UX.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Layout implementado conforme design. • Testes unitários e de integração cobrindo as regras de seleção. • Opção selecionada armazenada corretamente. • Testes de usabilidade realizados e aprovados. • Revisão de código aprovada e mergeada na main branch.

	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidade publicada no ambiente de homologação.
--	--



História de Usuário - INTERESSE	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela 'Interesse' tem como finalidade permitir que o usuário selecione a área de interesse relacionada ao aprendizado do idioma, como viagem, cultura, gastronomia ou leitura de livros.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir todas as quatro opções de interesse de forma clara e acessível. • O usuário deve poder selecionar apenas uma opção por vez. • O botão “Continuar” deve ser habilitado apenas após uma opção ser selecionada. • A escolha do usuário deve ser salva e vinculada ao seu perfil. • O sistema deve redirecionar o usuário para a próxima etapa após clicar em “Continuar”.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A área de interesse selecionada será utilizada para filtrar e recomendar conteúdos específicos dentro da plataforma. • Caso o usuário retorne a essa tela, a opção previamente escolhida deverá aparecer como pré-selecionada. • A seleção deve ser obrigatória para avançar no fluxo de onboarding.
User Story	<p>Como um usuário iniciante na plataforma, quero selecionar uma área de interesse relacionada ao idioma, para que o conteúdo oferecido esteja mais alinhado com meus objetivos e motivações pessoais.</p>
Cenário BDD	<p>Funcionalidade: Seleção de área de interesse</p> <p>Cenário: Seleção válida de interesse</p> <p>Dado que o usuário acessou a tela de interesse</p> <p>Quando ele selecionar uma das opções disponíveis</p> <p>E clicar no botão “Continuar”</p> <p>Então a opção escolhida deve ser salva</p> <p>E o usuário deve ser redirecionado à próxima etapa do processo.</p>
Prioridade	Média – Alta

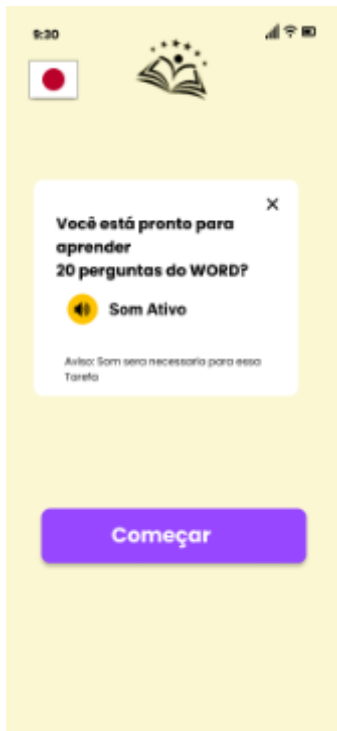
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver layout da tela com as quatro opções visuais (viagem, cultura, gastronomia, leitura). • Implementar lógica de seleção única. • Habilitar e controlar o estado do botão “Continuar”. • Salvar a opção selecionada via API no perfil do usuário. • Implementar transição para a próxima etapa do onboarding.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Serviço de autenticação e identificação do usuário logado. • Endpoint da API para gravação de preferências no perfil do usuário. • Layout aprovado pela equipe de design.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela implementada conforme design aprovado. • Interações funcionais e testadas em diferentes dispositivos. • Escolha salva corretamente e refletida na conta do usuário. • Cobertura de testes unitários e de integração. • Teste de usabilidade realizado e validado pela equipe de QA/UX. • Merge na branch principal e disponível em ambiente de homologação.



História de Usuário - NIVEL	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela 'Nível' tem como objetivo permitir que o usuário selecione seu grau de proficiência no idioma, entre as seguintes opções: iniciante (primeiro contato com o idioma), intermediário (possui conhecimento básico e vocabulário limitado) ou avançado (usuário com experiência e fluência considerável)
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir de forma clara as três opções de nível (iniciante, intermediário, avançado). • O usuário deve poder selecionar apenas uma opção por vez. • O botão “Continuar” deve ser ativado somente após uma seleção ser feita. • A opção escolhida deve ser salva no perfil do usuário.

	<ul style="list-style-type: none"> • O sistema deve redirecionar o usuário à próxima etapa após o clique em “Continuar”.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A seleção de nível será utilizada para adaptar o conteúdo educacional à capacidade atual do usuário. • A opção deve ser obrigatória para dar continuidade ao fluxo. • A opção selecionada poderá ser editada posteriormente nas configurações de perfil. • Caso o usuário retorne à tela, a escolha anterior deve estar pré-selecionada.
User Story	<p>Como um novo usuário da plataforma, quero informar meu nível de conhecimento no idioma, para que os conteúdos e atividades sejam adaptados à minha proficiência atual.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Seleção de nível válida Dado que o usuário acessou a tela de nível Quando ele selecionar uma das opções disponíveis (iniciante, intermediário ou avançado) E clicar no botão “Continuar” Então a opção deve ser salva no perfil do usuário E o sistema deve redirecioná-lo para a próxima etapa do processo.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar a interface da tela com as três opções de nível. • Implementar lógica de seleção única. • Gerenciar o estado do botão “Continuar” (habilitado apenas após seleção). • Salvar a opção escolhida no banco de dados via API. • Garantir que a opção seja carregada previamente, caso o usuário retorne à tela. • Desenvolver fluxo de navegação para a próxima etapa do onboarding.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • API de atualização do perfil do usuário. • Layout e especificações de UX aprovadas pela equipe de design. • Backend preparado para receber e armazenar o nível de proficiência.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela construída conforme layout aprovado. • Funcionalidade de seleção funcionando corretamente em diferentes dispositivos. • Informação salva corretamente e acessível no perfil do usuário. • Testes de usabilidade e QA aprovados. • Código revisado, aprovado e integrado à branch principal. • Disponível em ambiente de homologação.



História de Usuário - AVISO	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela "Aviso" tem como finalidade preparar o usuário para a próxima atividade. Ela exibe a mensagem: "Você está pronto para aprender 20 perguntas do Word?"</p> <p>Além disso, informa que o uso de áudio será necessário com a seguinte frase: "Aviso: o som será necessário para esta tarefa."</p> <p>A tela também contém um botão "Começar", que inicia a atividade ao ser clicado.</p>

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A mensagem principal “Você está pronto para aprender 20 perguntas do Word?” deve estar visível. • A mensagem de aviso sobre o som deve estar clara e em destaque. • Deve existir um botão “Começar” visível e funcional. • Ao clicar em “Começar”, o usuário deve ser redirecionado para a atividade correspondente. • O som do dispositivo deve ser ativado ou orientado a ser ativado, caso esteja desabilitado.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O aviso de som é obrigatório, pois a próxima tarefa exige áudio para execução. • A atividade só pode ser iniciada após o usuário clicar no botão "Começar". • O sistema deve garantir que a tela de aviso seja exibida apenas uma vez por sessão.
User Story	<p>Como um usuário da plataforma, quero ser informado sobre os requisitos da próxima atividade, para que eu possa me preparar adequadamente, especialmente quanto ao uso de som.</p>

Cenário BDD	<p>Cenário: Apresentar mensagens e iniciar atividade</p> <p>Dado que o usuário acessou a tela de aviso</p> <p>Quando visualizar as mensagens informativas e clicar em “Começar”</p> <p>Então ele deverá ser redirecionado à atividade de aprendizado</p> <p>E deverá estar ciente da necessidade de utilizar o áudio.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar a exibição das mensagens de aviso. • Desenvolver o botão “Começar” com redirecionamento funcional. • Validar se o som está habilitado no dispositivo ou instruir o usuário. • Garantir responsividade da tela em diferentes tamanhos de tela. • Testar comportamento em navegadores e sistemas operacionais distintos.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Integração com a atividade de "20 perguntas do Word". • Confirmação do fluxo de som pelo time de engenharia. • Aprovação visual e textual da equipe de design/UX.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela exibida corretamente com todas as mensagens. • Botão “Começar” funcionando e redirecionando conforme esperado. • Verificação e/ou instrução clara sobre o uso do som.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cobertura de testes implementada. • Revisão aprovada e disponível em ambiente de homologação.
--	--

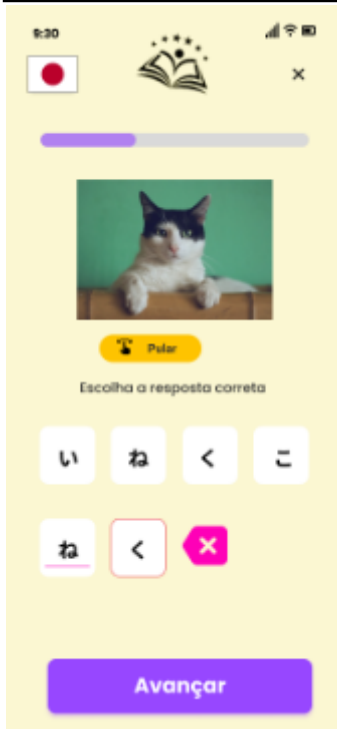


História de Usuário - Questões 1	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela "Questões 1" apresenta ao usuário uma imagem relacionada ao conteúdo do idioma e exibe uma pergunta com múltiplas opções de resposta. O usuário pode selecionar uma das alternativas, ouvir a pronúncia correta por meio do botão "Escutar", ou optar por pular a questão utilizando o botão correspondente.</p>

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A imagem da questão deve ser exibida corretamente. • Devem ser apresentadas ao menos duas e no máximo quatro alternativas de resposta. • O usuário deve conseguir selecionar apenas uma opção por questão. • O botão "Escutar" deve reproduzir o áudio da resposta correta ou da pergunta, conforme definido. • O botão "Pular" deve permitir que o usuário avance para a próxima questão sem selecionar uma alternativa. • A resposta selecionada deve ser validada e, se correta ou incorreta, o resultado deve ser tratado conforme as regras definidas.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O sistema deve registrar as respostas selecionadas para fins de avaliação de desempenho. • O botão "Escutar" só poderá ser utilizado após o carregamento completo do áudio. • Questões puladas não devem ser consideradas na contagem de acertos, mas devem ser registradas para análise posterior. • Cada questão deve ter apenas uma resposta correta. • O usuário não pode retornar a questões anteriores após pular ou responder.

User Story	<p>Como um usuário em processo de aprendizado,</p> <p>quero responder questões com base em imagens e múltiplas escolhas,</p> <p>para que eu possa praticar o vocabulário e a compreensão do idioma de forma interativa.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Resposta e ações na tela de questões</p> <p>Dado que o usuário está na tela de Questões 1"</p> <p>Quando visualizar a imagem e as alternativas de resposta</p> <p>E optar por selecionar uma opção ou clicar em "Pular"</p> <p>Então o sistema deve registrar a ação tomada</p> <p>E redirecioná-lo para a próxima questão</p> <p>E permitir a reprodução do áudio ao clicar em "Escutar".</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver componente de exibição da imagem da questão. • Implementar layout de múltiplas escolhas com seleção única. • Criar função para pular questão e redirecionar o fluxo. • Implementar player de áudio para o botão "Escutar". • Salvar a escolha do usuário (ou o pulo da questão) no backend. • Garantir compatibilidade com dispositivos móveis e navegadores.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • API de questões e respostas. • Sistema de reprodução de áudio funcional. • Dados de imagens e alternativas devidamente cadastrados no banco.

Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela funcional com imagem, múltiplas escolhas, botão "Escutar" e "Pular". • Respostas registradas corretamente via API. • Áudio executado com clareza e sem falhas. • Fluxo contínuo de questões funcionando sem interrupções. • Código validado por QA e disponível em ambiente de testes.
---------------------	---

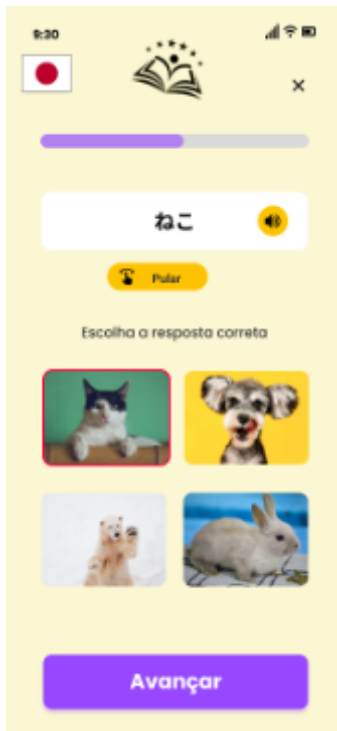


História de Usuário - Questões 2	
Campo	Conteúdo

Descrição	<p>A tela "Questões 2" apresenta ao usuário uma imagem relacionada ao conteúdo do idioma e exibe uma pergunta com múltiplas opções de resposta contendo palavras. O objetivo é que o usuário selecione a palavra correta correspondente à imagem exibida. Além disso, o usuário pode utilizar o botão "Escutar" para ouvir a pronúncia correta ou optar por pular a questão utilizando o botão apropriado.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A imagem da questão deve ser exibida corretamente. • Devem ser apresentadas múltiplas palavras como alternativas (mínimo de 2 e máximo de 4). • O usuário deve poder selecionar apenas uma palavra por questão. • O botão "Escutar" deve reproduzir a pronúncia correta da palavra relacionada à imagem. • O botão "Pular" deve permitir avançar para a próxima questão sem resposta. • A seleção do usuário deve ser registrada e validada como correta ou incorreta.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A palavra correta está associada à imagem e será usada para reforçar a associação visual e auditiva. • O áudio só pode ser reproduzido após o carregamento completo da pergunta. • Questões puladas devem ser registradas, mas não contam na avaliação de desempenho. • O sistema deve impedir a troca de resposta após a seleção ser confirmada. • O usuário não pode retornar à questão anterior.
User Story	<p>Como um usuário em fase de aprendizado,</p> <p>quero escolher a palavra correta com base em uma imagem e ouvir sua pronúncia,</p> <p>para que eu possa associar visualmente e auditivamente o vocabulário aprendido.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Selecionar uma palavra com base na imagem</p> <p>Dado que o usuário está na tela Questões 2"</p> <p>Quando visualizar a imagem e as alternativas de palavras</p> <p>E clicar em uma alternativa ou em "Pular"</p> <p>Então o sistema deve registrar a ação</p> <p>E redirecionar o usuário à próxima pergunta</p> <p>E permitir a reprodução do áudio da palavra correta ao clicar em "Escutar".</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Exibir imagem vinculada à palavra da questão. • Desenvolver interface com múltiplas opções de palavras. • Implementar seleção única e validação da resposta. • Desenvolver funcionalidade para o botão "Escutar" com reprodução de áudio. • Criar lógica de pulo da questão com registro da ação. • Integrar com backend para salvar resposta e progresso do usuário.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Banco de dados com palavras, imagens e áudios vinculados. • API de questões e respostas. • Componente de player de áudio funcional.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela exibida corretamente com imagem e opções de resposta. • Botões "Escutar" e "Pular" funcionando como esperado. • Resposta ou pulo registrado corretamente. • Fluxo contínuo de questões sem falhas. • Testes unitários e de interface realizados e aprovados. • Funcionalidade disponível em ambiente de homologação.



História de Usuário - Questões 3	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela "Questões 3" apresenta ao usuário uma frase relacionada ao idioma em estudo e múltiplas opções de resposta ilustradas com imagens. O objetivo é que o usuário selecione a imagem que melhor representa a palavra ou expressão contida na frase apresentada. A tela também disponibiliza o botão "Escutar" para reproduzir a pronúncia da frase e um botão "Pular" que permite avançar para a próxima questão sem responder. Ao concluir a última questão deste conjunto, o sistema deve redirecionar automaticamente o usuário para a tela de pontuação, onde poderá visualizar seu desempenho.</p>

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A frase deve ser exibida corretamente, com destaque. • Devem ser apresentadas entre 2 e 4 imagens como opções de resposta. • O usuário deve conseguir selecionar apenas uma imagem por questão. • O botão "Escutar" deve reproduzir corretamente o áudio da frase. • O botão "Pular" deve permitir o avanço para a próxima questão. • A resposta selecionada deve ser registrada e validada como correta ou incorreta. • Ao finalizar a última questão, o usuário deve ser automaticamente redirecionado para a tela de pontuação.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A imagem correta está diretamente relacionada a uma palavra-chave da frase apresentada. • O botão "Escutar" deve estar disponível após o carregamento completo do áudio. • Questões puladas devem ser registradas, mas não contam como acerto. • Não é permitido retornar a questões anteriores. • A navegação para a tela de pontuação deve ocorrer somente após a última questão ser respondida ou pulada.

User Story	<p>Como um usuário em processo de aprendizado,</p> <p>quero identificar a imagem correta com base em uma frase e ser redirecionado ao final da atividade,</p> <p>para que eu possa reforçar o vocabulário aprendido e visualizar meu desempenho.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Finalizar a última questão e exibir pontuação</p> <p>Dado que o usuário está na tela Questões 3"</p> <p>Quando visualizar a frase e as imagens como resposta</p> <p>E selecionar uma imagem ou clicar em "Pular"</p> <p>E esta for a última questão do conjunto</p> <p>Então o sistema deve registrar a ação</p> <p>E redirecionar automaticamente o usuário para a tela de pontuação.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Exibir frase com destaque e áudio associado. • Mostrar imagens como alternativas com seleção única. • Implementar botões "Escutar" e "Pular". • Registrar e validar resposta ou ação de pulo. • Verificar se a questão atual é a última do conjunto. • Redirecionar o usuário automaticamente para a tela de pontuação ao término.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Base de dados com frases, imagens e áudios. • API de respostas e sistema de pontuação.

	<ul style="list-style-type: none"> • Tela de pontuação implementada e funcional.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela exibe corretamente a frase e imagens de resposta. • Botões funcionais e resposta registrada no backend. • Redirecionamento automático à tela de pontuação após a última questão. • Cobertura de testes automatizados e manuais. • Código revisado e publicado em ambiente de homologação.



História de Usuário - Tela de Pontuação (Prêmio 2)	
Campo	Conteúdo

Descrição	<p>A tela "Pontuação (Prêmio 2)" é apresentada ao usuário ao final de um conjunto de questões ou módulo de aprendizado. Ela exibe a pontuação obtida com base no desempenho do usuário, podendo incluir elementos motivacionais como medalhas, estrelas, troféus ou animações de celebração. O objetivo é reconhecer o progresso, reforçar o engajamento e incentivar a continuidade do aprendizado.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A pontuação total deve ser exibida de forma clara e visualmente destacada. • O sistema deve mostrar feedback positivo, independentemente da nota (mensagens como "Você está evoluindo!" ou "Continue praticando!"). • A recompensa simbólica (Prêmio 2) deve ser apresentada de forma visual, como ícone ou animação. • O usuário deve ter acesso a um botão para continuar ou retornar à tela principal. • A pontuação e o status do prêmio devem ser registrados no perfil do usuário. • A transição para esta tela deve ser automática após a última questão respondida ou pulada.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A pontuação deve ser calculada com base nas respostas corretas dentro do conjunto avaliado. • O prêmio (nível 2) é concedido com base em critérios predefinidos (ex: $\geq 70\%$ de acertos). • Recompensas simbólicas não são acumulativas, mas devem ser registradas para histórico de motivação. • Esta tela não permite edição ou revisão de respostas. • O feedback textual deve ser adaptado à pontuação (ex: $\geq 90\%$ = “Excelente!”; entre 50–89% = “Bom trabalho!”; $< 50\%$ = “Continue praticando!”).
User Story	<p>Como um usuário que concluiu uma atividade,</p> <p>quero visualizar minha pontuação e receber uma recompensa simbólica,</p> <p>para que eu me sinta motivado a continuar aprendendo.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Finalizar atividade com feedback de desempenho</p> <p>Dado que o usuário concluiu todas as questões de uma etapa</p> <p>Quando for redirecionado para a tela de pontuação</p> <p>Então deve visualizar sua pontuação final</p> <p>E receber uma recompensa visual (Prêmio 2) caso atinja o critério mínimo</p> <p>E ter a opção de prosseguir para o próximo módulo ou voltar ao início.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar layout da tela de pontuação com elementos de destaque (pontuação, prêmio, botão de continuar). • Integrar lógica de cálculo e exibição de pontuação com base nas respostas. • Exibir o Prêmio 2 de forma visual ou animada, conforme atingimento de critério. • Implementar lógica de feedback textual baseado na performance. • Registrar pontuação e recompensa no backend. • Testar transição automática da última questão para esta tela.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de avaliação das questões finalizado. • Regras de premiação definidas pelo time pedagógico ou de gamificação. • Backend com suporte ao armazenamento de pontuação e recompensas. • Recursos visuais e animações de prêmio aprovados pelo time de design.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Tela exibe pontuação correta e elemento visual de premiação. • Feedback textual adaptável à pontuação alcançada. • Botões de navegação funcional (ex: “Continuar”, “Voltar ao início”). • Informações sincronizadas com perfil do usuário. • Testado em diferentes dispositivos e resoluções.



História de Usuário - Escrita	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela deve exibir um quadro onde o usuário pode visualizar uma palavra, replicá-la em um campo de entrada e, após a digitação, a palavra deve ser comparada com a correta. O usuário deve ter a opção de adicionar a palavra ao seu dicionário pessoal e visualizar a resposta correta ou não).

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none">• A palavra deve ser exibida claramente na tela.• O usuário deve poder digitar a palavra em um campo de entrada.• Ao clicar em "Enviar", o sistema deve comparar a palavra digitada com a original.• O sistema deve informar ao usuário se a palavra foi digitada corretamente ou não.• O usuário deve ter a opção de adicionar a palavra ao seu dicionário pessoal (uma lista ou banco de dados de palavras).• Após a verificação, a resposta correta ou incorreta deve ser exibida.• O sistema deve manter o histórico das palavras do usuário.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none">• O dicionário pessoal do usuário deve ser persistido entre sessões.• O sistema deve fornecer feedback imediato sobre a resposta, indicando se a palavra foi digitada corretamente.• As palavras adicionadas ao dicionário devem ser armazenadas de maneira organizada (por exemplo, no banco de dados).• O sistema deve garantir que a adição ao dicionário seja opcional.• As palavras do dicionário devem ser acessíveis ao usuário em sessões futuras para revisão.

User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero visualizar uma palavra na tela, digitar no campo de entrada e, em seguida, ter a opção de adicionar a palavra ao meu dicionário pessoal, Para que eu possa aprender e acompanhar as palavras que ainda preciso praticar.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário 1: Exibir palavra e permitir replicação com feedback Dado que o usuário acessa a tela de exercício de escrita Quando uma palavra é exibida E o usuário digita a palavra no campo de entrada E o usuário clica em "Enviar" Então o sistema deve comparar a palavra digitada com a palavra original E mostrar ao usuário se a palavra foi digitada corretamente ou não.</p> <p>Cenário 2: Adicionar palavra ao dicionário pessoal Dado que o usuário digitou a palavra corretamente ou incorretamente Quando o usuário clica em "Adicionar ao Dicionário" Então a palavra deve ser adicionada ao seu dicionário pessoal.</p>
Prioridade	Alta

tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none">• Interface de Exibição: Criar o campo de entrada de texto e o quadro de exibição da palavra.• Comparação de Texto: Implementar a lógica de comparação entre a palavra digitada e a original.• Feedback de Resposta: Exibir se a palavra foi digitada corretamente ou incorretamente.• Dicionário Pessoal: Criar a funcionalidade de adicionar palavras ao dicionário pessoal do usuário.• Armazenamento: Integrar o dicionário pessoal com um banco de dados ou sistema de persistência.• Testes: Escrever testes de unidade e integração para a funcionalidade de comparação e dicionário.
Dependências	<ul style="list-style-type: none">• Backend para persistir o dicionário do usuário.• Lista de palavras para exibição.• Sistema de autenticação (se necessário para associar o dicionário ao usuário).

Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Código revisado e aprovado. • Interface testada em diferentes dispositivos/resoluções. • Funcionalidade de adição ao dicionário funcionando corretamente. • A lógica de comparação está validada. • Testes automatizados cobrindo os cenários principais. • Feedback sobre a resposta (correto/incorreto) está visível para o usuário. • Funcionalidade de histórico de palavras e dicionário testada
---------------------	---



História de Usuário - Resposta	
Campo	Conteúdo



Descrição	A funcionalidade de resposta deve exibir o resultado da ação do usuário, informando se a palavra digitada está correta ou incorreta, além de mostrar a palavra correta para fins de aprendizado.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • O sistema deve exibir uma mensagem indicando se a resposta está correta ou incorreta. • Se estiver incorreta, o sistema deve mostrar a palavra correta. • O feedback deve ser exibido imediatamente após o envio da palavra. • O sistema deve permitir a continuação para o próximo exercício após o feedback. • A interface deve destacar claramente o resultado com cores ou ícones.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A verificação da resposta deve ser feita de forma case-insensitive (não diferenciar maiúsculas e minúsculas). • Caracteres especiais e espaços extras devem ser ignorados na comparação. • O feedback não deve ser alterável depois de exibido. • O tempo entre o envio e o feedback deve ser mínimo (resposta rápida). • O feedback deve ser armazenado para fins de relatório ou histórico, se aplicável.

