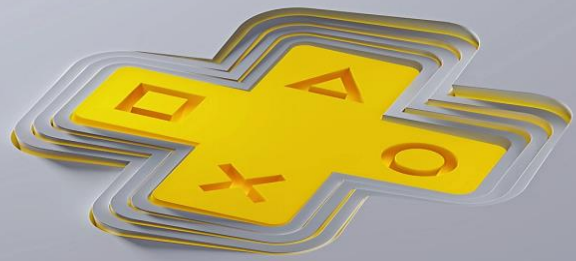


## DOCUMENTAÇÃO DE VISÃO DE NEGÓCIO

### **ANGULAR\_GAMEMANIA**

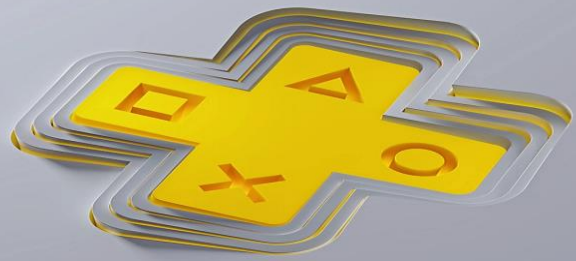


*AGOSTO 2022*



## Sumário

I. FINALIDADE .....	3
II. ESCOPO .....	3
III. VISÃO GERAL .....	3
IV. VISÃO GERAL DO PRODUTO .....	3
V. POSICIONAMENTO NO MERCADO .....	4
VI. DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA E DOS CLIENTES .....	5
VII. ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIAS .....	6
VIII. RESTRIÇÕES .....	6
IX. REQUISITOS DO PRODUTO .....	7
X. DEFINIÇÃO, ACRÔNIMOS E ABREVIACÕES .....	7
XI. REFERÊNCIAS .....	8



## **I. FINALIDADE**

Este documento de visão de negócio tem como finalidade apresentar uma visão do projeto Angular Game Mania para facilitar a visão de negócio. O site, a ser desenvolvido, deve fornecer informações sobre os jogos e permitir vendas de jogos em mídia digital online. Isso porque, com essa versão é possível escolher quais jogos você quer comprar e realizar todo o processo diretamente do conforto de sua casa. Assim, você poderá também comprar jogos no horário em que você preferir. Isso porque, não existe o impedimento como dos horários de serviço das lojas ou a locomoção até o estabelecimento.

## **II. ESCOPO**

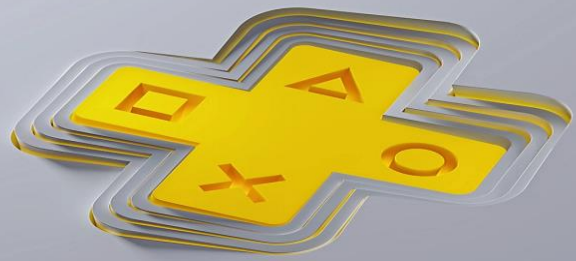
Este documento teve início na fase de levantamento de requisitos e deverá ser usado como base para a modelagem de caso de uso.

## **III. VISÃO GERAL**

Este documento descreve os detalhes sobre as características do software Angular Game Mania a ser desenvolvido, especificando os problemas que estimularam a criação dessa solução. O documento é dividido da seguinte maneira: inicialmente é especificado qual problema motivou o desenvolvimento da solução, em seguida as partes interessadas são descritas, e por fim todos os recursos, restrições e requisitos do produto são apresentados.

## **IV. VISÃO GERAL DO PRODUTO**

O produto é um site para cadastramento de clube game mania, tendo como benefícios um grupo de pessoas que possuem os mesmos interesses.

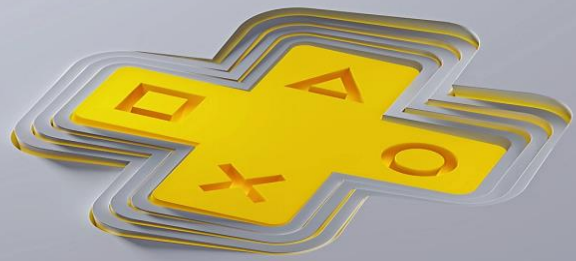


## V. POSICIONAMENTO NO MERCADO

O mercado de games é um dos mercados mais crescente em todo o mundo. Com o crescimento desse mercado, estão surgindo diversos tipos de jogos. Algumas dessas categorias são muito procuradas ou comentadas e, por consequência, é boa opção saber quais gêneros estão sendo mais requisitados pelo público em geral para poder ter mais chance de sucesso.

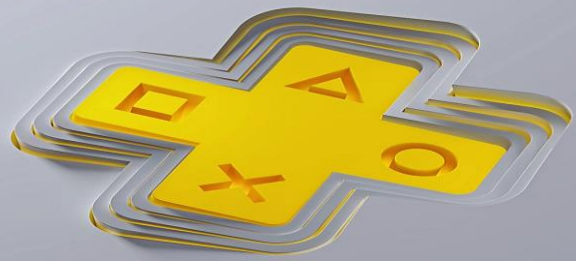
NOME	Site Angular Game Mania
PÚBLICO ALVO	Jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer
OBJETIVO	Proporcionar conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo gamer

