



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interação Pessoa-Máquina

2020/2021

Weetup

Stage 4: Protótipo Funcional



Realizado por:

Bruno Rodrigues | 53302

Dina Borrego | 52876

Frederico Aleixo | 52859

João Vilalonga | 53682

Turno P3

Grupo 17

Professora:

Teresa Romão

30 de novembro de 2020

URL do protótipo – [Google Drive](#)

Requisitos

- Sistema operativo Android 4.0+;
- Instalar APK no dispositivo;
- Abrir app.

Briefing

Bem vindo(a) e obrigado por disponibilizares o teu tempo para testar o nosso protótipo. Nós estamos a desenvolver uma aplicação móvel chamada Weetup.

Nos dias de hoje, vivemos em áreas densamente populadas e estamos cada vez mais ligados com a ajuda de redes sociais e, no entanto, segundo um inquérito realizado este ano, 73% das pessoas entre os 18 e os 22 anos reportam sentir-se solitárias. Pensamos que a razão para isso é que as redes sociais promovem cada vez mais o isolamento físico em prol de interações remotas.

A ideia desta aplicação é mitigar este problema promovendo a criação de comunidades locais entre pessoas que partilham hobbies e interesses. Por exemplo, alguém que gosta de futebol e não tenha com quem jogar pode usar a Weetup para encontrar e juntar-se a um grupo local de jogadores. Alguém que gosta de jogos de tabuleiro pode juntar-se com outros entusiastas da sua área e organizar jogos semanais.

Pretendemos que a app permita ao utilizador definir os seus interesses de forma a personalizar os eventos que lhe são mostrados, encontrar e inscrever-se em eventos na sua área, criar e gerir os seus próprios eventos, adicionar amigos e convidá-los a participar em eventos.

Cenários

- **Cenário 1 – Registar-se na aplicação**

O novo utilizador cria uma conta utilizando o email joaquim@gmail.com, com o nome Quim.

A password utilizada será 12345678. Gosta de tennis, lacrosse e pokemon go.

Adiciona o seu grande amigo Carlos Barroso à sua lista de amigos, que já tem conta na app.

- **Cenário 2 – Criar um evento**

Crie um jogo de futebol com o nome “Jogo de Futebol” num local perto de si, para um grupo de 22 pessoas.

O jogo de futebol será para o dia 30 de outubro, das 3 da tarde às 5 da tarde. Cada participante terá de pagar 5€ para o aluguer do campo. Os utilizadores devem ter

possibilidade de se juntarem até às 23h59 do dia anterior.

Convide o seu amigo Carlos Barroso para participar.

- **Cenário 3 – Procurar por um evento**

Utilizador procura por eventos de futebol e escolhe o evento com o nome “Jogo de futebol nada suspeito”, no dia 29 de outubro, às 16h sem taxa de participação e regista-se nesse evento.

URL do projeto – <https://weetupapp.github.io>

Features não adicionadas

- Não foram implementadas features que tivessem a ver com nomes de localizações devido a dificuldades com a API [Places](#) do Google, que entretanto se tornou paga. Na página de *Discover* quando se cria um evento existe uma caixa de pesquisa destinada a este fim, mas não está funcional;
- Não foi implementada a possibilidade de convidar amigos para eventos não criados pelo próprio utilizador;
- Removemos o requisito de, durante o sign-up, ser necessário o utilizador introduzir a sua idade.

Weetup

- A Weetup é uma aplicação que te permite procurar e organizar todo o tipo de eventos, desde jogos de futebol a sessões de yoga. A Weetup faz com que seja mais fácil conhecer novas pessoas enquanto te deixa manter em contacto e combinar encontros com os teus amigos.
- Criada a partir do [Android Studio](#) utilizando [Flutter](#).