

Projeto do sistema Speak

Por Gustavo Araújo dos Santos

Definição dos objetivos

O sistema Speak é um aplicativo móvel de aprendizagem de línguas estrangeiras, disponível para o sistema operacional Android.

No Speak, os estudantes podem fazer exercícios para ampliar os seus conhecimentos do idioma e competir com outros usuários através de um sistema de pontos de experiência (XP) e níveis.

Cenários e Personas

O papel das personas, definido na Sprint de Pesquisa com Usuários é o de **estudantes de línguas estrangeiras**, uma pessoa que se dedica ao aprendizado de um ou mais idiomas diferentes de sua língua materna.

1. Personas

1.1 Isadora

Isadora tem 26 anos, ela trabalha como Assistente de Recursos Humanos em um dos escritórios regionais de uma gigante multinacional.

Ela já trabalha há alguns anos na empresa e está se desenvolvendo para se tornar uma analista. Um dos requisitos para esse cargo é a fluência em inglês, porque o promovido terá que fazer viagens internacionais a trabalho.

Isadora é autodidata e gosta de aprender coisas novas.

Ela é muito ocupada com o trabalho e só consegue estudar no seu tempo livre.

Isadora prefere estudar pela Internet, por meio de aplicativos e videoaulas.

Ela ainda não consegue pronunciar corretamente as palavras do idioma.

1.2 Guilherme

Guilherme tem 28 anos e é Professor de História em uma escola pública da sua cidade. Ele está concluindo o seu doutorado em História.

Guilherme vai viajar para a Itália para um evento de historiadores.

Por seu grande interesse na cultura italiana, a sua tese de conclusão de doutorado será sobre a história deste país.

Ele quer aprender a língua italiana para conversar e trocar conhecimentos com historiadores nativos.

Guilherme gosta de assistir desenhos, séries e ouvir músicas italianas, para melhorar a sua escuta.

Ele só consegue se concentrar plenamente quando está fazendo algo interessante.

Guilherme prefere aprender se divertindo, por meio de aplicativos gamificados e com a companhia de amigos, para competir as primeiras posições no ranking.

Ele não tem mais motivação nos estudos, devido aos exercícios repetitivos e desinteressantes do aplicativo. Seus amigos pararam de estudar, desmotivando-o ainda mais.

2. Cenários

2.1 Persona Isadora

O escritório onde Isadora trabalha está contratando novos funcionários, deixando-a muito ocupada com atividades de recrutamento e seleção. Isadora fará uma viagem internacional a sede da sua empresa em alguns meses. Ela precisa melhorar o conhecimento de inglês para se comunicar de forma eficiente com os colegas de trabalho estrangeiros. Isadora procura na Internet por uma maneira rápida de aprender o idioma e encontra um aplicativo de aprendizado de idiomas. Ela instala o aplicativo, escolhe o curso de inglês e faz alguns exercícios, mas perde muito tempo com outras lições obrigatórias da trilha de aprendizagem. Frustrada, Isadora desiste de usar o aplicativo neste momento, pois não tem mais tempo livre para estudar.

2.2 Persona Guilherme

Guilherme fará uma viagem à Itália no próximo ano, para conhecer a cultura e a história do país. Ele quer melhorar a sua habilidade de escuta do italiano, para se comunicar adequadamente com os nativos. Anos atrás, Guilherme estudava o idioma por meio de um aplicativo e decide voltar a usá-lo. Ele começa a fazer alguns exercícios, porém, percebe que não há uma forma de competir com amigos ou outras pessoas pelo aplicativo. Desmotivado,

Guilherme perde o interesse nas atividades e desiste de continuar a usar o aplicativo.