DESCRIÇÃO DO PROBLEMA	
PROBLEMA	Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo
AFETA	Crianças, jovens e adultos das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer
IMPACTO	Melhorar a divulgação de produtos do mundo gamer nos meios digitais
UMA BOA SOLUÇÃO SERIA	Um site voltado à consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo gamer



## VI. DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA E DOS CLIENTES

PROJETO ANGULAR GAME MANIA			
NOME	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADES	
CLIENTE	Pessoas responsáveis pela solicitação do produto ou serviço	Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias	
NOME	DESCRIÇÃO	RESPONSABILIDADES	ENVOLVIDOS
USUÁRIO COMUM	Jovens e adultos das classes A, B e C	Utilizar o produto	Cadeia de vendas e pós-vendas
PROBLEMA	Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo		
AFETA	Crianças, jovens e adultos das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer		
IMPACTO	Melhorar a divulgação de produtos do mundo gamer nos meios digitais		
UMA BOA SOLUÇÃO SERIA	Um site voltado à consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo gamer		
REPRESENTANTE	Francisco Medeiros		
DESCRIÇÃO	Responsável pela criação e construção do documento de engenharia de software		
TIPO DE FORMAÇÃO	Graduado em Análise e desenvolvimento de sistemas		
RESPONSABILIDADE	Fornecer dados estatísticos sobre os usuários e sobre o impacto que o produto terá na sociedade		
CRITÉRIOS DE SUCESSO	Concluir o desenvolvimento de todas as documentações		
ENVOLVIMENTO	Dedicado integralmente ao projeto		
PRODUTOS LIBERADOS	Nenhum		



## **VII. ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIAS**

Os usuários têm como alternativas concorrentes:

<https://www.digitalgamespsn.com.br/>

<https://jogosps4.eticagames.com.br/>

<https://www.senningames.com/>

Há também grandes varejistas focadas em jogos em mídia física. Ex.: Casas Bahia, Extra, Lojas Americanas, Magazine Luiza, etc.

## **VIII. RESTRIÇÕES**

### **1) Restrição de escopo**

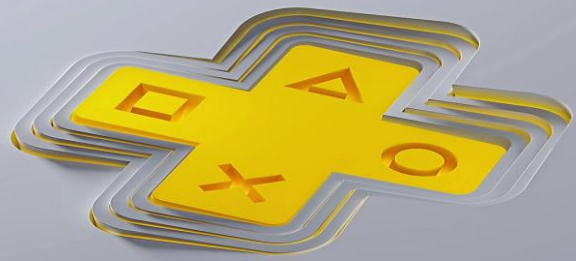
Os fatores limitantes seriam recurso financeiro e implantação. Os escopos estão sendo restringidos às funcionalidades não convencionais.

### **2) Restrição de recursos financeiros**

Limitação no número de requisições para abstrair os dados na API. Ao consumi-la, não deverá haver sobrecarga para não ultrapassar o número estipulado de requisições pelo provedor.

### **3) Restrição de desenvolvimento e implantação**

O software encontra-se restrito para teste de usabilidade durante a fase de implementação. A partir dessa etapa que o usuário começará a testar a aplicação e analisar seu desempenho no uso.



## **IX. REQUISITOS DO PRODUTO**

### **1) Padrões:**

O sistema deve ser utilizado de forma eficiente e estável em qualquer dispositivo com suporte aos navegadores Google Chrome, Firefox, Safari e acesso à internet.

### **2) Requisitos do sistema:**

O software deve ser acessado de forma rápida e segura pelo usuário através do navegador com uma conexão com a internet, de preferência de qualidade, e ter um sistema operacional que tenha suporte para o navegador.

### **3) Requisitos de desempenho:**

O sistema deve ser capaz de se recuperar as falhas e responder ao usuário com os dados de maneira fluida.

### **4) Requisitos de usabilidade:**

A interface do sistema deve ser intuitiva e agradável para que qualquer usuário tenha acesso a todas as funcionalidades de forma fluida, não comprometendo dessa forma a usabilidade do sistema para diversos tipos de usuários.

### **5) Requisitos de design:**

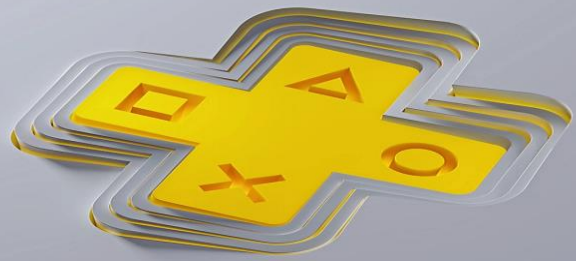
Site desenvolvido com o framework angular, css3, Html5, bootstrap com Js e JQuery.

### **6) Requisitos de suporte:**

O suporte será através do SAC da Angular Game Mania.

## **X. DEFINIÇÃO, ACRÔNIMOS E ABREVIações**

- QA: Quality Assurance;
- HTML5: HyperText Markup Language (version 5);
- CSS3: Cascading Style Sheets (version 3);
- JS: Javascript



## **XI. REFERÊNCIAS**

Material digital SA3-UC9 – Codificação Front-End – Acesso em: 16 ago. 2022;

ANGULAR. Angular Material. Disponível em:  
<https://material.angular.io/> – Acesso em: 1 ago. 2022;

Site PSN Store – Acesso em: 1 ago. 2022;  
<https://store.playstation.com/pt-br/pages/latest>

Site Playstation – Acesso em: 1 ago. 2022;  
<https://www.playstation.com/pt-br/>