

JUSTIFICATIVAS
Passado

Existe um grande déficit no conhecimento sobre NFT's, já que é um tecnologia relativamente nova

OBJ SMART

Transmitir o conhecimento sobre NFT e suas aplicações através de um jogo

BENEFÍCIOS
Futuro

Mais pessoas tomarão conhecimento sobre NFT, podendo assim gerar uma maior moviemntação nesse mercado, o que acaba sendo vantajoso, tanto para os criadores de NFT's, quanto para aqueles que não sabiam sobre e agora podem comprá-los e usá-los

PRODUTO

O produto é um jogo onde o usuário vai passando por fases e durante essas fases serão mostrados conceitos e informações relacionadas a NFT

REQUISITOS

- Sistema de fases
- Backup caso o usuário troque de aparelho
- Sistema de avaliação do aprendizado

STAKEHOLDERS
EXTERNOS
& Fatores externos

PREMISSAS

Todos os alunos participaram do desenvolvimento;
O software terá que estar completo para pelo menos uma versão MVP até 18/05

RISCOS

Poucas informações do tema abordado;
Incertezas sobre o futuro do tema;

EQUIPE

- Isaque Diniz (itd)
- Pedro Manoel (pmdbma)
- Sofia Diniz (sdms)
- Vitória Pinheiro (vps3)

GRUPO DE ENTREGAS

- 1- Estratégia de implantação
- 2- Estratégia de desenvolvimento
- 3- Testes de desenvolvimento

LINHA DO TEMPO

13/04 - Fim da primeira interação
Finalização da concepção do projeto
25/04 - fim da segunda interação
Início do desenvolvimento
09/05 - fim da terceira interação
Continua o desenvolvimento do projeto
18/05 - Fim da quarta interação
Fim do desenvolvimento do projeto.

RESTRIÇÕES

Os desenvolvedores tem horários curtos para se encontrar diariamente devido a incompatibilide dos horários

\$ \$ \$ CUSTOS