BANDTEC – DIGITAL SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

(2ºSemestre)

ALEX CELESTINO DA SILVA

CARLOS GUILHERME RODRIGUES PEDRO DOS SANTOS

ESTER PAIXÃO DE AQUINO

fERNANDO CARAÇA CORREA

Gustavo henrique MARTINS GONÇALVES

Vitor leornado gonçalves de oliveira silva

MonitoRAMENTO DE sTREAMing PARA EVOLUÇÃO DE PRODUTIVIDADE DA APLICAÇÃO.

SÃO PAULO

2019

**Visão do projeto:**

**Apresentação do grupo:**

O grupo que representa o projeto (NOME DO PROJETO), se reuniu a partir do desejo de atrelar a tecnologia com as demandas do mercado de trabalho, com o intuito de interferir positivamente na experiência do usuário.

O projeto é composto por:

Alex CeleBrinco

Carlinhos Bala

Ester Paixão

Fernando carroça

Gustavo Henrique Martins Gonçalves

Vitor Leonardo que imita meu nome

**CONTEXTO**

A distribuição digital por transmissão contínua, conhecida também como fluxo de mídia, cresceu, apenas no Brasil, 90% nos últimos 3 anos, e isso se dá pela grande visibilidade que os streamings vêm adquirindo ao decorrer desse período. Os streamers, são profissionais que enviam informações de multimídia por meio de transferência de dados. Um dos exemplos de streaming é o jogo eletrônico de gênero multiplayer online “Battle Arena” que rende cerca de US$ 1 bilhão por ano apenas com transações dos jogadores.

Agora com todos esses dados, percebemos o quão grande é a importância de um monitoramento da aplicação, pois uma perda de produtividade por meio do sistema faz com que os jogadores e profissionais não consigam executar o melhor de seu desempenho, isso, sem listarmos o grande prejuízo financeiro que um bug poderia gerar.

Atrelando uma inspeção bem planejada junto aos objetivos desses jogos com as informações obtidas da aplicação, a essencialidade do armazenamento desses dados se tornará possível à otimização de programas de forma automática e a previsão de possíveis falhas que estão alinhadas com a base de erros, poderão ser solucionadas com um curto período de tempo.

**PROBLEMA / JUSTIFICATIVA DO PROJETO.**

Com todos esses dados reais, a (Nome da empresa) identificou que é necessário assegurar um monitoramento constante da aplicação, pois caso contrário isso trará problemas tanto para os jogadores - profissionais ou usuários comuns - como também para às empresas responsáveis, no qual inferimos que serão afetadas na área financeira e também em ambiente de sua imagem, pois uma empresa com uma ideia inovadora, porém sem continuidade de serviço é aquela empresa que a cada 4 criadas, se fecha em menos de 2 anos.

Dentro desses requisitos, justificamos o nosso projeto com o intuito de proporcionar uma experiência agradável ao usuário, sustentando e prevendo possíveis incidentes para que toda a aplicação funcione da forma que foi projetada para mover-se.

**OBJETIVO DA SOLUÇÃO**

O objetivo da nossa solução é aumentar a produtividade do streamer e consequentemente aumentar a margem de lucro do mesmo e, também, da plataforma pela qual ele faz sua transmissão.

**DIAGRAMA DE SOLUÇÃO**

**Uma imagem contendo objeto, televisão

Descrição gerada automaticamente**

O usuário em suas atividades através de sua máquina, tem todo o seu sistema monitorado por nosso produto, que por sua vez, faz o monitoramento dos programas e de forma automatizada e segura, recebe os dados e automaticamente realiza atividades que cooperam para o desenvolvimento de funcionamento da máquina, como por exemplo otimização de aplicativos em segundo plano.

Dentro desse quesito, o foco da nossa aplicação é realizar o monitoramento da quantidade de recursos que os programas usam da máquina, alertar os usuários quais programas estão utilizando recursos que não são necessários e de forma automatizada realizar otimizações de aplicativos, ou seja, um monitoramento que visa a melhor performance possível do usuário.