

SENAI

Danilo Justino Sanna

Documento de visão do negócio Game Mania

São Paulo
2022

Finalidade:

Este documento de visão de negócio tem como finalidade expor a visão de arquitetura do projeto Game Mania, contendo especificações e restrições de design, a fim de manter o leitor informado sobre o sistema.

Escopo:

Este documento teve início na fase de levantamento de requisitos, os quais foram levantados junto ao cliente às necessidades comerciais do mesmo e com base nisso escolhido a modelagem de caso de uso.

Visão geral:

O site Game Mania é uma loja virtual e física a qual os visitantes e clientes podem comprar jogos, consoles, computadores e equipamentos de hardware e software. O diferencial é que cada um dos produtos foi analisado e classificado de acordo com nossos especialistas, logo o possível cliente pode junto ao produto verificar essas notas de análise e a classificação que foram dadas aos produtos. Dessa forma, geramos confiabilidade e a loja se posiciona como uma autoridade e referência no assunto, além de criação de conteúdo em suas redes sociais. Em geral o público alvo pretendido são jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer.

Visão geral do produto

Posicionamento no mercado:

O objetivo é proporcionar conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo gamer, para jovens das classes A, B e C que se interessados.

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 confiança e conhecimento na hora da compra, dessa forma, o cliente irá adquirir um produto consciente do que está comprando, dessa forma, gerando menos frustração e desgaste.

Então o desafio inicial é desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo, dessa forma desenvolvemos um site voltado à consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo gamer.

Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes:

Identificamos como cliente as pessoas que tem como atribuição a solicitação do produto ou serviço e a responsabilidade de realizar o pagamento, mas também fornecer informações para a equipe de desenvolvimento, validar e solicitar

melhorias.

Identificamos como usuário jovens das classes A, B e C.

E identificamos como nossa equipe técnica, responsável pelo início do projeto e observamos que a equipe pode ser alterada ao longo do desenvolvimento ou após a entrega:

Danilo Sanna, responsável pela equipe de *UX*, *UI* e desenvolvedores, se formando em ciência da computação, mas também atua como desenvolvedor no projeto.

O critério de sucesso na primeira parte do projeto é a entrega do *front-end*, juntamente com a documentação do mesmo, e futuramente a entrega do *back-end* com todas as funcionalidades.

Alternativas e concorrências:

Como concorrentes direto temos:

Nova Era Games (<https://lojanovaeragames.com.br>), Pichau (<https://www.pichau.com.br/>) e Terabyte (<https://www.terabyteshop.com.br>).

Restrições:

Não há restrições.

Requisitos do produto:

Padrões:

Compatível com todos os navegadores, pode ser acessado de computadores, tablets ou celulares.

Requisitos de sistema:

Site e aplicações funcionam em um *Web Service*, utilizando *framework* Angular, quanto ao consumo de processamento e memória pode variar de acordo com a quantidade de usuários.

Requisitos de desempenho:

Em média cada página do site não deve levar mais que 2,5 segundos para carregar.

Requisitos de usabilidade:

Utilizado um *layout clean* que facilita a identificação dos elementos.

Requisitos de design:

Utilizado o padrão de menu superior, ao qual já é conceitualmente um padrão estabelecido e bem aceito.

Requisitos de suporte:

Utilizando o *framework* Angular, o mesmo é responsável por ser processado e

indexado por todos os sistemas operacionais e navegadores, suporte interno será feito por ferramentas de *FTP* em ambiente de Desenvolvimento antes de ir para Produção.

Definição, acrônimos e abreviações:

Layout:

Modo de distribuição e arranjo dos elementos gráficos num determinado espaço ou superfície.

Clean:

Sem excessos (ex.: a decoração do edifício é clean), despojado, simples.

FTP:

File Transfer Protocol, é “protocolo” é um conjunto de procedimentos ou regras que permitem que dispositivos eletrônicos enviem e recebam arquivos.

Framework:

São recursos que tem a finalidade de compartilhar trechos de códigos entre diferentes aplicações.

Angular:

É um framework baseado na linguagem de programação Javascript.

Web Service:

Aplicação lógica, programável que torna compatíveis entre si os mais diferentes aplicativos, independentemente do sistema operacional, permitindo a comunicação e intercâmbio de dados entre diferentes redes.

UI:

Abreviação para Interface de usuário, a qual pode ser um computador, telefone e etc...

UX:

É a abreviação de User Experience, em português, experiência do usuário. Trata-se de uma estratégia que tem como objetivo entregar experiências melhores aos usuários de serviços e produtos digitais ou físicos

Front-End:

Está relacionado com a interface gráfica do projeto. Ou seja, é onde se desenvolve a aplicação com a qual o usuário irá interagir diretamente, em resumo é aquilo que é visto.

Back-End:

Oposto de Front-End, o que está por trás, faz todo o processamento dos dados.

Gamer:

É o nome dado atualmente para os famosos “jogadores de videogame”.

Referências:

IBM. Documento de Visão. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/elm/6.0.5?topic=requirements-vision-document>

Wikipédia. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Documento_de_vis%C3%A3o#:~:text=O%20documento%20de%20vis%C3%A3o%20captura,sem%20se%20aprofundar%20em%20detalhes

Documento de Visão de Sistema. Disponível em:
http://repositorio.aee.edu.br/bitstream/aee/1106/4/TCC2_2018_2_GabrielLeiteDias_MatheusLimadeAlbuquerque_Apendice1.pdf