

Game Mania

Documentação do Sistema e de Visão de Negócio

Desenvolvido por Afrânio Dimas da Silva

Game Mania Documentação do Sistema

I. Modelagem Do Sistema

1. Atores

- a) Usuário que terá seus dados de login capturado;
- b) Página de login;
- c) Sistema.

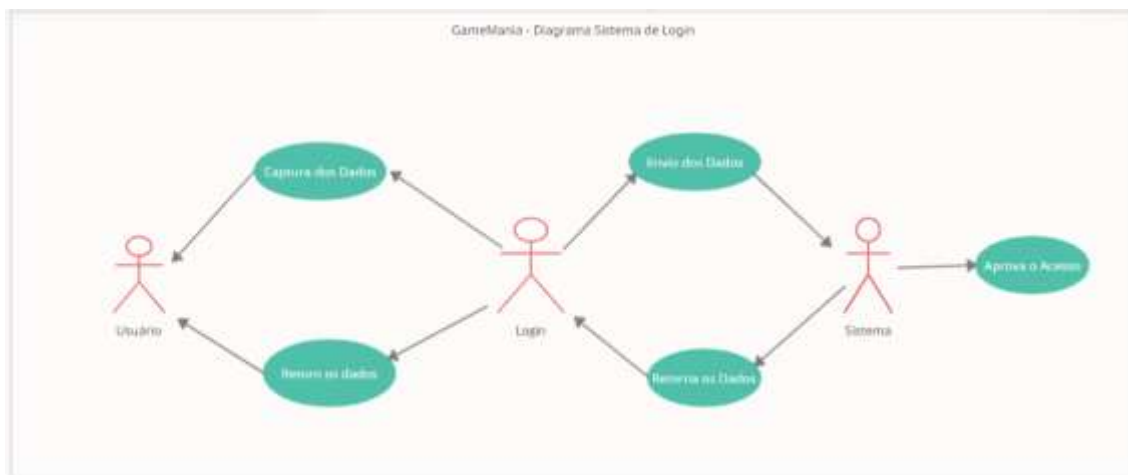
2. Cenário (usuário)

- a) Inserir os dados no campo de login.

3. Cenário (sistema)

- a) Registrar a informação;
- b) Processar a informação;
- c) Liberar ou bloquear o acesso do usuário a sua conta.

II. Diagrama de Uso do Sistema



Fonte: Autor, 2022

Game Mania Documentação de Visão de Negócios

I. FINALIDADE

O objetivo deste documento de visão de negócio é expor uma visão da estrutura do projeto Game Mania, contendo critérios e restrições de design, a fim de manter o usuário instruído sobre o sistema desenvolvido.

II. ESCOPO

Este documento originou-se no início da fase de pesquisa de requisitos e deverá ser usado como suporte para a modelagem de caso de uso.

III. VISÃO GERAL DO PRODUTO

- **O que é:** O Game Mania é um website de e-commerce voltado para o mundo de games em geral (consoles, jogos, acessórios) e notícias relacionadas ao Universo Game em geral;
- **Benefícios:** Possibilitar ao usuário a aquisição dos últimos lançamentos em jogos, consoles e acessórios em condições de pagamentos atrativas.
- **Utilidade:** Trazer para o usuário as últimas novidades do Universo Game;
- **Contexto de inserção:** O Game Mania será inserido em um mercado em franco crescimento devido a velocidade do desenvolvimento tecnológico que apresenta ao mercado em que atuará cada vez mais produtos que proporcionam aos usuários experiências incríveis.;
- **Motivo de desenvolvimento:** Devido ao crescimento do mercado de games e do e-commerce a Game Mania, sentiu ser o momento ideal para a criação de uma webpage e levar sua história e experiência de atuação no mercado de games para esta plataforma de um modo geral, incluído aí as redes sociais, atingindo assim um maior número de pessoas;
- **Perfil dos usuários:** Jovens e adultos das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer;
- **Objetivo:** Propor conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao universo gamer.