Objetivos

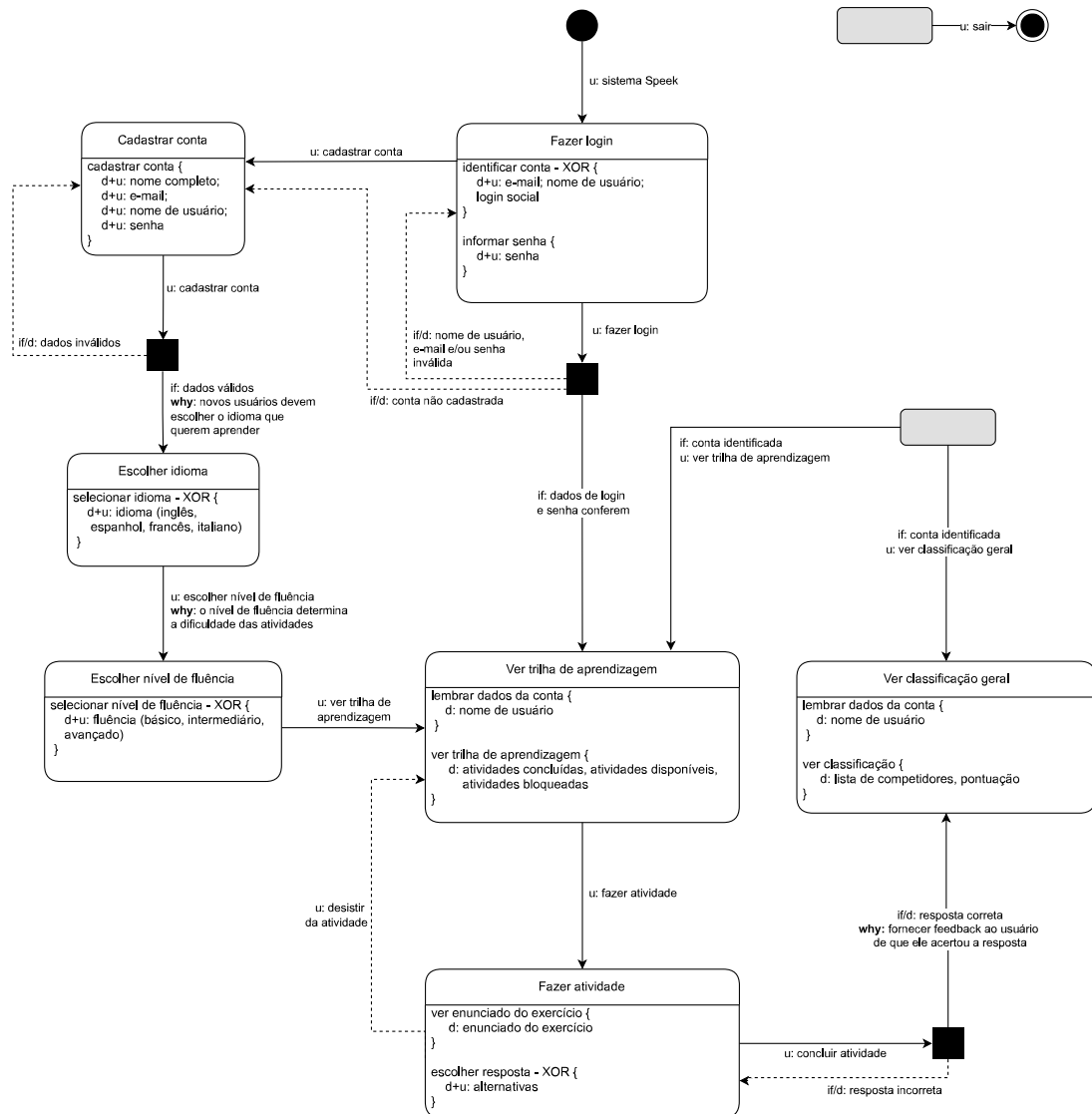
- 1. Aprender um idioma por meio de atividades curtas, objetivas e personalizadas;**

Facilitar o aprendizado por meio de atividades breves e aderentes aos objetivos dos usuários, pensando principalmente naqueles com pouco tempo para estudar.

- 2. Competir com amigos e outras pessoas.**

Permitir que os usuários compitam com amigos ou desconhecidos, por meio de um sistema gamificado, motivando e incentivando os estudos.

