



Nome do projeto: **inEvents** criado por **Alt'Ideias**

Minimum Viable Product

04/01/2022

O que foi feito

1. Validação do problema

- Criámos um questionário online, onde colocámos um conjunto de perguntas que nos permitiram validar o problema;
- Com as respostas obtidas, percebemos que, realmente, este era um problema de aproximadamente 98% dos inquiridos. Isto deu-nos a certeza que estávamos no caminho certo;
- Nas muitas respostas ao inquérito, surgiram ideias e opiniões que nos ajudaram a complementar a nossa ideia inicial. Destas, destacamos a sugestão de novas categorias de eventos na app.

2. Aplicação (App) / Produto

- Foram desenvolvidos os mockups das vistas no Figma;
- Foi iniciado o desenvolvimento do front-end em React Native a partir dos mockups mencionados no ponto acima;
- Foi requisitado um porto num servidor onde a base de dados vai ser alojada e outro para armazenar a API;
- Iniciou-se o desenvolvimento da API (back-end) em Python;
- Sendo que não tivemos tempo de finalizar a app, decidimos que o produto a apresentar seria um vídeo de apresentação da mesma, mostrando uma animação das vistas;



3. Website

- Foi criado um website, onde constou um countdown para o dia de lançamento da aplicação;
- Nesse website constam também os links para as nossas redes sociais (Instagram e Facebook), juntamente com um aviso legal;
- Depois dos mockups da aplicação prontos, substituiu-se o countdown por um vídeo de apresentação da app;
- Link: inevents7.web.app

4. Redes sociais

- Criou-se uma página de Facebook e uma conta de Instagram;
- Conseguimos angariar um número considerável de seguidores em ambas as plataformas, sendo o Instagram aquela que demonstra, para nós, maior relevância. Dizemos isto pois é lá que se encontra mais ativo o nosso público alvo, comunidade da Universidade de Coimbra;
- Em ambas as redes sociais foram feitas diversas publicações de forma a podermos interagir com o nosso público-alvo e dar a conhecer melhor o conceito da aplicação;
- Fizemos mini jogos, como sopa de letras com algumas das categorias da aplicação escondidas, para interagir com o público;
- Com o mesmo intuito, decidimos criar interação dando ao público a possibilidade de escolher o nome da mascote da inEvents - a escolha recaiu sobre o nome Kubin;
- Temos acompanhado, de forma atenta, o número de likes nas publicações, o número de seguidores em ambas as redes sociais e a localização geográfica desses mesmos seguidores. No Facebook analisamos ainda o número de pessoas que clicaram no link do nosso site;
- Links:
 - Facebook: www.facebook.com/inEventsApp
 - Instagram: www.instagram.com/inevents_app



5. Feedback do MVP

- Para conseguirmos validar a nossa solução, reunimos um conjunto de perguntas para colocar a um pequeno número de pessoas;
- A escolha das pessoas inquiridas, passou por:
 - 1 aluno/a do 1.º ano de licenciatura no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 1 aluno/a do 2.º ano de licenciatura no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 1 aluno/a do 3.º ano de licenciatura no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 1 aluno/a de mestrado no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 1 aluno/a de doutoramento no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 2 professores no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 1 auxiliar de limpeza no Departamento de Engenharia Informática da UC;
 - 1 membro do Núcleo de Engenharia Informática da UC.
- Das pessoas escolhidas, todas deram opiniões e ideias que nos ajudaram a desenvolver melhor o nosso produto: novas funcionalidades, melhorias em termos de design,...

O que vai ser feito

1. Aplicação (App) / Produto

- Vamos continuar o desenvolvimento da aplicação, tendo por base as vistas já apresentadas no vídeo de apresentação e tendo a vontade de lançar tudo dentro de 1 ano.

2. Website

- Na altura do lançamento da app, pretendemos remover o vídeo de apresentação e colocar um link que levará ao download da aplicação.



3. Redes Sociais

- Pretendemos que as nossas publicações sejam cada vez mais interativas e que consigam cativar o público alvo até ao lançamento da app;
- Pretendemos divulgar nas nossas redes sociais o lançamento do produto e apelar ao download do mesmo;
- Após o lançamento da app, pretendemos continuar a alimentar as redes sociais com publicações, de modo a que o entusiasmo do público alvo não diminua e que consigamos captar mais utilizadores.

4. Divulgação da aplicação

- Para além da divulgação nas nossas redes sociais pretendemos também contactar alguns jornais locais para chegarmos a um maior número de pessoas;
- Tencionamos também, contactar algumas páginas e websites dedicados ao público universitário - por exemplo a Uniarea - para que possam fazer a divulgação da nossa aplicação;
- Pretendemos ainda divulgar a app através da distribuição de panfletos pela cidade de Coimbra com um código QR que leve ao download da aplicação;
- Contamos também com a divulgação dos nossos principais promotores, Núcleos de Estudantes e carros da Queima das Fitas.

5. Feedback do Produto

- Pretendemos analisar as métricas essenciais para saber se devemos melhorar alguma coisa no nosso produto. Essas métricas passarão por:
 - Número de utilizadores na Base de Dados;
 - Downloads da aplicação;
 - *Feedback* dos utilizadores para melhorias;
 - Funcionalidades da aplicação mais acedidas pelos utilizadores;
 - Comparação entre o número de utilizadores registados e o número de utilizadores ativos regularmente;
 - Rating na app store.



Membros:

- Duarte Emanuel Ramos Meneses, nº 2019216949
- Inês Martins Marçal, nº 2019215917
- João Carlos Borges Silva, nº 2019216753
- Patrícia Beatriz Silva Costa, nº 2019213995
- Sofia Botelho Vieira Alves, nº 2019227240
- Sofia Santos Neves, nº 2019220082
- Tatiana Silva Almeida, nº 2019219581