

Documento de visão de negócio - Game Mania

Finalidade

Apresentar visão de arquitetura do projeto Game Mania, contendo especificações e restrições de design, dessa forma manter o leitor informado sobre o sistema desenvolvido.

Escopo

Este documento teve início na fase de levantamento de requisitos e deverá ser usado como base para a modelagem de caso de uso.

Visão geral do produto

Um site de e-commerce chamado Game Mania. Seus benefícios: facilita o contato com os clientes, ampliando as vendas com descontos para clientes recorrentes, atingindo assim o objetivo de ampliar as vendas e a fidelização de clientes.

Posicionamento no mercado

Nome: Game Mania.

Público-Alvo: interessados em games ou tecnologias, com idade de 10-65 anos, das classes A, B e C.

Objetivo: Proporcionar facilidade e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo gamer.

Oportunidade de negócios: 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, maior facilidade de acesso aos jogos com descontos exclusivos.

Descrição do problema: desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo, trazendo facilidade e engajamento, melhorando a divulgação de produtos gamer nos meios digitais, de modo que o cliente tenha o Game Mania como referência para informações de produtos relacionados ao mundo gamer.

Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes

Pessoas interessadas por games, na faixa etária de 10-65 anos, das classes A, B e C. Utilizar o produto Desenvolvedor Fernando Greco.

Responsável pela criação e construção da documentação e site Formação Full Stack

Responsabilidade Criação do site.

Critério de sucesso Conclusão do desenvolvimento do site e de todas as documentações.

Envolvimento Dedicada integralmente ao projeto

Restrições

Sem restrições.

Requisitos do produto Padrões:

O site roda com os navegadores mais usados (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari etc.).

9. Referências

SENAI – Ambiente Virtual do Curso Full Stack.