Modelo de Interação MoLIC



Link para o diagrama MoLIC no Github:

[https://github.com/gustavoaraujodg/MVP-Projeto-IHC-e-UI/blob/main/MoLIC%20-%20Gustavo%20Araujo%20\(App%20Speak\).pdf](https://github.com/gustavoaraujodg/MVP-Projeto-IHC-e-UI/blob/main/MoLIC%20-%20Gustavo%20Araujo%20(App%20Speak).pdf)

Descrição sobre as decisões de design tomadas:

Para entrar no sistema, o usuário pode fazer login por meio do e-mail, nome de usuário ou, de forma facilitada, através de uma conta em redes sociais (login social).

Caso o usuário não seja cadastrado, é possível criar uma conta, informando alguns dados, como: nome, e-mail, nome de usuário e senha.

Quando criar uma conta, o usuário é direcionado para escolher o idioma que quer aprender. Em seguida, ele deve selecionar o nível de fluência na língua, para que o sistema personalize a sua trilha de aprendizagem com atividades alinhadas ao conhecimento prévio do estudante.

Uma solução alternativa seria perguntar ao usuário os seus objetivos ao aprender um novo idioma, personalizando ainda mais os exercícios.

Na trilha de aprendizagem, o usuário pode visualizar as atividades disponíveis, concluídas e as que serão liberadas conforme ele vai avançando nos estudos.

Ao fazer uma atividade, o usuário encontrará o enunciado do exercício e as alternativas. O sistema dá feedback ao usuário quando ele acerta ou erra a resposta.

Para atender ao 2º objetivo definido a partir dos cenários, após o feedback, o usuário é direcionado para a classificação geral, onde ele pode observar os pontos obtidos com o exercício e se comparar com outros usuários.

Uma solução alternativa seria direcionar o usuário diretamente para a trilha de aprendizagem, conforme pontuado em revisão pela Prof.^a Simone.

Wireframe ou User Interface

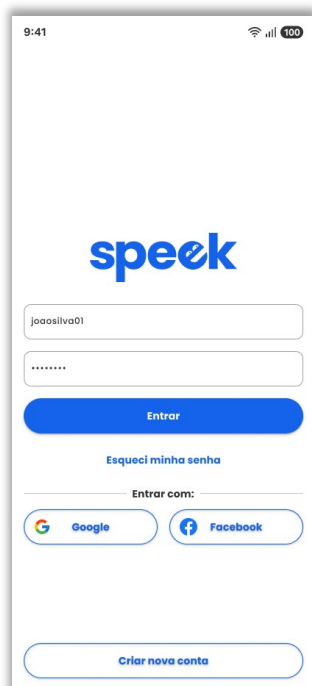
Link do protótipo no Figma:

<https://www.figma.com/design/lhViY0rS878P97hXG1xWYV/MVP-Gustavo-Araujo--Speek?node-id=126-4278&t=Q32A9WmwxBoIve94-1>

Link do arquivo .FIG no Github:

<https://github.com/gustavoaraujodg/MVP-Projeto-IHC-e-UI/raw/refs/heads/main/MVP%20Gustavo%20Araujo%20-%20Speek.fig>

1 – Login



9:41



speek

joaosilva01

Entrar

[Esqueci minha senha](#)

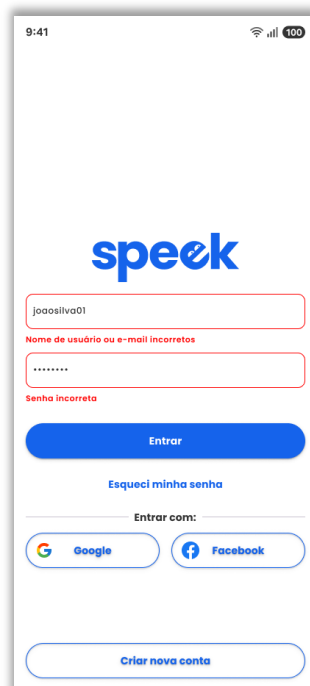
Entrar com:

 Google  Facebook

[Criar nova conta](#)

Componentes utilizados: Formulário, botões de ação, link, separadores.