User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero visualizar uma resposta após digitar e enviar uma palavra, Para que eu possa saber se acertei ou errei e aprender com o feedback imediato.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Exibir feedback após envio de resposta Dado que o usuário digitou uma palavra no campo de entrada Quando ele clicar no botão "Enviar" Então o sistema deve comparar a palavra digitada com a palavra original E exibir se a resposta está correta ou incorreta E se incorreta, mostrar a palavra correta.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar lógica de comparação da palavra digitada com a correta. • Criar interface para exibir feedback de acerto ou erro. • Exibir a palavra correta em caso de erro. • Adicionar destaque visual (cores, ícones) para o tipo de resposta. • Registrar o resultado no banco de dados (se necessário). • Escrever testes automatizados para os casos de resposta correta e incorreta.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Lógica de entrada e envio de palavras funcionando. • Lista de palavras e gabarito disponíveis. • Sistema de persistência (se houver histórico de respostas)

Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O sistema exibe corretamente feedback visual após cada envio. • O tempo de resposta está dentro dos limites definidos (< 1 segundo). • A lógica de comparação trata variações simples de digitação. • Os testes de unidade e integração estão passando. • A funcionalidade é validada em navegadores e dispositivos principais.
---------------------	--

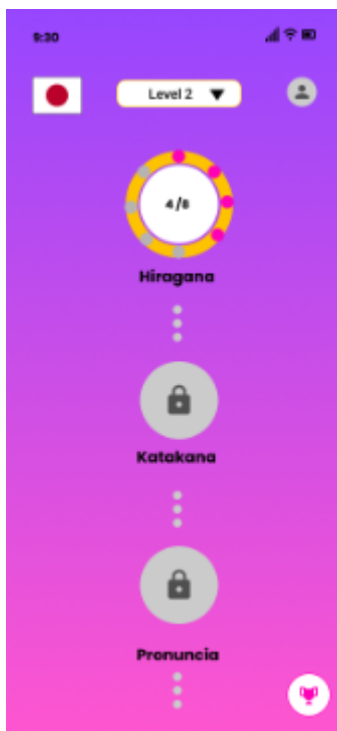


História de Usuário - Seleção de Bandeiras	
Descrição	<p>Exibir bandeiras nacionais ao lado das opções de idiomas no site, permitindo ao usuário reconhecer visualmente o idioma e realizar a troca de idioma de forma rápida e intuitiva.</p>

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none">• As opções de idiomas devem ser exibidas com bandeiras correspondentes ao lado do nome do idioma.• Ao clicar em uma bandeira ou nome do idioma, o site deve alternar para o idioma selecionado.• O idioma selecionado deve ser mantido ao navegar entre páginas (persistência da escolha).• A seleção deve funcionar em dispositivos móveis e desktop.• As bandeiras devem estar corretamente associadas aos idiomas (ex:  para inglês,  para português).
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none">• A troca de idioma deve afetar toda a interface do site, incluindo menus, botões, mensagens e conteúdos dinâmicos.• A seleção de idioma deve ser salva em cookie ou localStorage para manter a escolha em futuras visitas.• Caso o idioma selecionado não esteja completamente traduzido, deve-se exibir uma mensagem ou fallback para o idioma padrão.• Bandeiras devem ser utilizadas como auxílio visual, mas nunca como substituto do nome do idioma (acessibilidade).

User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero ver bandeiras associadas aos idiomas disponíveis no site, Para que eu possa identificar rapidamente o idioma desejado e alternar entre eles com facilidade.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Seleção de idioma com bandeira Dado que o usuário está na interface inicial do site Quando o usuário visualizar as opções de idioma Então cada opção deve apresentar a bandeira correspondente ao idioma E ao clicar em uma bandeira ou nome, o idioma da interface deve ser alterado E a seleção deve permanecer ao navegar entre páginas.</p>
Prioridade	Média - Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar componente de seleção de idioma com bandeira. • Integrar sistema de internacionalização (i18n) para troca de idioma. • Associar cada idioma à bandeira correta. • Garantir persistência da escolha (cookies/localStorage). • Testar responsividade e acessibilidade. • Escrever testes para verificar troca de idioma e renderização correta.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca ou estrutura de i18n (ex: i18next, vue-i18n, etc.). • Lista de idiomas suportados e arquivos de tradução. • Imagens ou ícones vetoriais de bandeiras.

Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Componente de seleção de idioma com bandeiras visível e funcional. • Troca de idioma ativa e persistente entre páginas. • Todos os idiomas disponíveis têm tradução válida ou fallback. • Funcionalidade testada em dispositivos móveis e desktop. • Critérios de acessibilidade atendidos (labels, leitura por leitores de tela, etc.).
---------------------	--

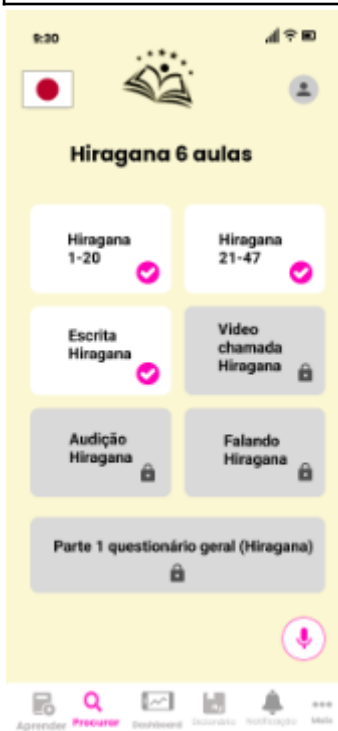


História de Usuário - Etapas	
Descrição	<p>A tela deve apresentar ao usuário as diferentes etapas do exercício ou aprendizado, incluindo: o nível atual, botão de premiação (recompensas), módulo de escrita, alfabeto interativo. Cada um desses elementos deve estar visualmente organizado para guiar o usuário através da experiência de aprendizado.</p>

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A interface deve exibir o nível atual do usuário no topo da tela. • Um botão de premiação deve estar disponível e indicar se há recompensas a serem coletadas. • Deve haver um campo de escrita para digitação de palavras, com botão de envio. • O alfabeto interativo deve estar acessível e permitir que o usuário clique em letras para auxílio. • Todos os elementos devem estar organizados de forma responsiva e acessível em diferentes dispositivos. • A tela deve refletir as mudanças no nível e nas recompensas conforme o progresso do usuário.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O nível é incrementado automaticamente com base no número de exercícios concluídos com sucesso. • O botão de premiação só deve estar ativo quando o usuário atingir um marco específico. • A escrita digitada deve ser validada contra a resposta esperada. • O alfabeto é um recurso de apoio e não interfere diretamente na correção da resposta. • Todos os dados devem ser persistidos em sessão ou no banco de dados do usuário autenticado.

User Story	<p>Como um(a) aluno(a), Quero visualizar e interagir com as etapas de aprendizado em uma única tela, Para que eu possa acompanhar meu progresso, receber recompensas e praticar escrita com o apoio do alfabeto.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Visualização das etapas na tela principal de aprendizado Dado que o usuário acessa a tela de aprendizado Quando a tela for carregada Então o nível atual deve ser exibido no topo E o botão de premiação deve indicar se há recompensas disponíveis E o campo de escrita deve estar pronto para entrada E o alfabeto interativo deve estar acessível ao usuário.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar componente visual para exibição do nível atual. • Desenvolver botão de premiação com lógica de desbloqueio. • Criar campo de escrita com funcionalidade de envio e validação. • Construir alfabeto interativo com cliques em letras. • Garantir layout responsivo para dispositivos móveis e desktop. • Realizar testes unitários e de interface para os principais fluxos. • Integrar com backend (se aplicável) para atualizar nível e recompensas.

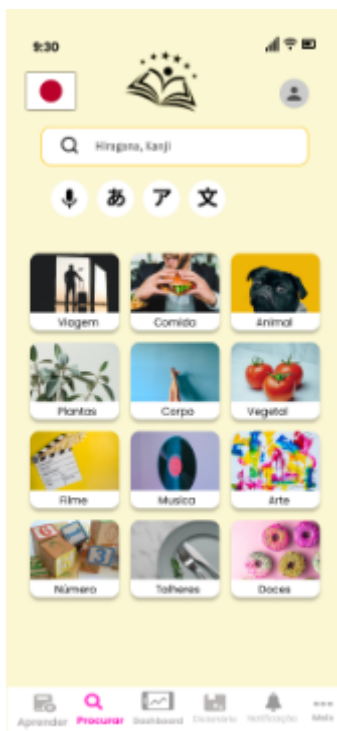
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de autenticação (caso o progresso do usuário seja salvo). • Backend com informações de níveis e recompensas (ou mock para desenvolvimento). • Dados das palavras e letras usadas nos exercícios.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Todos os componentes implementados e funcionalmente integrados. • Interface responsiva e testada em múltiplos navegadores e dispositivos. • Lógica de progresso, premiação e escrita validada com testes. • Experiência do usuário fluida e intuitiva. • Revisado e validado por equipe de QA ou PO.



Campo	Conteúdo
Descrição	A tela deve mostrar ao usuário quais lições estão disponíveis para realizar, quais já foram concluídas e quais ainda estão bloqueadas. Cada lição deve ter uma indicação visual clara de seu status.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir todas as lições organizadas por ordem ou categoria. • Lições disponíveis devem estar clicáveis e com destaque visual. • Lições concluídas devem estar marcadas com um ícone ou etiqueta (ex: check verde). • Lições bloqueadas devem estar visivelmente desativadas e não clicáveis. • O sistema deve desbloquear automaticamente a próxima lição após a conclusão da anterior (se for sequencial). • O progresso deve ser salvo e refletido corretamente ao recarregar a tela.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O desbloqueio de lições pode seguir uma ordem sequencial, dependendo do modelo pedagógico. • O sistema deve manter o histórico do progresso do usuário. • O status de cada lição deve ser atualizado ao final de cada sessão de aprendizado. • As lições bloqueadas não devem ser acessíveis de nenhuma forma até que sejam desbloqueadas. • O sistema pode permitir revisitar lições já concluídas.

User Story	<p>Como um(a) aluno(a),</p> <p>Quero visualizar quais lições posso fazer, quais já concluí e quais ainda estão bloqueadas,</p> <p>Para que eu possa acompanhar meu progresso e saber qual o próximo passo no meu aprendizado.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Exibição de lições com status</p> <p>Dado que o usuário acessa a tela de lições</p> <p>Quando a tela for carregada</p> <p>Então o usuário deve ver as lições disponíveis com status: disponível, concluída ou bloqueada</p> <p>E ao clicar em uma lição disponível, deve ser redirecionado para a tela de conteúdo da lição</p> <p>E ao concluir uma lição, o sistema deve atualizar seu status para "concluída"</p> <p>E desbloquear a próxima lição automaticamente (se aplicável).</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar interface de exibição das lições com status visual (ícones, cores). • Implementar lógica para identificar e exibir o status de cada lição. • Integrar sistema de navegação entre lição e conteúdo. • Desenvolver função de desbloqueio automático. • Armazenar e carregar progresso do usuário. • Testar responsividade e acessibilidade da tela.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Dados estruturados das lições (com título, conteúdo, ordem). • Backend para salvar e recuperar progresso do usuário.

	<ul style="list-style-type: none"> Regras pedagógicas definindo se as lições são sequenciais ou abertas.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> A tela exibe corretamente todas as lições com seus respectivos status. A navegação para lições disponíveis funciona sem erros. A lição seguinte é desbloqueada após a conclusão da atual. O progresso é persistente entre sessões. Funcionalidade validada com testes manuais e automatizados.

