

Glossário

Termo, Conceito ou Abreviação	Definição
Aplicativo de Aprendizado de Idiomas com Realidade Aumentada	Um software interativo projetado para auxiliar os usuários no aprendizado de idiomas por meio da combinação de tecnologias de realidade aumentada e recursos educacionais.
Realidade Aumentada (RA)	Uma tecnologia que sobreposiciona elementos digitais, como imagens, vídeos ou informações, no ambiente físico do usuário, melhorando a percepção da realidade.
Reconhecimento de Fala	A capacidade do aplicativo de converter a fala dos usuários em texto, permitindo interações por meio da voz.
Reconhecimento de Escrita	A funcionalidade que permite que os usuários escrevam em um dispositivo touchscreen ou por meio de entrada digital para praticar a escrita no idioma-alvo.
Catálogo de Idiomas	Uma lista dos idiomas disponíveis no aplicativo para aprendizado, permitindo que os usuários escolham o idioma que desejam estudar.
Lições Interativas	Unidades de aprendizado estruturadas que incorporam elementos de realidade aumentada para ensinar vocabulário, gramática e outras habilidades linguísticas de forma envolvente.
Exercícios de Pronúncia	Atividades que auxiliam os usuários a melhorar a pronúncia correta das palavras e frases no idioma escolhido.
Marcadores de Realidade Aumentada	Marcas visuais impressas ou digitais que desencadeiam a sobreposição de conteúdo digital quando capturados pela câmera do dispositivo.

Interatividade 3D	Elementos tridimensionais, como objetos virtuais, personagens ou cenários, que são inseridos no ambiente real do usuário para criar uma experiência de aprendizado imersiva.
Feedback em Tempo Real	A capacidade do aplicativo de fornecer avaliações instantâneas sobre o desempenho do usuário, incluindo correções gramaticais e de pronúncia.
Pontuação e Progresso	Um sistema de acompanhamento que registra o progresso do usuário nas lições e atividades, incentivando a prática contínua.
Integração de Mídias Sociais	A funcionalidade que permite aos usuários compartilhar suas conquistas, desafios e progresso nas redes sociais, promovendo a participação da comunidade.
Biblioteca de Vocabulário	Um repositório de palavras e frases no idioma de estudo, juntamente com suas traduções e definições.
Gamificação	A incorporação de elementos de jogos, como recompensas, conquistas e competições, para aumentar a motivação e o engajamento dos usuários no processo de aprendizado.
Experiência de Usuário (UX)	A abordagem de design que visa criar uma experiência de aprendizado fluida, intuitiva e agradável para os usuários do aplicativo.