2 – Login (Erro)



9:41

speek

joaosilva01



Nome de usuário ou e-mail incorretos

Senha incorreta

Entrar

[Esqueci minha senha](#)

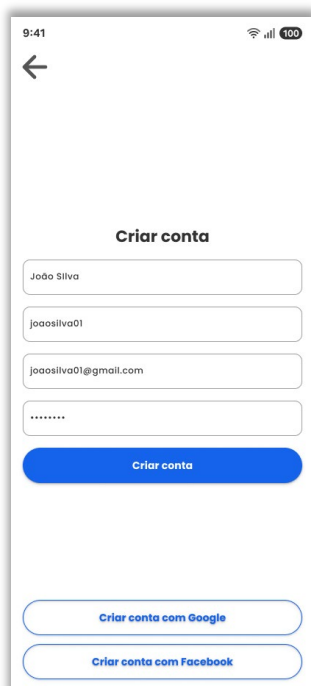
Entrar com:

 Google  Facebook

[Criar nova conta](#)

Componentes utilizados: Formulário, botões de ação, link, separadores, validação de campos.

2 – Cadastro



9:41

←

Criar conta

João Silva

joaosilva01

joaosilva01@gmail.com

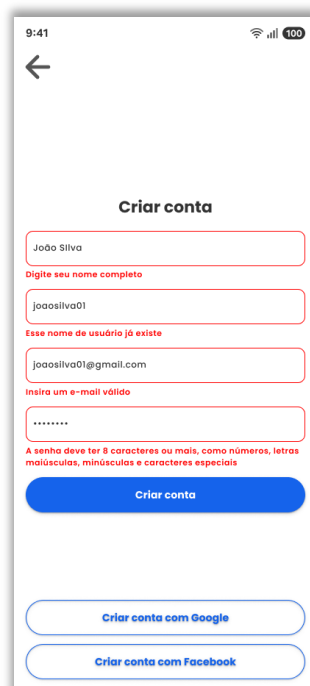
Criar conta

[Criar conta com Google](#)

[Criar conta com Facebook](#)

Componentes utilizados: Título, formulário, botões de ação, ícone.

2 – Cadastro (Erro)



9:41

←

Criar conta

João Silva

Digite seu nome completo

joaosilva01

Esse nome de usuário já existe

joaosilva01@gmail.com

insira um e-mail válido

A senha deve ter 8 caracteres ou mais, como números, letras maiúsculas, minúsculas e caracteres especiais

Criar conta

[Criar conta com Google](#)

[Criar conta com Facebook](#)

Componentes utilizados: Título, formulário, botões de ação, ícone, validação de campos.

3 – Recuperar senha



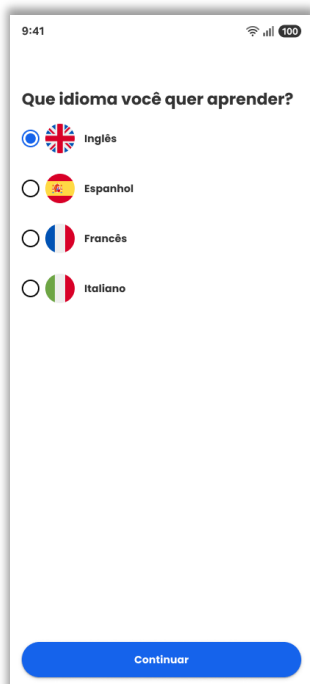
Componentes utilizados: Ícone, título, campo de texto, botão de ação.

4 – Recuperar senha (Erro)



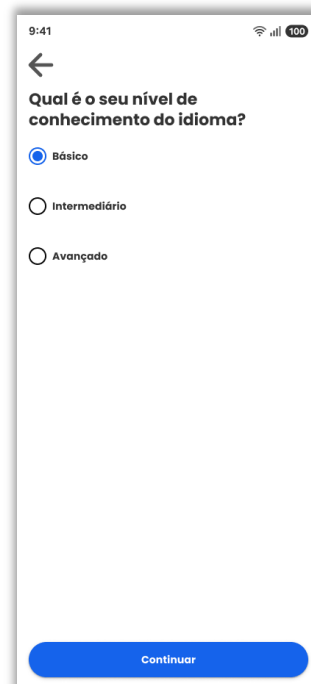
Componentes utilizados: Ícone, título, campo de texto, botão de ação, validação de campos.