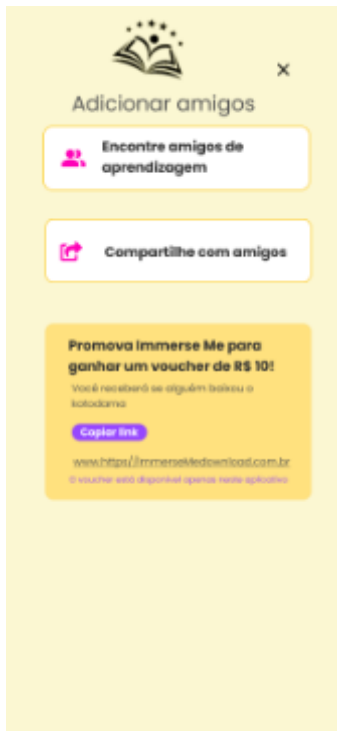


História de Usuário - Categoria	
Campo	Conteúdo

Descrição	<p>A tela de categorias permite ao usuário pesquisar e escolher o tipo de conteúdo que deseja aprender, como leitura, escrita, palavras faladas ou por temas de interesse como: viagem, comida, animais, plantas, corpo, vegetais, filmes, músicas, arte, números, talheres e doces. A navegação por categoria ajuda o usuário a personalizar a experiência de aprendizado com base em seus interesses.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir uma lista ou grade com as categorias disponíveis. • Deve ser possível pesquisar categorias por nome (ex: "comida", "filme"). • O usuário pode filtrar o conteúdo por tipo (leitura, escrita, fala). • Cada categoria deve levar a um conjunto de lições ou atividades específicas. • A interface deve ser clara e responsiva para desktop e mobile. • Categorias selecionadas devem manter o foco ativo até nova escolha do usuário.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O conteúdo deve estar previamente classificado por categoria e tipo (leitura, escrita, fala). • Categorias podem ser combinadas com filtros de tipo para refinar os resultados. • Categorias só devem ser exibidas se houver conteúdo disponível associado. • A busca por categorias deve funcionar com palavras-chave parciais (ex: "fil" para "filme"). • O progresso por categoria pode ser monitorado separadamente (opcional).
User Story	<p>Como um(a) aluno(a),</p> <p>Quero pesquisar e escolher categorias específicas de conteúdo,</p> <p>Para que eu possa estudar temas que me interessam e focar em habilidades como leitura, escrita ou fala.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Selecionar e pesquisar categorias</p> <p>Dado que o usuário está na tela de categorias</p> <p>Quando ele digita uma palavra na busca (ex: "comida")</p> <p>Então o sistema deve filtrar e exibir apenas as categorias correspondentes</p> <p>E ao clicar em uma categoria, deve exibir os conteúdos relacionados</p> <p>E o usuário pode aplicar filtros adicionais como "leitura", "escrita" ou "fala".</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar interface de exibição das categorias (grade ou lista com ícones). • Implementar campo de busca com autocomplete ou filtro por texto. • Desenvolver filtros por tipo de atividade (leitura, escrita, fala). • Criar rotas de navegação para conteúdos vinculados à categoria. • Garantir responsividade e acessibilidade. • Validar que apenas categorias com conteúdo disponível sejam exibidas. • Implementar testes de interface e usabilidade.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Base de dados com conteúdos classificados por categoria e tipo. • Backend com suporte a filtros e busca por categoria. • Design aprovado para exibição e navegação entre categorias.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Categorias são exibidas corretamente e podem ser pesquisadas. • Filtros de tipo funcionam em conjunto com as categorias. • Interface responsiva e funcional em diferentes dispositivos. • Sistema de navegação e carregamento de conteúdo por categoria funcionando. • Testes concluídos (unitários, funcionais e de usabilidade).

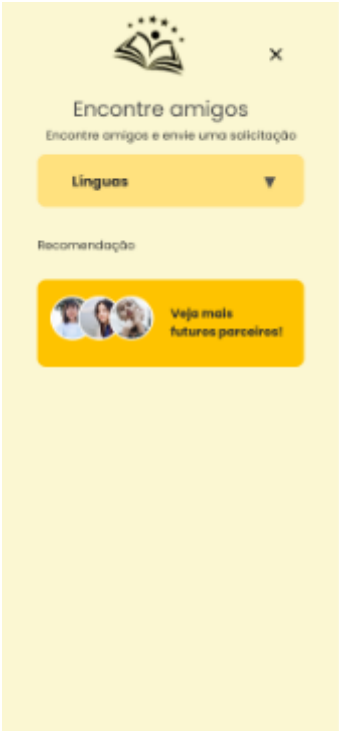


História de Usuário - Adicionar Amigos	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela "Adicionar Amigos" permite que o usuário encontre amigos de aprendizagem, compartilhe o aplicativo com eles e receba um incentivo por meio de um sistema de convite. Nessa tela, aparece uma mensagem promocional:</p> <p>Promova Immerse Me para ganhar um voucher de R\$10! Você receberá se alguém baixou o Kotodama. Copiar link: www.https://ImmerseMedownload.com.br. O voucher está disponível apenas neste aplicativo."</p> <p>O objetivo é estimular o engajamento e crescimento do app por meio de indicações entre usuários.</p>

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir a mensagem promocional claramente. • O link de convite deve poder ser copiado com um clique. • Deve existir um botão “Compartilhar com amigos” que utilize os recursos do dispositivo (ex: WhatsApp, e-mail). • Quando um amigo convidado instala o aplicativo usando o link, o sistema deve registrar a ação. • Um voucher de R\$10 deve ser gerado e disponibilizado no aplicativo quando a indicação for bem-sucedida. • O status do voucher (pendente, recebido, usado) deve ser visível ao usuário.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O voucher só é liberado se o aplicativo for baixado pelo link personalizado. • Um usuário só pode ganhar 1 voucher por amigo que baixar, com limite mensal (ex: até 5 por mês). • O link de convite é único por usuário e precisa estar vinculado ao seu ID. • O voucher só pode ser usado dentro do aplicativo (ex: em itens premium, desbloqueios). • O sistema deve evitar fraudes ou múltiplos resgates pela mesma pessoa.

User Story	<p>Como um(a) usuário(a) do aplicativo, Quero adicionar amigos e compartilhar o link de convite, Para que eu possa aprender com outras pessoas e ganhar recompensas ao indicar o app.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Indicar amigos e receber voucher</p> <p>Dado que o usuário acessou a tela “Adicionar Amigos”</p> <p>Quando ele clicar no botão “Copiar link”</p> <p>Então o link de convite personalizado deve ser copiado para a área de transferência</p> <p>E ao compartilhar com um amigo, o link deve permitir o rastreamento da instalação</p> <p>E ao confirmar a instalação por um novo usuário, um voucher de R\$10 deve ser liberado para o usuário original.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar tela “Adicionar Amigos” com layout responsivo. • Implementar campo de exibição e botão de cópia do link. • Criar botão de compartilhamento nativo com integração com apps do sistema. • Gerar link único por usuário com rastreamento de instalação. • Implementar sistema de liberação de voucher e exibição do status. • Criar controle de limite de vouchers por mês. • Escrever testes de fluxo, segurança e rastreamento.

Dependências	<ul style="list-style-type: none">• Backend com suporte para geração e rastreamento de links de convite.• Sistema de recompensas e controle de vouchers.• Integração com notificações ou tela de “Minhas Recompensas”.• Base de usuários autenticados.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none">• Tela funcional com links de convite e status de voucher visíveis.• Compartilhamento e rastreamento funcionando conforme regras de negócio.• Voucher liberado apenas com confirmação de download via link.• Limites mensais aplicados corretamente.• Fluxo testado e validado em diferentes dispositivos e navegadores.• Experiência clara e intuitiva para o usuário final.

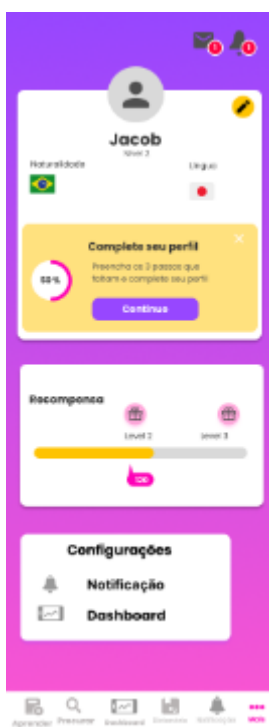


História de Usuário - Encontre Amigos	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela "Encontre Amigos" permite ao usuário buscar e enviar solicitações de amizade para outros usuários. É possível filtrar por país e visualizar recomendações de pessoas com interesses semelhantes ou que usam o app ativamente.

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir um campo para selecionar ou buscar por país. • O usuário deve visualizar uma lista de pessoas recomendadas com botão de “Adicionar” ou “Enviar solicitação”. • Ao clicar em “Adicionar”, deve ser enviada uma solicitação de amizade. • Deve existir uma indicação visual de solicitação pendente ou amizade já aceita. • A lista de recomendações deve se basear em critérios como idioma, atividade ou país. • O sistema não deve permitir múltiplas solicitações duplicadas para a mesma pessoa.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • As recomendações devem ser geradas com base em dados de uso (país, idioma, interesses, atividade). • Um usuário pode ter um número máximo de amigos pendentes (para evitar spam). • O status da solicitação deve ser visível e atualizado em tempo real. • A solicitação de amizade deve ser confirmada pela outra parte para virar conexão ativa. • Pode haver limite de solicitações por dia para novos usuários.

User Story	<p>Como um(a) usuário(a) do aplicativo, Quero encontrar e adicionar amigos, escolhendo por país e visualizando recomendações, Para que eu possa interagir e aprender com outras pessoas ao redor do mundo.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Encontrar e adicionar amigos Dado que o usuário acessa a tela “Encontre Amigos” Quando ele seleciona um país ou visualiza recomendações Então deve ver uma lista de pessoas com opção de “Adicionar” E ao clicar, uma solicitação deve ser enviada E o status da solicitação deve ser exibido como “Pendente”.</p>
Prioridade	Média-Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar interface da tela com filtros por país e lista de usuários recomendados. • Implementar busca e filtro por país. • Desenvolver sistema de envio e status de solicitações de amizade. • Exibir visualmente o estado de cada solicitação (enviada, aceita, pendente). • Criar lógica de recomendações baseada em critérios definidos. • Garantir atualizações em tempo real ou via sincronização. • Escrever testes de usabilidade e de funcionalidade.

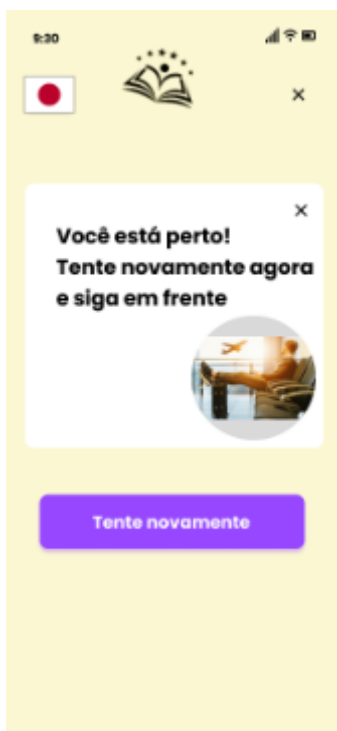
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Base de dados com perfis de usuários e metadados (país, idioma, interesses). • Backend para gerenciamento de solicitações e conexões. • Algoritmo ou lógica para gerar recomendações personalizadas. • Sistema de notificações (para alertar sobre novas solicitações ou aceitações).
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Usuários podem filtrar amigos por país e ver sugestões. • Solicitações de amizade podem ser enviadas e acompanhadas. • A interface reflete o status atual de cada amizade. • A funcionalidade é responsiva e validada em diversos dispositivos. • Testes de segurança, performance e UX realizados e aprovados.



História de Usuário - Perfil	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A funcionalidade de Perfil permite que o usuário visualize e edite suas informações pessoais, como nome, foto, país de origem e idioma escolhido. Além disso, exibe recompensas conquistadas e fornece acesso às configurações de conta, como painel (dashboard), notificações e preferências.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela de perfil deve exibir: nome, foto, país, idioma, recompensas, notificações e acesso ao dashboard. • O usuário pode editar nome, país, idioma e imagem de perfil. • As alterações feitas no perfil devem ser salvas corretamente. • As recompensas devem ser exibidas de forma clara (ex: ícones ou medalhas). • O acesso às configurações e notificações deve ser funcional. • A interface deve estar disponível em diferentes tamanhos de tela (responsiva).
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • Campos obrigatórios: nome e idioma. • A foto de perfil pode ser enviada pelo usuário ou selecionada como padrão. • O sistema deve exibir recompensas automaticamente ao serem conquistadas. • As configurações devem incluir preferências de idioma, notificações e acesso ao histórico no dashboard.

	<ul style="list-style-type: none"> Dados pessoais devem ser armazenados com segurança e seguir a política de privacidade.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a) do aplicativo, Quero acessar meu perfil para visualizar e editar minhas informações pessoais, recompensas e configurações, Para que eu possa manter meus dados atualizados e acompanhar meu progresso dentro do app.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Edição e visualização do perfil Dado que o usuário acessou a tela de perfil Quando ele visualizar os dados exibidos Então deve ver seu nome, país, idioma, foto e recompensas E ao clicar em “Editar Perfil”, deve conseguir atualizar os dados E ao salvar, o sistema deve armazenar as alterações e exibir uma confirmação E o usuário deve poder acessar as configurações e notificações a partir dessa tela.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> <ul style="list-style-type: none"> Criar interface de exibição do perfil com todos os campos listados. Implementar botão de edição com formulário de atualização. Desenvolver upload e atualização da imagem de perfil. Integrar visualização de recompensas. Criar acesso às seções de notificações e dashboard. Garantir salvamento seguro e sincronização com o backend. Escrever testes de interface e funcionalidade.

Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Autenticação de usuários. • Backend com dados pessoais, recompensas e configurações. • Serviços de upload de imagem e notificações. • Design aprovado para perfil e dashboard.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A tela de perfil está funcional e exibe todos os dados corretamente. • As informações são editáveis e salvas com sucesso. • Recompensas e notificações são acessíveis a partir da tela de perfil. • Interface adaptada para mobile e desktop. • Segurança dos dados garantida e testes concluídos com sucesso.

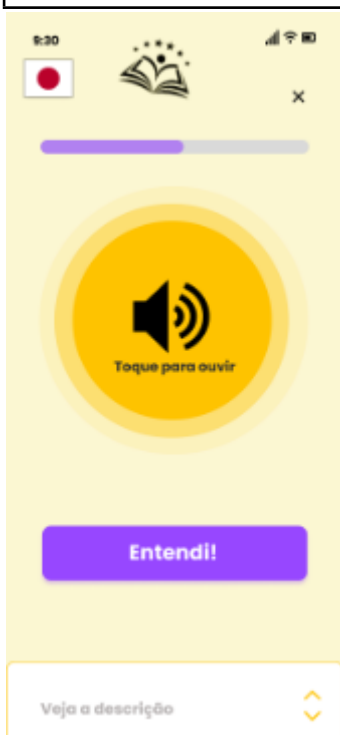


História de Usuário - Carregar

Campo	Conteúdo
Descrição	A tela de carregamento exibe mensagens motivacionais e oferece opções para ativar ou desativar o som, a voz ou indicar que o usuário não pode falar no momento, preparando-o para a próxima atividade de pronúncia.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir mensagens motivacionais durante o carregamento. • As mensagens devem ser visuais e com texto claro. • Devem estar disponíveis três opções: <ul style="list-style-type: none"> • Som ativo (ligado/desligado) • Voz ativa (ligado/desligado) • Não posso falar agora (desativa verificação por voz) • O carregamento deve durar apenas o necessário para preparar o conteúdo seguinte. • A escolha do usuário sobre som/voz deve ser respeitada na próxima etapa.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A verificação de pronúncia só será ativada se “Voz ativa” estiver selecionado e “Não posso falar agora” estiver desmarcado. • O status do som e voz deve ser armazenado temporariamente até o fim da sessão. • A mensagem “Você está perto! Tente novamente agora e siga em frente” deve aparecer após tentativa incorreta. • A tela de carregamento não deve bloquear totalmente a

	navegação (ex: permitir cancelar).
User Story	<p>Como um(a) usuário(a),</p> <p>Quero ver mensagens motivacionais e opções de áudio durante a tela de carregamento,</p> <p>Para que eu me sinta incentivado e possa preparar meu ambiente antes da verificação de pronúncia.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Tela de carregamento com mensagens e controle de som</p> <p>Dado que o usuário terminou uma tentativa ou está prestes a iniciar uma nova</p> <p>Quando a tela de carregamento for exibida</p> <p>Então o sistema deve mostrar a mensagem “Você está perto! Tente novamente agora e siga em frente”</p> <p>E perguntar “Você está pronto para praticar a verificação da pronúncia?”</p> <p>E exibir as opções de som ativo, voz ativa e não posso falar agora</p> <p>E aplicar essas preferências na próxima etapa.</p>
Prioridade	Média
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar layout da tela de carregamento com mensagens motivacionais. • Adicionar botões ou switches para as opções de som e voz. • Implementar lógica para respeitar as opções na próxima tela de atividade. • Garantir transições suaves entre tentativas e carregamento. • Testar em dispositivos diferentes com foco em usabilidade e tempo de resposta.

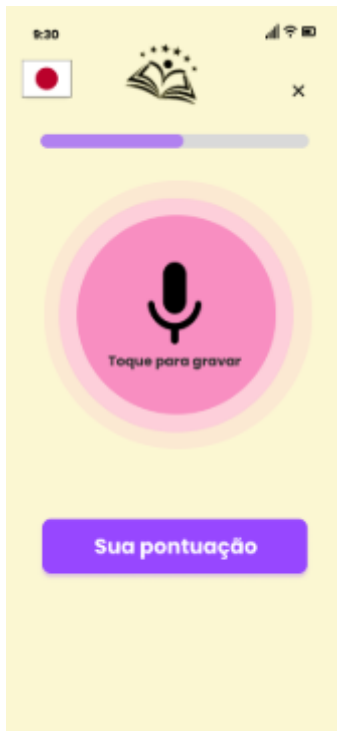
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de verificação por voz. • Lógica de fluxo de tentativas e carregamento. • Design aprovado com estilo das mensagens motivacionais.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A tela aparece corretamente entre tentativas ou etapas de prática. • Mensagens são exibidas com clareza e motivação. • Opções de som/voz são funcionais e respeitadas. • Interface é fluida, responsiva e com bom tempo de carregamento. • Testes de fluxo e usabilidade foram aprovados.



História de Usuário - Ouvir	
Campo	Conteúdo

Descrição	A tela ouvir permite ao usuário escutar palavras, frases ou conteúdo de áudio com a pronúncia correta, como parte do processo de aprendizado. Essa funcionalidade está presente em lições, quizzes e atividades de escuta.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • Deve haver um botão ou ícone de áudio disponível ao lado de cada conteúdo com som. • O áudio deve iniciar imediatamente após o clique. • O usuário pode repetir a reprodução quantas vezes quiser. • O áudio deve estar sincronizado com o conteúdo visual/textual. • O botão deve estar inativo ou oculto se não houver áudio disponível.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O áudio precisa corresponder fielmente ao conteúdo textual apresentado. • O sistema deve utilizar vozes apropriadas conforme o idioma escolhido no perfil do usuário. • O recurso deve respeitar as configurações de som do dispositivo. • O áudio pode ser armazenado em cache para melhorar a performance.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero ouvir a pronúncia correta de palavras e frases, Para que eu possa melhorar minha compreensão auditiva e aprender a forma certa de falar.</p>

Cenário BDD	<p>Cenário: Reproduzir conteúdo de áudio</p> <p>Dado que o usuário está em uma atividade com suporte a áudio</p> <p>Quando ele clicar no botão “Ouvir”</p> <p>Então o sistema deve reproduzir a pronúncia correta do conteúdo selecionado</p> <p>E permitir repetir a reprodução conforme desejado.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Adicionar botão de áudio nas telas de lição e prática. • Integrar o player de áudio com controle de repetição. • Implementar fallback para dispositivos sem suporte a áudio. • Armazenar ou carregar os áudios de forma otimizada (streaming ou cache). • Realizar testes de sincronização entre áudio e texto.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Base de dados com arquivos de áudio por conteúdo. • Configurações de idioma e perfil do usuário. • Player de áudio compatível com diferentes plataformas.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A função de áudio funciona de forma clara, sincronizada e repetível. • Os botões estão visíveis apenas quando há áudio disponível. • A experiência é fluida em todos os dispositivos e navegadores compatíveis. • Todos os testes de usabilidade e performance foram aprovados.



História de Usuário - Gravar	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela Gravar exibe um botão para o usuário gravar a resposta ou o que ele ouviu na tela anterior (como uma palavra ou frase). Após a gravação, o usuário também poderá visualizar sua pontuação, que indica o quão precisa foi sua resposta.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela exibe um botão para o usuário gravar sua resposta. • O áudio gravado deve ser claro e ser reconhecido pelo sistema. • Após a gravação, o sistema deve exibir uma pontuação baseada na precisão da resposta. • O botão de gravação deve ser facilmente visível e acessível.

	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode tentar gravar quantas vezes quiser antes de visualizar a pontuação.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A pontuação deve ser calculada com base em parâmetros como clareza, pronúncia e correspondência com o áudio original. • O sistema deve permitir ao usuário ouvir novamente a gravação antes de ver a pontuação. • A pontuação não pode ser visível antes da primeira tentativa de gravação. • O sistema deve ser capaz de lidar com diferentes qualidades de gravação (ruído de fundo, volume baixo, etc.).
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero gravar minha resposta ou pronúncia do que ouvi na tela anterior, Para que eu possa avaliar o meu desempenho e melhorar minha pronúncia.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Gravar e ver a pontuação Dado que o usuário ouviu uma palavra ou frase na tela anterior Quando ele clicar no botão "Gravar" e falar sua resposta Então o sistema deve processar a gravação e mostrar a pontuação E permitir que o usuário ouça a gravação e veja o feedback de sua precisão.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Adicionar um botão de gravação que acione o microfone. • Integrar o reconhecimento de voz para comparar a gravação com o áudio original. • Implementar um sistema de pontuação baseado na correspondência entre a gravação e o áudio. • Adicionar a funcionalidade de regravar a resposta, caso o usuário deseje. • Implementar feedback visual e sonoro da pontuação (ex: pontuação numérica, cores de feedback).
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de reconhecimento de voz e comparação de áudio. • Serviços de gravação e processamento de áudio. • Design e layout da interface de pontuação.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O botão de gravação está funcionando corretamente. • A pontuação é calculada de maneira precisa e transparente. • O usuário pode regravar quantas vezes precisar. • A interface é intuitiva e responsiva em diferentes dispositivos. • A qualidade da gravação é analisada e processada corretamente, com feedback claro.



História de Usuário - Acertos	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela Acertos exibe a quantidade de acertos do usuário durante a atividade e oferece dois botões: "Tentar novamente" e "Avançar". O botão "Tentar novamente" permite que o usuário refaça a atividade, enquanto o botão "Avançar" o leva para a próxima etapa ou lição.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir claramente o número total de acertos. • O botão "Tentar novamente" deve permitir ao usuário refazer a mesma atividade. • O botão "Avançar" deve levar o usuário para a próxima lição ou etapa. • Os botões devem ser visíveis e fáceis de acessar.

	<ul style="list-style-type: none"> • O número de acertos deve ser atualizado automaticamente à medida que o usuário conclui a atividade.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O sistema deve contar apenas os acertos em relação ao conteúdo proposto na atividade. • O usuário não pode avançar para a próxima etapa sem antes ver seus acertos. • O botão "Tentar novamente" deve ser mostrado após a finalização da atividade, permitindo que o usuário refaça as tentativas.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero ver a quantidade de acertos que fiz durante a atividade, Para que eu possa avaliar meu desempenho e decidir se quero tentar novamente ou avançar para a próxima etapa.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Mostrar acertos e opções para tentar novamente ou avançar</p> <p>Dado que o usuário terminou a atividade de aprendizado</p> <p>Quando ele visualizar a tela de acertos</p> <p>Então o sistema deve exibir a quantidade de acertos feitos pelo usuário</p> <p>E apresentar os botões "Tentar novamente" e "Avançar"</p> <p>E o usuário pode clicar em "Tentar novamente" para refazer a atividade ou "Avançar" para ir à próxima etapa.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar um contador de acertos que atualiza dinamicamente durante a atividade. • Adicionar dois botões: "Tentar novamente" e "Avançar". • Implementar a lógica para garantir que o número de acertos seja calculado corretamente. • Garantir que o botão "Avançar" só apareça após a conclusão da atividade. • Testar a fluidez da interface e o comportamento dos botões em diferentes dispositivos.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de contagem de acertos. • Lógica de transição para a próxima etapa ou lição. • Design de interface para mostrar a pontuação de maneira clara.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A quantidade de acertos é exibida corretamente. • Os botões "Tentar novamente" e "Avançar" estão funcionando como esperado. • O comportamento da interface é consistente em diferentes dispositivos. • A pontuação do usuário é salva corretamente quando ele avança para a próxima etapa. • Todos os testes de usabilidade e fluxo de navegação foram realizados com sucesso.



História de Usuário - Escrever	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela escrever apresenta um texto com lacunas e permite que o usuário escolha as palavras corretas para completar a frase. O objetivo é testar o conhecimento do usuário sobre a palavra correta a ser inserida no contexto da frase.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none">• A tela deve exibir um texto com lacunas para que o usuário preencha com a palavra correta.• O usuário deve poder escolher a palavra correta de uma lista ou opções disponíveis.• A frase só será considerada completa quando todas as lacunas forem preenchidas corretamente.• O sistema deve fornecer feedback imediato sobre a resposta correta ou incorreta.

