







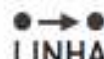



 JUSTIFICATIVAS Passado Player/Streaming de música desenvolvido pra suprir a demanda crescente por plataformas para ouvir músicas e podcasts, somado à um aplicativo para executar áudios locais que sejam da necessidade do usuário.	 PRODUTO <ul style="list-style-type: none"> • Player de Musica 	 STAKEHOLDERS EXTERNOS & Fatores externos <ul style="list-style-type: none"> • Pessoas que baixam em consomem(Ouvem) musicas 	 PREMISSAS <ul style="list-style-type: none"> •Teremos computadores para o desenvolvimento •Teremos o android studio como local de desenvolvimento 	 RISCOS <ul style="list-style-type: none"> • Computador pode falhar pois o sistema é pesado. • Sair um integrante do projeto • Covid-19 pode acabar nos infectando
 OBJ SMART <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver e criar um aplicativo de reprodução de música durante as aulas 	 REQUISITOS <ul style="list-style-type: none"> • Achar a musica • Organizar as musicas • Mostrar informações adicionais sobre a musica. • Iniciar, Pausar, Pular e equalizar a musica. • Temas(Acessibilidade) • Pesquisa • Reprodução com a tela do telefone desligada/Segundo plano • Criar Playlists • Feedbacks(Curtidas) 	 EQUIPE <ul style="list-style-type: none"> • Levi • Marcos • Iaggo • Professor Carlos 	 GRUPO DE ENTREGAS <ol style="list-style-type: none"> 1 - Prototipo/Criação do projeto 2 - PMC 3 - Aplicação da ideia 4 - Implementação 5 - Ajustes finais 6 - Finalização 	 LINHA DO TEMPO Prototipo(Primeira semana) PMC (Segunda Semana) Aplicação (Primeiro Mês) Implementação/Ajustes (Segundo Mês) Finalização (Terceiro Mês)
 BENEFÍCIOS Futuro <ul style="list-style-type: none"> • Sem a necessidade de conectividade a internet, funcionando de forma offline. • Duração de bateria prolongada • Sem interrupções de ligações • Ouvir musicas 		 RESTRIÇÕES <ul style="list-style-type: none"> • Incompatibilidade com sistema IOS(Apple) • Tempo de dedicação ao projeto(2 horas por dia) 		 CUSTOS <ul style="list-style-type: none"> • Transporte público • Custo do domínio • Alimentação • Mensalidade na Playstore • Despesas