**Uma imagem contendo relógio, placa

Descrição gerada automaticamente**

**BANDTEC – DIGITAL SCHOOL**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Bruna Garcia Delfino**

**Iago Roani**

**Leonardo Packer**

**Matheus Candido**

**Pedro Lopes De Souza**

**Wellynton Dias**

**E-TASK**

**SÃO PAULO**

**2020**

Sumário

1. – DESCRIÇÃO DO PROJETO2

**1.1 – OBJETIVO DO PROJETO3**

**1.3 - PROBLEMA / JUSTIFICATIVA DO PROJETO**3

**1.**4 **– PÚBLICO ALVO3**

**2.0 – PLANEJAMENTO DO PROJETO4**

**2.1 – PLANNER 4**

**2.2 – CANVAS 5**

**2.3 – CANVA UX 5**

**2.4 – STORYBOARD 6**

**Uma imagem contendo relógio, placa

Descrição gerada automaticamente**

**1.0 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

As transmissões de “streams", se tornaram um verdadeiro fenômeno mundial. Nos universos dos games, assistir outras pessoas jogarem virou entretenimento. Algumas plataformas dedicadas apenas à transmissão de jogos oferecem prêmios e recompensas para quem assiste e cria lives.

Essas transmissões mudaram o mercado de vídeo-games. Os produtores querem deixar os jogos atraentes não apenas para quem jogar, mas também para quem assiste.

Se seu objetivo é fazer a live stream jogando, o primeiro passo e é entender e investir nos equipamentos certos, eles serão grandes responsáveis pela qualidade da sua transmissão ao vivo, o poder de processamento necessário para rodar todos os softwares necessários é consideravelmente maior, além disso é recomendável ter mais um monitor para interagir com os softwares, principalmente uma para ter uma monitória da sua streaming e ler os comentários enquanto o jogo roda no monitor principal. É claro que o sucesso de uma live não depende apenas dos equipamentos, mas é um excelente começo.

Com isso em mente a equipe de desenvolvedores da empresa e-task, viu essa oportunidade de inovar nesse mercado, que está cada vez mais em alta, o projeto consiste em um gerenciador de tarefas com componentes e ferramentas que um streamer precisa visualizar em suas lives, a ferramenta também poderá ser usada para qualquer jogar de videogame. O software é feito para todos os gamers que querem monitorar o processamento da sua máquina em tempo real.

**Uma imagem contendo relógio, placa

Descrição gerada automaticamente**

* 1. **– OBJETIVO DO PROJETO**

Monitoramento de hardware para streamer de jogos eletrônicos em multiplataformas

## **Problema / justificativa do projeto**

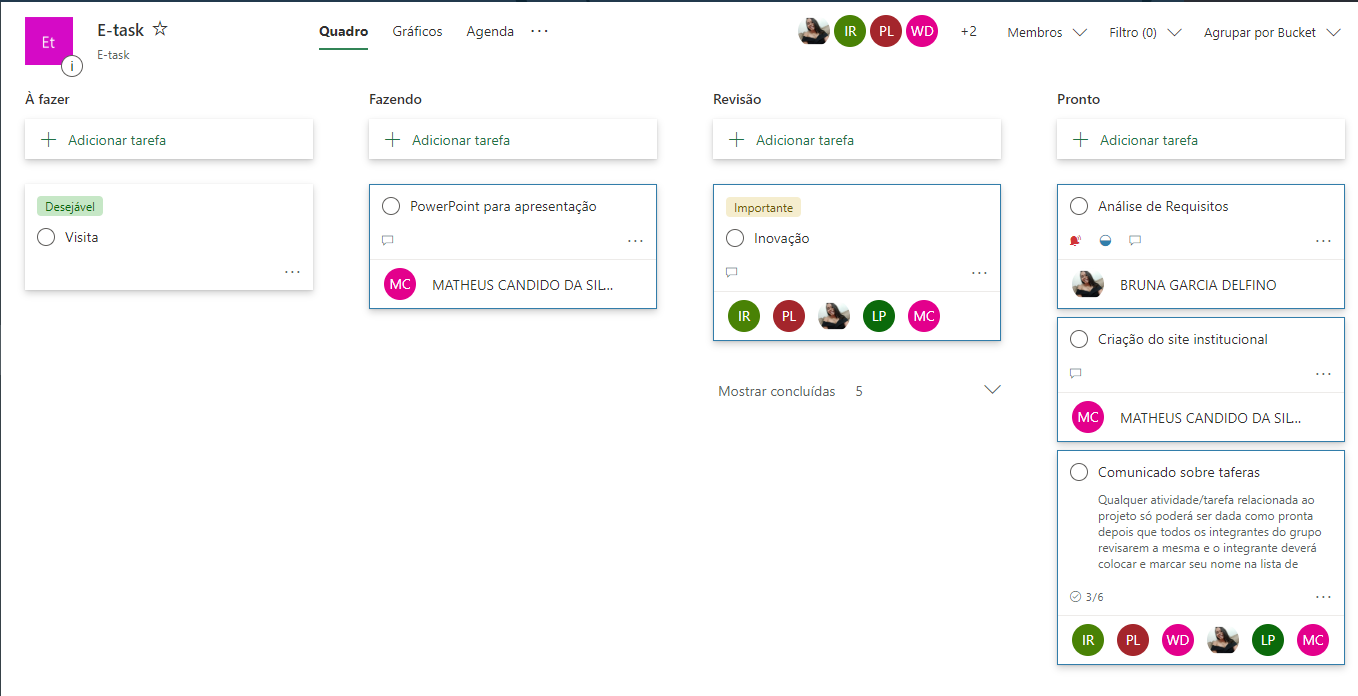
Um dos grandes problemas para Streamers é a falta de informação em relação ao desempenho do seu hardware, pensando nisto a empresa E-task tem como principal objetivo monitorar e mostrar visualmente através de gráficos e alertas ao publico alvo o desempenho da sua máquina pessoal.

* 1. **– PÚBLICO ALVO**

Streamers de jogos eletrônicos

1. **PLANEJAMENTO DO PROJETO**

2.1 PLANNER



2.2 CANVAS

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

2.3 CANVA UX

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

2.4 STORYBOARD

Uma imagem contendo screenshot, texto

Descrição gerada automaticamente