	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode tentar preencher as lacunas novamente se cometer erros.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O texto e as opções de palavras devem ser relacionadas ao conteúdo do aprendizado ou lição atual. • O sistema deve validar se a palavra inserida na lacuna é a correta. • A resposta deve ser validada imediatamente após o preenchimento ou ao clicar em um botão de validação. • O sistema pode fornecer dicas ou sugestões caso o usuário tenha dificuldades em escolher a palavra certa.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero escolher as palavras certas para completar as frases, Para que eu possa praticar minha compreensão e escrita do idioma.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Preencher as lacunas da frase Dado que o usuário está na tela de escrita com um texto incompleto Quando ele escolher a palavra correta para preencher a lacuna Então o sistema deve validar a resposta e exibir feedback sobre se a escolha está correta ou incorreta E o usuário pode tentar novamente se necessário.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a interface de texto com lacunas. • Criar um sistema de validação para verificar se a palavra escolhida é a correta. • Adicionar feedback visual (como cores ou mensagens) para indicar se a escolha foi correta ou incorreta. • Implementar a funcionalidade de reiniciar ou tentar novamente após uma resposta incorreta. • Garantir a responsividade da interface em diferentes dispositivos.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Banco de dados com frases e opções de palavras para completar as lacunas. • Sistema de validação e feedback de respostas. • Design de interface para entrada de dados e exibição de lacunas.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A tela de escrita está funcionando com as lacunas e as opções de palavras. • O sistema valida corretamente se a palavra inserida é a correta. • O feedback sobre a resposta está sendo exibido corretamente. • O fluxo de navegação e usabilidade foi testado em diferentes dispositivos. • Todos os testes de funcionalidade e performance foram concluídos.



História de Usuário - Tradução

Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela Tradução apresenta uma tabela em branco onde o usuário pode digitar palavras ou frases que deseja aprender. Ao inserir o texto, o sistema traduz automaticamente para o idioma desejado e oferece um botão para ouvir a pronúncia correta da tradução.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • Deve haver um campo de texto para o usuário digitar o conteúdo a ser traduzido. • O sistema deve traduzir automaticamente para o idioma selecionado no perfil. • A tradução deve aparecer em uma tabela ou área visível logo abaixo ou ao lado. • Deve haver um botão “Escutar” que reproduz a pronúncia correta da tradução.

	<ul style="list-style-type: none"> • O sistema deve suportar traduções em ambos os sentidos (idioma nativo ↔ idioma de estudo).
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A tradução deve respeitar o idioma definido pelo usuário no perfil. • O botão de áudio só deve aparecer após a tradução ser exibida. • A pronúncia reproduzida deve corresponder exatamente ao texto traduzido. • O sistema deve bloquear conteúdo impróprio ou ofensivo, se detectado.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero escrever uma palavra ou frase e ver sua tradução com a pronúncia, Para que eu possa aprender novos termos no idioma escolhido e saber como pronunciá-los corretamente.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Traduzir e ouvir a pronúncia Dado que o usuário acessou a tela de tradução Quando ele digitar uma palavra ou frase no campo de entrada Então o sistema deve exibir a tradução no idioma configurado E deve habilitar o botão “Escutar” E ao clicar, o sistema deve reproduzir a pronúncia correta da tradução.</p>
Prioridade	Alta

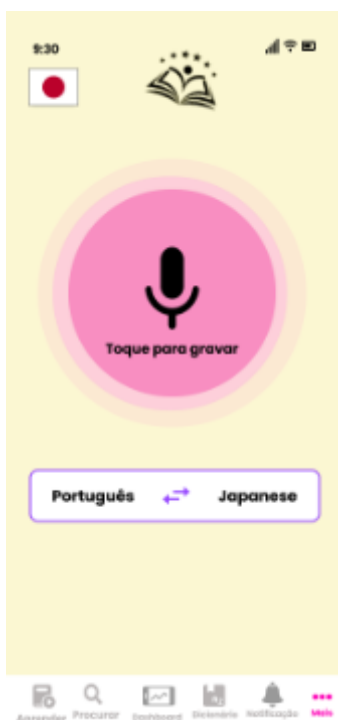
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar campo de entrada de texto para digitação do conteúdo. • Integrar serviço de tradução automática (ex: API de tradução). • Mostrar resultado em uma área/tabela clara e responsiva. • Implementar botão de reprodução de áudio com voz do idioma de destino. • Criar validações para entrada de texto e evitar conteúdo indevido. • Testar a usabilidade e tempo de resposta da funcionalidade.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • API de tradução confiável. • API de texto para fala (TTS) para gerar o áudio da pronúncia. • Configuração de idioma no perfil do usuário.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário consegue digitar, traduzir e ouvir palavras/frases sem erros. • A interface é clara, intuitiva e responsiva. • A tradução é precisa e a pronúncia corresponde ao idioma selecionado. • Todas as funcionalidades foram testadas com sucesso em múltiplos dispositivos.



História de Usuário - Pesquisar Agora	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela Pesquisar Agora mostra um carregamento enquanto busca a palavra digitada pelo usuário. Após o carregamento, o sistema exibe a tela com a palavra pesquisada e um botão para escutar sua pronúncia.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir um carregamento assim que o usuário iniciar uma pesquisa. • Após a busca, o sistema deve mostrar a palavra encontrada. • Deve haver um botão “Escutar” que reproduz a pronúncia da palavra. • Se a palavra não for encontrada, o sistema deve informar de forma clara.

	<ul style="list-style-type: none"> • O tempo de carregamento não deve ultrapassar alguns segundos.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A palavra pesquisada deve estar vinculada ao idioma configurado no perfil do usuário. • A funcionalidade de escuta só deve estar disponível se houver áudio correspondente. • Caso não haja resultado, o sistema pode sugerir palavras semelhantes. • O carregamento deve ser visível até o fim da busca.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero pesquisar uma palavra e ouvir sua pronúncia, Para que eu possa aprender como ela é falada corretamente no idioma que estou estudando.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Pesquisar e escutar uma palavra Dado que o usuário digitou uma palavra e clicou em "Pesquisar agora" Quando a tela de carregamento for exibida E a busca for concluída Então o sistema deve mostrar a palavra encontrada E disponibilizar o botão para escutar a pronúncia.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar campo de pesquisa com botão "Pesquisar agora". • Implementar tela de carregamento com feedback visual. • Integrar serviço de busca de palavras no idioma escolhido. • Exibir resultado com botão de escutar (text-to-speech). • Tratar casos em que a palavra não for encontrada. • Testar a performance da busca e do tempo de carregamento.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Banco de dados de vocabulário. • API de texto para fala. • Configuração de idioma do usuário.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário consegue pesquisar e ouvir uma palavra com resposta rápida. • A interface de carregamento e resultado funciona corretamente. • O sistema trata casos sem resultados de forma clara. • Funciona em dispositivos móveis e navegadores modernos. • A experiência foi testada e validada com usuários.



História de Usuário - Gravar para Outra Língua	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A funcionalidade Gravar para Outra Língua permite ao usuário ouvir uma palavra pesquisada na tela de tradução e, em seguida, gravar sua própria pronúncia dessa palavra no idioma de destino, comparando com a pronúncia correta</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário deve conseguir ouvir a palavra traduzida (áudio gerado a partir da tela de tradução). • A tela deve oferecer um botão “Gravar” após a reprodução da palavra. • O sistema deve comparar a gravação do usuário com a pronúncia correta. • Deve haver feedback sobre o nível de acerto da pronúncia (ex: pontuação ou mensagem).

	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode tentar gravar novamente se desejar.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A palavra a ser gravada deve ser proveniente da última tradução feita. • O áudio original deve estar disponível antes de permitir a gravação. • O reconhecimento de voz deve ser sensível ao idioma configurado. • Gravações não são salvas permanentemente a menos que o usuário deseje.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero ouvir a palavra traduzida e gravar minha pronúncia, Para que eu possa praticar falar corretamente no novo idioma.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Gravar a pronúncia da palavra traduzida Dado que o usuário pesquisou e ouviu a tradução de uma palavra Quando ele clicar no botão “Gravar” Então o sistema deve iniciar a gravação da pronúncia E após o término, comparar com a pronúncia original E exibir um feedback de desempenho ao usuário.</p>
Prioridade	Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar botão de gravação à tela de tradução. • Reaproveitar a palavra traduzida como base para a atividade. • Implementar reconhecimento e comparação de voz com o áudio original. • Adicionar feedback visual e sonoro após a gravação. • Garantir compatibilidade com microfones em diferentes dispositivos
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • API de texto para fala (TTS). • API de reconhecimento de voz. • Dados de tradução disponíveis previamente.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário consegue ouvir e gravar a pronúncia da palavra traduzida. • A comparação entre gravação e áudio original é funcional e precisa. • O sistema oferece feedback claro e útil. • Funciona de forma estável em dispositivos móveis e desktop. • Todos os testes de usabilidade e áudio foram concluídos com sucesso.



História de Usuário - Prêmio	
Campo	Conteúdo
Descrição	<p>A tela Prêmio informa ao usuário que ele ganhou uma aula online gratuita como recompensa. A interface apresenta a mensagem “Parabéns! Você ganhou uma aula online gratuita”, com duas opções de botão: “Iniciar aula online” e “Vou usar mais tarde”.</p>
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • A tela deve exibir a mensagem de premiação claramente. • O botão “Iniciar aula online” deve levar o usuário para o agendamento ou início da aula. • O botão “Vou usar mais tarde” deve salvar o prêmio para uso posterior. • O prêmio deve ser registrado no sistema para controle e validade de uso. • O usuário deve conseguir acessar esse prêmio mais tarde

	em um local visível (como perfil ou dashboard).
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A aula gratuita só é concedida se o usuário cumprir critérios definidos (ex: completar um número de atividades). • O prêmio só pode ser usado uma vez por usuário. • O botão “Vou usar mais tarde” deve guardar o status da recompensa. • A recompensa tem validade limitada (ex: 7 dias para uso após o recebimento).
User Story	<p>Como um(a) usuário(a),</p> <p>Quero ser recompensado com uma aula online gratuita após concluir uma meta ou desafio,</p> <p>Para que eu me sinta motivado e possa continuar meu aprendizado com uma experiência ao vivo.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Exibir recompensa e permitir ações</p> <p>Dado que o usuário completou uma meta ou desafio de aprendizado</p> <p>Quando ele visualizar a tela de prêmio</p> <p>Então o sistema deve mostrar a mensagem de parabéns e as opções “Iniciar aula online” e “Vou usar mais tarde”</p> <p>E ao clicar em “Iniciar aula online”, ele deve ser redirecionado para o ambiente da aula</p> <p>E ao clicar em “Vou usar mais tarde”, o prêmio deve ser salvo em seu perfil.</p>
Prioridade	Média-Alta

Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar interface da tela de prêmio com mensagem e botões. • Integrar lógica de verificação de elegibilidade para a recompensa. • Implementar funcionalidade de agendamento/início da aula. • Criar mecanismo para armazenar prêmios pendentes no perfil do usuário. • Adicionar validação de uso único e prazo de validade.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de aulas online. • Regras de gamificação/metadados para liberar a recompensa. • Controle de sessão e dados do usuário.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A tela é exibida automaticamente após o usuário conquistar a recompensa. • Os botões funcionam conforme esperado e registram as ações do usuário. • A recompensa é controlada (uso único, com validade). • A funcionalidade foi testada em diferentes dispositivos e navegadores.



História de Usuário - Dashboard	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela do Dashboard mostra o progresso do usuário, incluindo dias ativos na semana, lições revisadas por semana ou nível, desempenho em gramática, leitura, pronúncia e escrita à mão, além de um calendário de atividades e um gráfico visual de progresso.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none">• A tela exibe um gráfico com o progresso do usuário nas habilidades principais (gramática, leitura, etc.).• Deve mostrar os dias em que o usuário estudou na semana.• Deve exibir as lições concluídas e em andamento por semana ou por nível.

