**Motivação do projeto**

**Propósito da base de dados**

No contexto deste projeto faz sentido considerar quatro grandes entidades: os **clientes**, os **jogos**, as **categorias dos jogos** e os **produtores dos jogos**. Os clientes que frequentaram a loja online para comprar os mais diversos jogos. Os jogos serão os produtos aos quais os clientes irão consumir. As categorias dos jogos identificam os vários tipos de jogos. Os produtores dos jogos identificam quem produziu o jogo.

Auxiliar o gerente na tomada de decisões em relação aos seus clientes, de forma a aumentar as receitas da mesma.

**Objetivos da base de dados**

De maneira a auxiliar o gerente da empresa nas tomadas de decisões relativa aos seus utilizadores de maneira a aumentar os rendimentos da empresa, atraindo novos utilizadores ou então fazendo com que os clientes comprem ainda mais. Para evitar que o gerente compre jogos que depois não serão vendidos é necessário que o gerente possua um histórico das compras que tenham sido efetuadas e depois analisar se compensa ou não comprar certos jogos.

***Client, Customer,* Outros *Stakeholders***

**Clientes**

Os clientes são pessoas que estão registadas na base de dados. O cliente depois poderá ou não efetuar várias compras de diferentes jogos, podendo comprar ou não várias vezes o mesmo jogo em quantidades variadas.

O cliente depois de efetuar o registo e fizer várias compras irá ser mais fácil para o gerente a determinar os gostos do cliente, auxiliando-o na procura dos jogos que ele mais gosta.

**Gerente**

O gerente desempenha um papel importante na aplicação porque será ele a tomar as decisões necessárias para aumentar o rendimento da sua empresa, será ele que irá decidir que tipo de jogos a comprar, as quantidades, o tipo de promoções que irá fazer e a que jogos será aplicado essas promoções.

O gerente também será responsável em arranjar formas para garantir que os clientes não deixem de comprar na sua empresa e comecem a comprar noutra empresa.

**Produtoras**

As produtoras desempenham um papel importante visto que são elas que irão fornecer os jogos à empresa. Mediante do número de jogos que serão fornecidos o gerente poderá ou não negociar com a produtora para tentar reduzir o custo dos jogos podendo depois fazer melhores descontos aos clientes aumentando assim o número de compras e consequentemente o número de novos clientes devido as promoções que irá oferecer.

**Outros *Stakeholders***

Para além das três entidades acima enunciadas existem diversas outras que são indiretamente afetadas pela aplicação, podendo então interferir no seu funcionamento.

O gestor da base de dados desempenha um papel importante na medida que será ele o responsável pela qualidade dos dados apresentada ao gerente da empresa e mediante desses dados o gerente irá tomar decisões. Casos esses dados estejam errados poderá levar a que o gerente tenha um prejuízo bastante significativo.

**Utilizadores do Produto**

**Os utilizadores do produto**

Os três principais agentes têm a si associadas diferentes responsabilidades, existindo por isso interfaces específicas para cada um deles. Estando os agentes em diferentes estágios de preparação tecnológica e tendo diferentes motivações, é necessário que cada uma delas siga princípios diferentes.

**O responsável da empresa**, necessita de uma interface simples e intuitiva, dando acesso a todas as estatísticas e funcionalidades principais de forma direta. Sendo a sua motivação a maximização do lucro e o auxílio na gestão.

**O cliente** deve ser oferecido uma interface inteligente e altamente configurável, pois este é um público jovem e com grandes competências tecnológicas.

**O gestor da base de dados** deve ter acesso a toda a informação relativo aos clientes, as compras efetuadas e as principais empresas de comercialização de jogos. Será ele o responsável para a criação dos relatórios que irá reunir toda esta informação para depois apresentar ao responsável da empresa.

**Participação dos utilizadores**

Sendo este um produto orientado a mercado específico as opiniões e conhecimentos dos diversos elementos envolvidos são fundamentais, devendo o seu desenvolvimento orientado para tal.

O **gerente da empresa** é necessário perceber as melhores estratégias para atrair clientes.

Os **clientes** são o principal meio de obtenção de *feedback* geral, como os pontos positivos e negativos. Destes é também possível obter novas ideias de *marketing*, tipo de promoções a fazer, jogos mais comprados, altura do ano onde se compram mais jogos, etc.

O **gestor da base de dados** vai ser o responsável por apresentar os relatórios ao gerente da empresa de forma a definir que tipo de estratégias irão ser usadas.

**Questões do Projeto**

**Novos Problemas**

**Más campanha de *Marketing***

Com a implementação deste sistema é possível que o gerente da empresa tome más decisões baseadas nos relatórios do gestor, o que poderá implicar prejuízo para a sua empresa.

**Potenciais problemas dos utilizadores**

A avaliação feita por alguns utilizadores pode não refletir a verdade sobre o jogo.