Renan Borges Medeiros

**1.1 Área:**

Dispositivo móvel.

**1.2 Titulo Projeto:**

Galaxyn Party

**1.3 Objeto do Estudo:**

Dispositivo móvel, Android.

**1.4 Definição de Problema:**

O problema seria a pessoa estar em uma festa ou local que não esta gostando, então ela abre o Galaxyn Party e pode ver todas as festas mais próximas e a seus gostos.

**1.5 Objetivo Geral:**

Com esse aplicativa irá facilitar as pessoas a descobrir onde tem novas festas, em qualquer lugar e a qualquer hora, basta acessar o aplicativo procurar a festa desejada e acessar sua localização e sair a busca de sua nova aventura.

**1.6 Objetivos Específicos:**

1- Estudo das linguagens de programação e banco de dados. 2- Desenvolvimento do projeto e do software. 3- Aplicação no dispositivo mobile. 4- Validação do aplicativo.

**1.7 Justificativa:**

Terá grandes vantagens sobre propagandas aplicadas nas redes sociais, pois será um aplicativo onde usam todas as ferramentas usadas na internet, porem ao invés da pessoa estar fazendo sua pesquisa de festa em casa, poderá estar com seus amigos, desejando um festa melhor que a “presente” festa, estão basta acessar e partir para a melhor. Isso será usado por que muitos dos jovens estão obrigados a estarem em uma festa que não gosta, porem querem muito festar, então não saem daquele local, com o aplicativo eles poderão estar procurando o lugar ideal para comemorarem, sua importância? Alegrar a vida dos jovens festeiros.

**1.8 Fundamentação Teórica:**

Será aplicados vários tipos de festas e baladas para todos os gostos.

**1.9 Metodologia:**

Será necessário apender programar em android, também será necessário fazer um banco de dados para vincular com empresas de festas. Serão feitas pesquisas para que possa ser realizado o projeto, para saber se haverá uma boa aceitação entre os jovens festeiros. Precisaremos se programadores ágeis, e dinheiro para iniciar o projeto para que caso haja aceitação tenha um bom resultado no final das contas.

**1.10 Recursos Necessários**

Serão necessários programadores disponíveis para programar em android e fazer todo o banco de dados do aplicativo, dinheiro para poder levar o projeto para frente e muitas disponibilidade.

**1.11 Cronograma:**

1 ano e meio de criação de software, mais 1 ano para testes, correções e novos investimentos e por fim o lançamento para todos os usuários android, após maiores lucros e aprovações será lançado também para iphone.

**1.12 Referências:**

Pesquisas entre amigos.