	<ul style="list-style-type: none"> • Deve conter um calendário interativo com marcação de atividades. • O conteúdo deve atualizar em tempo real conforme o usuário avança nas lições.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • O progresso deve ser calculado com base em atividades reais realizadas. • O calendário deve marcar os dias com ações feitas (lições, gravações, quizzes). • O gráfico de desempenho deve ser alimentado por dados das funcionalidades concluídas. • O usuário só visualiza os próprios dados, com segurança garantida.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero visualizar meu progresso e atividades de estudo em um painel organizado, Para que eu possa acompanhar meu desempenho e manter uma rotina de aprendizado.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Visualizar informações de progresso no dashboard Dado que o usuário acessou a tela de dashboard Quando ele visualizar os dados de atividades e progresso Então o sistema deve exibir os dias logados, lições por nível ou semana, E deve mostrar o progresso por categoria gramática, leitura, etc.), E apresentar o calendário e o gráfico atualizado.</p>
Prioridade	Alta

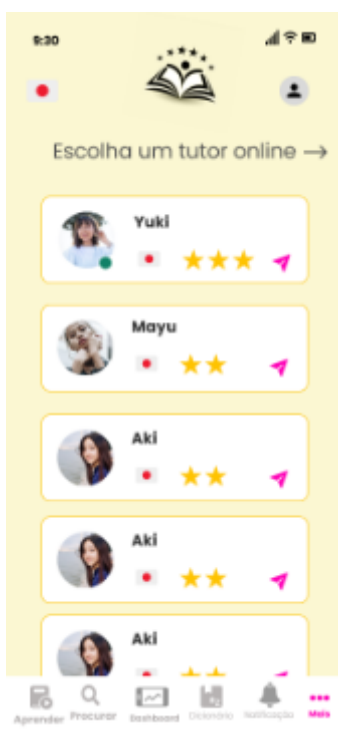
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver componentes visuais para: <ul style="list-style-type: none"> • Dias jogados • Lições por semana/nível • Gráfico de progresso • Calendário de atividades • Integrar com banco de dados para puxar os dados reais do usuário. • Atualizar o dashboard em tempo real após novas ações. • Implementar filtros (por tipo de habilidade, data, nível). • Testar responsividade e performance da tela.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Dados de atividades do usuário (lições, exercícios, sessões). • Módulo de análise de desempenho. • Biblioteca de gráficos e calendário.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • Todos os elementos são exibidos corretamente e atualizam com dados reais. • O usuário consegue entender visualmente sua evolução. • A interface é clara, funcional e adaptável a dispositivos móveis. • Testes de usabilidade, dados e performance foram concluídos com sucesso.



História de Usuário - Notificações	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela de notificações permite ativar ou desativar alertas e exibe mensagens motivacionais de aprendizado e notificações de interações com amigos.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none">• O usuário pode ativar ou desativar notificações gerais.• Mensagens motivacionais são exibidas para incentivar o aprendizado.• Notificações de amigos (convites, interações) também são mostradas.• As preferências são salvas e respeitadas pelo sistema.• As mensagens são exibidas de forma clara, sem interrupções.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • As notificações devem respeitar as permissões do usuário. • O número de mensagens enviadas por dia é limitado para não causar incômodo. • As mensagens de amigos devem ser priorizadas se houver interação recente. • Mensagens motivacionais são relacionadas ao progresso ou dias ativos.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero configurar as notificações e receber mensagens de incentivo e de amigos, Para que eu mantenha o foco nos estudos e me conecte com minha rede de aprendizado.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Gerenciar notificações Dado que o usuário acessa a tela de notificações Quando ele ativa ou desativa as opções desejadas Então o sistema salva essas preferências E exibe mensagens motivacionais e notificações de amigos conforme permitido.</p>
Prioridade	Média
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar UI para ativar/desativar notificações. • Integrar sistema de notificações push e locais. • Desenvolver lógica para envio de mensagens de amigos. • Criar base de mensagens motivacionais. • Armazenar e aplicar preferências do usuário.

	<ul style="list-style-type: none"> • Testar notificações em diferentes dispositivos.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de mensagens entre amigos. • Serviço de envio de notificações. • Dados de progresso do usuário.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode configurar e visualizar notificações com sucesso. • As mensagens são relevantes e bem distribuídas. • O sistema respeita as preferências e limitações de envio. • Funciona corretamente em web e mobile, com testes concluídos.

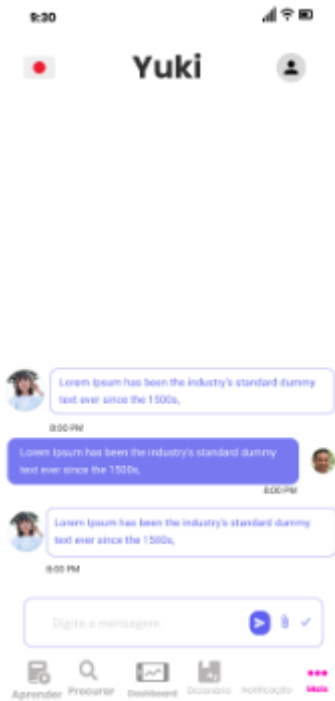


História de Usuário - Tutor	
Campo	Conteúdo

Descrição	A tela Tutor permite ao usuário visualizar professores disponíveis, ver suas avaliações, país de origem, e escolher com quem deseja aprender, além de enviar mensagens diretas.
Critério de Aceitação	<p>A tela deve exibir uma lista de tutores com nome, foto, país de origem e avaliação.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode escolher um tutor específico. • Deve ser possível visualizar o perfil detalhado do tutor. • Deve existir um botão para enviar mensagem direta ao tutor selecionado. • O sistema deve registrar a seleção do tutor pelo usuário.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A avaliação do tutor deve ser baseada em feedback real de outros usuários. • A comunicação direta só é permitida após a escolha do tutor. • Cada tutor pode ter disponibilidade configurada. • O sistema deve garantir privacidade e segurança nas mensagens trocadas.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero visualizar e escolher um tutor com base em avaliações e perfil, Para que eu possa aprender com o professor que mais combina comigo e me comunicar diretamente com ele(a).</p>

Cenário BDD	<p>Cenário: Escolher e conversar com tutor</p> <p>Dado que o usuário acessou a tela de tutor</p> <p>Quando ele visualizar a lista de tutores disponíveis</p> <p>Então poderá selecionar um tutor</p> <p>E acessar seu perfil e avaliações</p> <p>E enviar uma mensagem direta ao tutor escolhido.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar layout da tela com lista de tutores e filtros (idioma, país, avaliação). • Desenvolver perfil individual do tutor com foto, avaliação e informações. • Implementar sistema de seleção de tutor. • Criar sistema de mensagens diretas. • Armazenar escolha do tutor no perfil do usuário. • Testar interação, envio de mensagens e segurança de dados.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Base de dados de tutores cadastrados. • Sistema de avaliações e mensagens. • Regras de agendamento e disponibilidade dos tutores.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • A tela exibe corretamente a lista e o perfil dos tutores. • O usuário pode escolher e enviar mensagens para um tutor. • As avaliações e informações estão atualizadas e confiáveis.

	<ul style="list-style-type: none">• Tudo foi testado e está funcional em diferentes dispositivos.
--	---



História de Usuário - Dúvidas	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela de dúvidas permite ao usuário conversar diretamente com o professor para tirar perguntas relacionadas ao conteúdo ou aprendido.
Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none">• A tela exibe a conversa entre o usuário e o professor em formato de chat.• É possível enviar e receber mensagens em tempo real (ou com notificação de novo envio).• O nome do professor e seu perfil básico são visíveis no topo da conversa.• O histórico da conversa deve ser salvo para referência futura.

Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • A conversa é permitida apenas com tutores previamente selecionados. • As mensagens devem ser monitoradas para manter o respeito e o uso educacional. • A funcionalidade de envio pode ter limites de horário conforme a disponibilidade do tutor.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero conversar com o professor pela tela de dúvidas, Para que eu possa esclarecer questões de forma rápida e personalizada.</p>
Cenário BDD	<p>Cenário: Tirar dúvidas com o professor via chat Dado que o usuário já escolheu um tutor Quando ele acessa a tela de dúvidas Então deve ver o histórico de conversa com o professor E deve conseguir enviar novas mensagens para esclarecer dúvidas.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar interface de chat com layout de mensagens. • Implementar envio e recebimento de mensagens. • Integrar com o sistema de tutores. • Garantir armazenamento seguro do histórico da conversa. • Adicionar notificações de novas mensagens. • Testar fluxo em mobile e web.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de tutores ativos. • Backend de mensagens (chat).

	<ul style="list-style-type: none"> • Dados do perfil do usuário e tutor.
Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário consegue visualizar e enviar mensagens para o professor. • A conversa é funcional, segura e registrada. • A experiência foi testada com foco em usabilidade e desempenho.



História de Usuário - Dicionário	
Campo	Conteúdo
Descrição	A tela do Dicionário exibe palavras, frases e histórias relacionadas à definição de uma palavra para melhorar a compreensão e aprendizado do usuário.

Critério de Aceitação	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode pesquisar palavras no dicionário. • O dicionário exibe a definição da palavra de forma clara e precisa. • O sistema também mostra frases de exemplo para ilustrar como a palavra é usada. • O dicionário apresenta histórias ou contextos adicionais relacionados à palavra para aprofundar a compreensão. • O layout é organizado, com separação entre definição, frases e histórias.
Regras de Negócios	<ul style="list-style-type: none"> • As definições devem ser claras e baseadas em fontes confiáveis. • As frases de exemplo devem ser relevantes e ajudar a contextualizar a palavra. • As histórias ou contextos adicionais devem ser educacionais e apropriados para o nível do usuário. • O sistema deve permitir que o usuário ouça a pronúncia correta da palavra.
User Story	<p>Como um(a) usuário(a), Quero acessar um dicionário que mostre palavras, frases de exemplo e histórias contextuais, Para que eu possa entender melhor o significado e o uso de uma palavra em diferentes contextos.</p>

Cenário BDD	<p>Cenário: Buscar palavra no dicionário com exemplos e histórias</p> <p>Dado que o usuário acessa a tela do dicionário</p> <p>Quando ele pesquisa uma palavra</p> <p>Então o sistema exibe a definição da palavra</p> <p>E exibe frases de exemplo de como a palavra é usada em contextos diferentes</p> <p>E apresenta histórias ou contextos adicionais relacionados à palavra para uma compreensão mais profunda.</p>
Prioridade	Alta
Tarefas técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Criar o layout da tela de dicionário com definição, frases e histórias. • Integrar com a base de dados de definições e exemplos de frases. • Implementar um sistema para apresentar histórias/contextos adicionais de forma relevante. • Adicionar funcionalidades para pronunciar as palavras corretamente. • Testar o desempenho de busca e a exibição de conteúdo.
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Base de dados de definições, frases e histórias. • Sistema de áudio para pronúncia. • Ferramenta de busca rápida e eficaz.

Definição de Pronto	<ul style="list-style-type: none"> • O usuário pode buscar palavras e visualizar suas definições, exemplos de frases e histórias. • O conteúdo é relevante, claro e educativo. • A funcionalidade de pronúncia está funcionando corretamente. • A tela foi testada em dispositivos móveis e web, garantindo usabilidade e desempenho.
---------------------	---

1.1.4 Planejamento de testes

- Objetivo dos testes;
- Escopo do teste (o que será testado e o que não será testado);
- Ferramentas que serão utilizadas;
- Estratégia de testes (tipos de testes, critérios de aceitação);
- Papéis e responsabilidades dentro do grupo.

1.1.5 Casos de Testes

Cada caso de teste deve incluir:

- Identificador do caso de teste;
- Descrição;
- Passos para execução;
- Dados de entrada e saída esperada;
- Critério de sucesso.

1.1.6 Execução e Evidências dos Testes

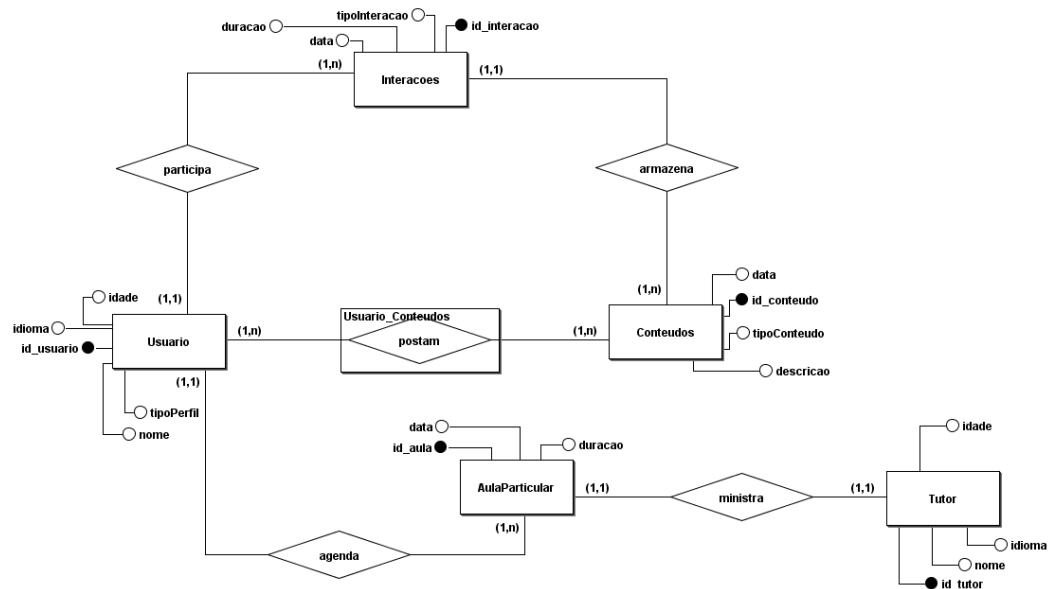
Cada grupo deverá executar os testes e documentar os resultados. As evidências devem incluir:

- Prints ou logs das execuções dos testes;
- Relatórios gerados pelas ferramentas utilizadas;
- Identificação de bugs e falhas encontradas.

