AS 4ª ITERAÇÃO

- David Pelicano N
 ^o 113391
- Pedro Melo Nº 114208
- Rúben Pequeno Nº 102480
- Simão Almeida Nº 113085

• GRUPO 501 - TURMA P5



Transformação Digital

- A crescente popularidade das redes sociais e a necessidade de nichos específicos impulsionaram a criação de uma plataforma dedicada a hobbies e eventos.
- O objetivo foi preencher a lacuna existente no mercado para uma rede social que conecte pessoas com interesses similares, permitindo a organização e a participação em eventos relacionados aos seus hobbies.
- Fomentar a criação de comunidades em torno de hobbies.
- Facilitar a descoberta e participação em eventos locais e online.
- Proporcionar uma plataforma interativa e personalizada para os usuários partilharem as suas experiências e conhecimentos.

Produto Final

 Hobbify é uma rede social dedicada a hobbies e eventos, criada para conectar pessoas com interesses similares e facilitar a organização e participação em atividades relacionadas aos seus hobbies.



Funcionalidades principais

- Perfis Personalizados: Os utilizadores podem editar os seus perfis detalhados, destacando os interesses, habilidades e preferências de eventos.
- Criação e Participação em Eventos: Ferramentas para criação, visualização, e inscrição em eventos.
- Publicação Personalizada: Os utilizadores podem fazer publicações com título, descrição, imagem (opcional), e escolher o tipo de hobby/evento. Essas publicações aparecem no feed de pessoas com os mesmos interesses.
- Feed de Eventos e Compartilhamento de Conteúdo: Espaço para os utilizadores poderem ver fotos, vídeos, e textos sobre os hobbies preferidos.
- Sistema de Recomendação Personalizada:
 Algoritmo de recomendação que sugere eventos e publicações com base nos interesses e atividades dos utilizadores.

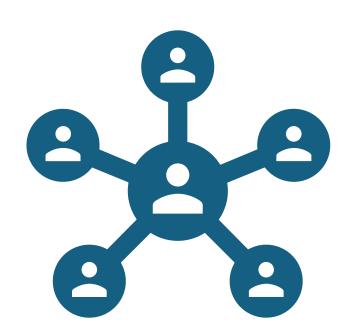
Benefícios do Hobbify

Utilizadores:

- Conexão com pessoas de interesses similares.
- Descoberta fácil de eventos e atividades.
- Personalização da experiência com recomendações relevantes.
- Espaço para compartilhar e consumir conteúdo específico de seus hobbies.

Stakeholders:

- Aumento na retenção e engajamento dos utilizadores.
- Recolha de dados valiosos para análise de mercado e tendências.
- Oportunidades de monetização através de publicidade segmentada e eventos pagos.



Posição em relação às alternativas relacionadas





João, o Jardineiro Urbano

- João, 35 anos, programador. Apaixonado por plantas, transformou a varanda dele num pequeno jardim urbano.
- Procura uma **comunidade online para partilhar experiências, aprender novas técnicas e trocar dicas sobre jardinagem urbana.**
- Agora, no Hobbify, poderá ver ou publicar eventos sobre o hobby preferido dele e também irá poder mandar mensagens a pessoas com o mesmo interesse. Ele continuará a poder interagir com a comunidade, a partilhar fotos e a planear atividades futuras de jardinagem.

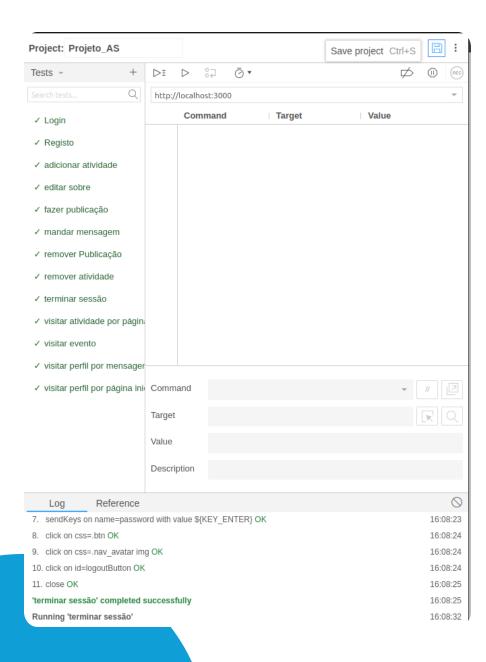


Maria, a Fotógrafa Amadora

- Maria, 28 anos, é designer gráfica e tem uma paixão por fotografia que começou na adolescência. Ela gosta de explorar diversas técnicas fotográficas e capturar momentos especiais, com um foco especial em fotografia de paisagem, dado que é o hobby favorito dela.
- Agora no Hobbify, Maria poderá adicionar eventos relacionados à fotografia de paisagem aos hobbies preferidos. Para além disto, ela terá a oportunidade de ver e publicar eventos sobre fotografia, bem como mandar mensagens para outras pessoas que compartilham o mesmo interesse.

Demo





Testes utilizados

- Foram realizados estes testes:
 - Login
 - o Registo
 - Adicionar atividade
 - Editar sobre
 - Fazer publicação
 - Mandar mensagem
 - o Remover publicação
 - Remover atividade
 - o Terminar sessão
 - Visitar atividade por páginas
 - Visitar evento
 - Visitar perfil por mensagem
 - Visitar perfil por página inicial

Lições Aprendidas

- A relevância da colaboração em equipa para o alcance dos objetivos;
- Estruturação de funcionalidades de uma aplicação tendo em conta as necessidades do utilizador;
- Exploração das vantagens da representação visual através de diagramas UML para facilitar a comunicação entre os membros da equipa e a compreensão do projeto;
- Aprofundamento do conhecimento sobre HTML, CSS, JS(FrontEnd) e Node, Express e MySQL(BackEnd).