

<SHA> -
<StudyHubAi>

Documento de Visão

Índice

1	INTRODUÇÃO	4
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Fora do Escopo	4
1.4	Definições, Acrônimos, e Abreviações.....	4
1.5	Referências.....	4
2	CONTEXTO DO NEGÓCIO	5
2.1	Relato do Problema.....	5
2.2	Processo de Negócio.....	Erro! Marcador não definido.
2.3	Riscos Identificados	5
3	STAKEHOLDERS DO PROJETO	6
3.1	Papéis e Responsabilidades	6
3.2	Relação dos Stakeholders	6
4	CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO	7
5	RESTRIÇÕES.....	8
5.1	Linguagens de Programação.....	Erro! Marcador não definido.
5.2	Padrões de Desenvolvimento	Erro! Marcador não definido.
5.3	Requisitos Não Funcionais.....	8

1 INTRODUÇÃO

1.1 Objetivo

O objetivo deste documento é apresentar a visão geral do projeto StudyHubAI, uma plataforma web inteligente que visa transformar a forma como estudantes se conectam, colaboram e aprendem em conjunto. Este documento descreve o propósito, escopo, funcionalidades, stakeholders, riscos e restrições associadas ao sistema.

1.2 Escopo

O StudyHubAI é uma aplicação web desenvolvida com Flask e Python que permite a criação e gestão de grupos de estudo colaborativos. Inclui funcionalidades de autenticação, partilha de materiais, comunicação em tempo real, acompanhamento de progresso e um assistente de IA para apoio ao estudo, utilizando técnicas de processamento de linguagem natural.

1.3 Fora do Escopo

[ALTERAR FUTURAMENTE]

1.4 Definições, Acrônimos e Abreviações

[ALTERAR FUTURAMENTE]

1.5 Referências

[ALTERAR FUTURAMENTE]

2 CONTEXTO DO NEGÓCIO

2.1 Relato do Problema

Os estudantes frequentemente enfrentam dificuldades em organizar grupos de estudo eficazes, compartilhar materiais e acompanhar o progresso individual e coletivo. Além disso, a falta de uma plataforma integrada que combine colaboração, gestão de conteúdo e apoio inteligente limita a produtividade e o engajamento acadêmico. O StudyHubAI resolve esses problemas oferecendo uma solução centralizada que promove colaboração ativa, partilha de recursos e suporte via assistente inteligente.

2.2 Riscos Identificados

A tabela a seguir apresenta os riscos identificados nessa etapa. Vale ressaltar que a relação de riscos do projeto deve ser revisitada durante todas as etapas do mesmo.

[ALTERAR FUTURAMENTE]

Descrição do Risco	Possível Solução	Probabilidade	Impacto

3 STAKEHOLDERS DO PROJETO

3.1 Papéis e Responsabilidades

[ALTERAR FUTURAMENTE]

Papel	Responsabilidades
Cliente	Patrocinar o projeto; Validar requisitos e entregas Garantir alinhamento com objetivos educacionais
Product Owner	Definir o escopo do sistema; Representar o cliente no desenvolvimento do projeto. Priorizar funcionalidades
Scrum Master	Facilitar cerimónias ágeis Remover impedimentos Assegurar o cumprimento do cronograma
Equipa de desenvolvimento	Implementar funcionalidades Criar e testar código Garantir qualidade e desempenho

3.2 Relação dos Stakeholders

Nome do Profissional	Papel
Toacy Oliveira	Scrum Master/Stakeholder
Pedro	Developer
Lara	Developer
Thaissa	Developer
Sarah	Developer

4 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

Autenticação e Perfis

- **Funcionalidade 1:** Registo e login de utilizadores
- **Funcionalidade 2:** Perfis personalizados de estudantes
- **Funcionalidade 3:** Gestão de preferências de estudo

Gestão de Grupos

- **Funcionalidade 1:** Criação de grupos por disciplina/matéria
- **Funcionalidade 2:** Sistema de convites e aprovações
- **Funcionalidade 3:** Definição de objetivos e metas do grupo
- **Funcionalidade 4:** Calendário de sessões de estudo

Partilha de Recursos

- **Funcionalidade 1:** Upload e organização de materiais de estudo
- **Funcionalidade 2:** Categorização por tipo de conteúdo
- **Funcionalidade 3:** Sistema de comentários e avaliações
- **Funcionalidade 4:** Controlo de versões de documentos

Assistente IA Integrado

- **Funcionalidade 1:** Esclarecimento de dúvidas em tempo real
- **Funcionalidade 2:** Sugestões de estudo personalizadas
- **Funcionalidade 3:** Geração de resumos automáticos
- **Funcionalidade 4:** Recomendações de recursos complementares

Analytics e Progresso

- **Funcionalidade 1:** Métricas de participação individual
- **Funcionalidade 2:** Estatísticas de performance do grupo
- **Funcionalidade 3:** Relatórios de progresso de aprendizagem

5 RESTRIÇÕES

5.1 Linguagens de Programação

O projeto utiliza Python 3.10.11 como linguagem principal, com o framework Flask para o backend e Jinja2 para renderização de templates. No frontend, são usadas tecnologias HTML5, CSS3, JavaScript e Bootstrap.

[ALTERAR FUTURAMENTE]

5.2 Padrões de Desenvolvimento

5.3 Requisitos Não Funcionais