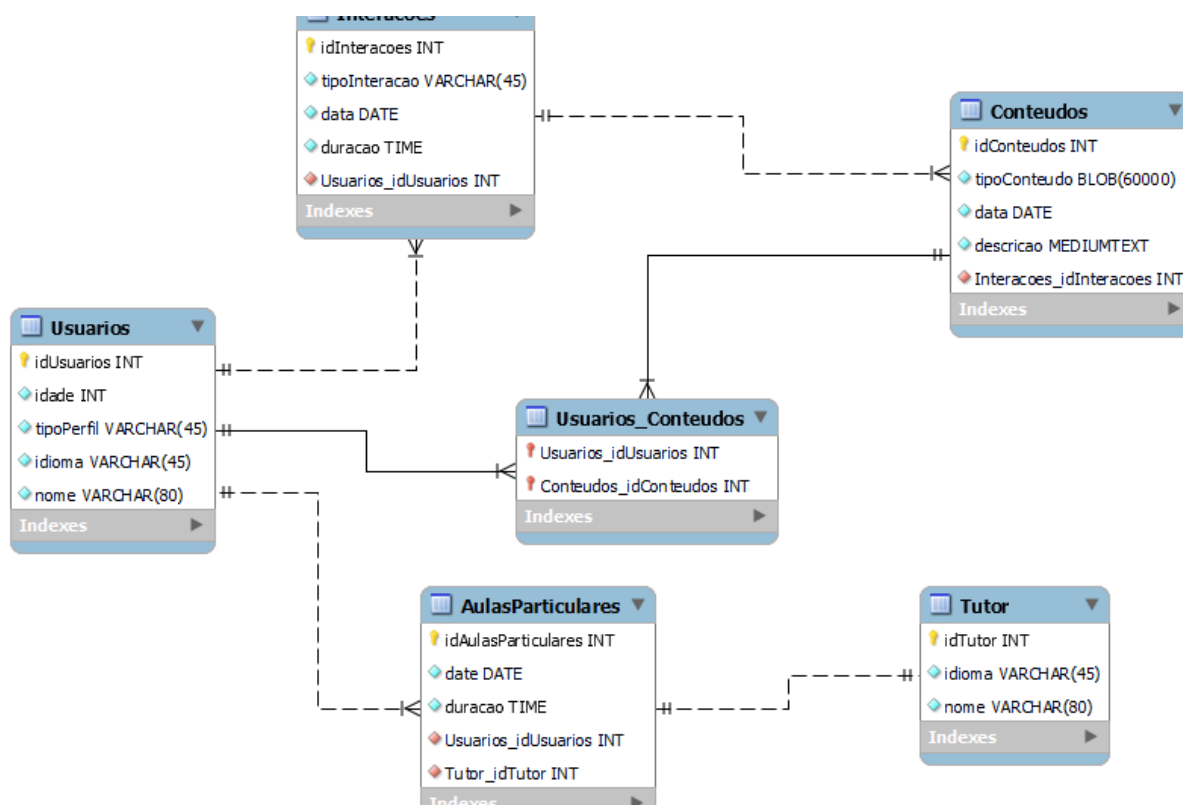
1.1.7 Link do Repositório

9. MODELAGEM NO BANCO DE DADOS

9.1. MODELO CONCEITUAL DE DADOS (MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO)



9.2. MODELO FÍSICO DE DADOS



9.3. SCHEMA DO BANCO DE DADOS (SCRIPT)

-- MySQL Script generated by MySQL Workbench

-- Thu Apr 17 17:37:21 2025

-- Model: New Model Version: 1.0

-- MySQL Workbench Forward Engineering

```
SET @OLD_UNIQUE_CHECKS=@@UNIQUE_CHECKS, UNIQUE_CHECKS=0;
```

```
SET @OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS=@@FOREIGN_KEY_CHECKS,
FOREIGN_KEY_CHECKS=0;
```

```
SET @OLD_SQL_MODE=@@SQL_MODE,
SQL_MODE='ONLY_FULL_GROUP_BY,STRICT_TRANS_TABLES,NO_ZERO_IN_DATE,NO_ZERO_DATE,ERROR_FOR_DIVISION_BY_ZERO,NO_ENGINE_SUBSTITUTION';
```

```
-----
-- Schema ImmerseMeBD
-----
```

```
-----
-- Schema ImmerseMeBD
-----
```

```
CREATE SCHEMA IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD` DEFAULT CHARACTER SET utf8 ;
USE `ImmerseMeBD` ;
```

```
-----
-- Table `ImmerseMeBD`.`Usuarios`
-----
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD`.`Usuarios` (
  `idUsuarios` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idade` INT UNSIGNED NOT NULL,
  `tipoPerfil` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `idioma` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `nome` VARCHAR(80) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idUsuarios`))
ENGINE = InnoDB;
```

```
-----
-- Table `ImmerseMeBD`.`Interacoes`
-----
```

```

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD`.`Interacoes` (
  `idInteracoes` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tipoInteracao` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `data` DATE NOT NULL,
  `duracao` TIME NOT NULL,
  `Usuarios_idUsuarios` INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idInteracoes`),
  INDEX `fk_Interacoes_Usuarios_idx` (`Usuarios_idUsuarios` ASC),
  CONSTRAINT `fk_Interacoes_Usuarios`
    FOREIGN KEY (`Usuarios_idUsuarios`)
      REFERENCES `ImmerseMeBD`.`Usuarios` (`idUsuarios`)
    ON DELETE CASCADE
    ON UPDATE CASCADE)
ENGINE = InnoDB;

```

```

-----
-- Table `ImmerseMeBD`.`Tutor`
-----

```

```

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD`.`Tutor` (
  `idTutor` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idioma` VARCHAR(45) NOT NULL,
  `nome` VARCHAR(80) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idTutor`))
ENGINE = InnoDB;

```

```

-----
-- Table `ImmerseMeBD`.`AulasParticulares`
-----

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD`.`AulasParticulares` (
  `idAulasParticulares` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `date` DATE NOT NULL,
  `duracao` TIME NOT NULL,
  `Usuarios_idUsuarios` INT NOT NULL,
  `Tutor_idTutor` INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idAulasParticulares`),
  INDEX `fk_AulasParticulares_Usuarios1_idx` (`Usuarios_idUsuarios` ASC),
  INDEX `fk_AulasParticulares_Tutor1_idx` (`Tutor_idTutor` ASC),
  CONSTRAINT `fk_AulasParticulares_Usuarios1`
    FOREIGN KEY (`Usuarios_idUsuarios`)
      REFERENCES `ImmerseMeBD`.`Usuarios` (`idUsuarios`)
      ON DELETE CASCADE
      ON UPDATE CASCADE,
  CONSTRAINT `fk_AulasParticulares_Tutor1`
    FOREIGN KEY (`Tutor_idTutor`)
      REFERENCES `ImmerseMeBD`.`Tutor` (`idTutor`)
      ON DELETE CASCADE
      ON UPDATE CASCADE)
ENGINE = InnoDB;

-----

-- Table `ImmerseMeBD`.`Conteudos`

```

```

-----

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD`.`Conteudos` (
  `idConteudos` INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tipoConteudo` BLOB(60000) NOT NULL,
  `data` DATE NOT NULL,
  `descricao` MEDIUMTEXT NOT NULL,
  `Interacoes_idInteracoes` INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idConteudos`),
  INDEX `fk_Conteudos_Interacoes1_idx` (`Interacoes_idInteracoes` ASC),
  CONSTRAINT `fk_Conteudos_Interacoes1`
    FOREIGN KEY (`Interacoes_idInteracoes`)
    REFERENCES `ImmerseMeBD`.`Interacoes` (`idInteracoes`)
    ON DELETE CASCADE
    ON UPDATE CASCADE)
ENGINE = InnoDB;

```

```

-----

-- Table `ImmerseMeBD`.`Usuarios_Conteudos`
-----

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ImmerseMeBD`.`Usuarios_Conteudos` (
  `Usuarios_idUsuarios` INT NOT NULL,
  `Conteudos_idConteudos` INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`Usuarios_idUsuarios`, `Conteudos_idConteudos`),
  INDEX `fk_Usuarios_has_Conteudos_Conteudos1_idx` (`Conteudos_idConteudos` ASC),
  INDEX `fk_Usuarios_has_Conteudos_Usuarios1_idx` (`Usuarios_idUsuarios` ASC),
  CONSTRAINT `fk_Usuarios_has_Conteudos_Usuarios1`

```

```

FOREIGN KEY (`Usuarios_idUsuarios`)
REFERENCES `ImmerseMeBD`.`Usuarios` (`idUsuarios`)
ON DELETE CASCADE
ON UPDATE CASCADE,
CONSTRAINT `fk_Usuarios_has_Conteudos_Conteudos1`
FOREIGN KEY (`Conteudos_idConteudos`)
REFERENCES `ImmerseMeBD`.`Conteudos` (`idConteudos`)
ON DELETE CASCADE
ON UPDATE CASCADE)
ENGINE = InnoDB;

```

```

SET SQL_MODE=@OLD_SQL_MODE;
SET FOREIGN_KEY_CHECKS=@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS;
SET UNIQUE_CHECKS=@OLD_UNIQUE_CHECKS;

```

9.4. DICIONÁRIO DE DADOS

Entidade: Usuários				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
idUsuarios	Determinante	Integer	4 bytes	Identificador do usuário.
idade	Simples	Integer Unsigned	4 bytes	Idade do usuário.
tipoPerfil	Simples	Varchar	45 bytes	Tipo do perfil de usuário (ex.

				usuário que tem conhecimento de determinada língua ou que pretende aprender sobre uma)
idioma	Simples	Varchar	45 bytes	Idioma de interesse do usuário.
nome	Simples	Varchar	80 bytes	Nome do usuário.

Entidade: Tutor				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
idTutor	Determinante	Integer	4 bytes	Identificador do tutor.
idioma	Simples	Varchar	45 bytes	Idioma que o tutor irá dar aulas.
nome	Simples	Varchar	80 bytes	Nome do tutor.

Entidade: Interacoes				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
idInteracoes	Determinante	Integer	4 bytes	Identificador das interações.
tipoInteracao	Simples	Varchar	45 bytes	Tipo de interações (ex. Chat de texto, vídeo chamadas, ou áudio).
data	Simples	Date	3 bytes	‘YYYY-MM-DD’.

duracao	Simples	Time	3 bytes	'hh:mm:ss'.
Usuarios_idUsuarios	Determinante	Integer	4 bytes	(FK) Chave Estrangeira da tabela Usuarios.

Entidade: Conteudos				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
idConteudos	Determinante	Integer	4 bytes	Identificador do conteúdo.
tipoConteudo	Simples	Blob	60.000 bytes	Tipo de conteúdo armazenado.
data	Simples	Date	3 bytes	Data do conteúdo.
descricao	Simples	MediumText	16,777 bytes	Descrição do conteúdo
Interacoes_idInteracoes	Determinante	Integer	4 bytes	(FK) Chave Estrangeira da tabela Interacoes.

Entidade: AulasParticulares				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
idAulasParticulares	Determinante	Integer	4 bytes	Identificador das aulas particulares.
date	Simples	Date	3 bytes	Data que a aula aconteceu.
duracao	Simples	Time	3 bytes	Duração da aula.

Usuarios_idUsuarios	Determinante	Integer	4 bytes	(FK) Chave Estrangeira da tabela Usuarios.
Tutor_idTutor	Determinante	Integer	4 bytes	(FK) Chave Estrangeira da tabela Tutor.

Entidade: Usuarios_Conteudos				
Atributo	Classe	Domínio	Tamanho	Descrição
Usuarios_idUsuarios	Determinante	Integer	4 bytes	(FK) Chave Estrangeira da tabela Usuarios.
Conteudos_idConteudos	Determinante	Integer	4 bytes	(FK) Chave Estrangeira da tabela Conteudos.

CONCLUSÃO E LIÇÕES APRENDIDAS

< um texto que conclua o trabalho considerando: >

< se os objetivos geral e específicos foram atendidos >

< se os resultados esperados foram atingidos >

< ... >

REFERÊNCIAS (SE FOR USADA NO TRABALHO)

< listar as referências bibliográficas como no manual do site da biblioteca >

LAUREANO, MARCOS A. P.; MORAES, PAULO E. S.. **Segurança como estratégia de gestão da informação**. Revista Economia & Tecnologia – ISSN 1415-451X, Vol. 8 – Fascículo 3 – P. 38-44. 2005.