IV. POSICIONAMENTO NO MERCADO

- Nome: Site Game Mania;

- Público-alvo: Jovens e adultos das classes A, B e C que se interessam pelo universo gamer de um modo geral;
- Objetivo: Dedicar a promover conhecimento e oferecer produtos de qualidade recém lançados no mercado voltados ao universo gamer.

V. OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO

Este projeto visa proporcionar oportunidade de negócio no setor tecnológico, trazendo como vantagens aos consumidores das classes A, B e C, que se interessam pelo mundo gamer, alguns benefícios, como notícias do universo gamer, como lançamentos e futuros lançamentos, guias, tutorias e produtos de qualidade que atenda e supere as expectativas do público para o qual se dedica.

VI. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

- **Problema:** Desenvolver um site do zero para atingir pessoas das classes A, B e C do mundo gamer e a ampliar a presença na marca Game Mania no mercado alavancando assim as vendas nesse setor;
- **Atinge:** Jovens e adultos das classes A, B e C que se interessam pelo universo gamer;
- **Impacto:** Aperfeiçoar e ampliar a divulgação da marca Game Mania e seus produtos no universo gamer nos meios digitais.
- **Solução:** Dispor um site que possibilite o acesso a informações e aquisições de produtos destinados ao público do universo gamer.

VII. DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA E DOS CLIENTES

- **Nome:** Cliente;
- **Descrição:** Stakeholders responsáveis pela solicitação do produto ou serviço;
- **Responsabilidade:** Disponibilizar informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.

VIII. PERFIL DO PÚBLICO DESTINO

- **Nome:** Usuário;
- **Descrição:** Jovens e adultos das classes A, B e C;
- **Responsabilidade:** Utilizar o produto;

- **Envolvidos:** Cadeia de suprimentos, vendas e pós-venda.

IX. PERFIL TÉCNICO DOS ENVOLVIDOS

a)

- **Representante:** Afrânio Dimas;
- **Descrição:** Responsável pelo design UX/UI e codificação full-stack do site;
- **Tipo de formação:** Desenvolvedor FullStack;
- **Responsabilidade:** Desenhar o mockup to site, codificar o front -end e back-end do site e disponibilizar no servidor;
- **Critérios de sucesso:** Satisfação do cliente com o produto final;
- **Envolvimento:** Dedicada integralmente ao projeto;
- **Produtos Liberados:** site Gama Mania no servidor.

X. RESTRIÇÕES

O site foi projetado para linkar o usuário ao universo gamer da melhor forma possível, possibilitando uma interação fácil e agradável tornando sua experiência agradável. Tudo que o usuário precisa é de um dispositivo (computador, tablet ou mobile) com acesso a internet.

XI. REQUISITOS DO PRODUTO

- **Padrões:** A comunicação do sistema é compatível com os protocolos TCP/IP e navegadores disponíveis na web.
- **Requisitos de sistema:** O site pode ser acessado a partir dos sistemas operacionais atualmente disponíveis como Windows, Mac e Linux. Recomenda-se para uma melhor experiência no mínimo, de um processador de 2,5 Ghz com 4 RM de memória, processador I3 ou superior, placa de vídeo deve ter entre 2 GB e 4 GB.
- **Requisitos de desempenho:** Tendo em mente a melhor experiência do usuário, o sistema foi projetado para oferecer um alto desempenho de resposta ao usuário, possíveis alterações no desempenho pode se referir a alterações de velocidades de redes locais e a picos de acesso.

- **Requisitos de usabilidade:** O site GAMEMANIA, foi projetado e desenvolvido com a finalidade de tornar fácil o acesso do usuário do universo game as notícias relacionados ao meio, bem como a consoles, jogos, acessórios e demais produtos do universo game.
- **Requisitos de design:** OS conceitos UI e UX foram cuidadosamente analisados e aplicados ao desenvolvimento do produto. As cores do layout, disposição de imagens, localizações de botões interativos e navegabilidade do site foram resultados dos conceitos UI e UX.
- **Requisitos de suporte:** O site foi projetado para rodar em todos os sistemas operacionais disponível no momento do seu lançamento. O suporte será realizado por uma equipe previamente designada para esta ação e atenderá não somente durante o horário comercial como também em plantões.