5 – Escolher idioma



Componentes utilizados: Título, botões de radio, botão de ação.

6 – Escolher fluência



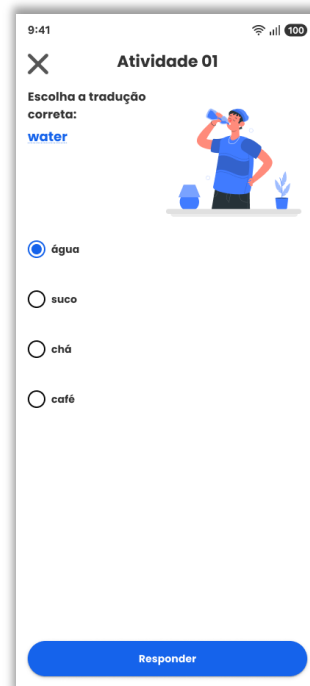
Componentes utilizados: Ícone, título, botões de radio, botão de ação.

6 – Página inicial



Componentes utilizados: Ícones, título, grid, diálogo, menu fixo.

7 – Atividade



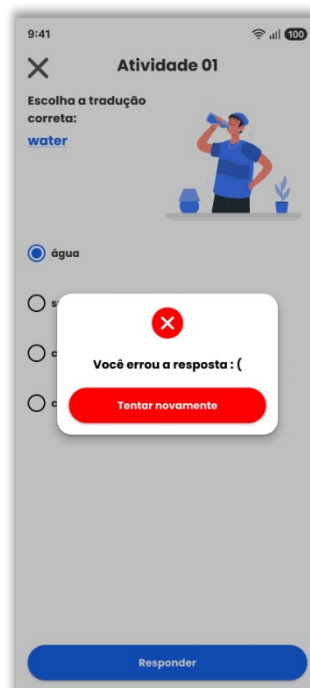
Componentes utilizados: Ícone, título, botões de radio, botão de ação.

8 – Atividade (Resposta correta)



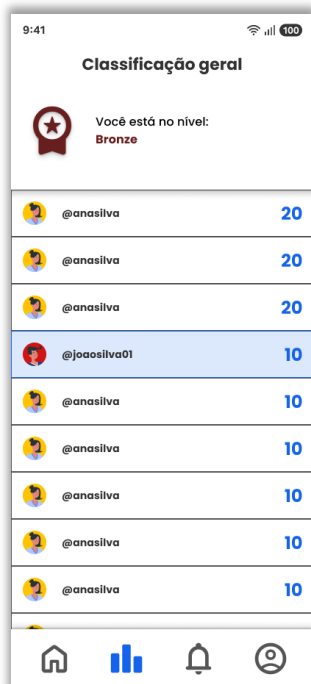
Componentes utilizados: Ícone, título, diálogo, botões de radio, botão de ação.

8 – Atividade (Resposta incorreta)



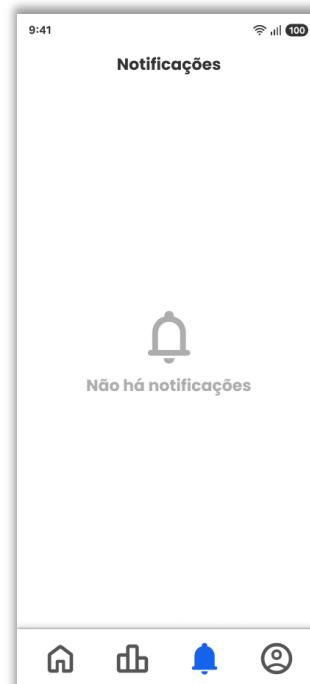
Componentes utilizados: Ícone, título, diálogo, botões de radio, botão de ação.

9 – Classificação geral



Componentes utilizados: Título, ícone, lista vertical, menu fixo.

10 – Notificações



Componentes utilizados: Título, ícone, menu fixo.

11 – Perfil



Componentes utilizados: Ícones, título, botões de ação, menu fixo.