

MARKETING DE JOGOS

//CRUD USUÁRIOS

[RFS001] Criar Usuário

Agente(s): Qualquer pessoa

Este requisito começa com a criação do usuário por um membro da equipe de marketing.

Este deve preencher as seguintes informações dentro da Tabela 001.

Tabela 001 — Itens na criação de usuário

Nome	Espaço aberto, com o nome do funcionário.
Senha	Espaço aberto, codificado. A senha deve conter letras maiúsculas e minúsculas, além de números e caracteres especiais.
Cargo	Espaço fechado, com as opções dentro dos itens a seguir: Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo.
RG	Espaço aberto, com o RG do funcionário.

Prioridade: ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

[RFS002] Listagem de Usuários

Agente(s): Administrador

Este requisito tem como funcionalidade a listagem de todos os usuários do sistema, definindo-os com uma sub-lista de categorias da Tabela 001 e também da Tabela 002, encontrada a seguir:

Tabela 002 — Itens adicionais para visualização de usuários

Entrada no Sistema	Data que o usuário foi cadastrado.
Nº de horários marcados	Lista com os horários marcados dentro do cronograma do usuário.
Jogos relacionados	Lista de jogos em que o usuário está trabalhando.

Prioridade: ☒ Alta ☐ Média ☐ Baixa

[RFS003] Editar Usuário

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo

O intuito deste requisito é editar certas características do perfil de um usuário. Elas vão ser explicitadas na Tabela 003, a seguir:

Tabela 003 — Itens editáveis do usuário

Cargo	Espaço fechado, com as seguintes opções: Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo.
Jogos relacionados	Espaço fechado, com os jogos com data de lançamento ainda não passadas.
Horários disponíveis	Espaço fechado, com o cronograma de cada usuário.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS04] Excluir Usuário

Agente(s): Administrador

Este requisito tem como intenção a exclusão de um usuário dentro do sistema. Para excluir o usuário, deve-se primeiro remarcar os cronogramas dele para outro usuário.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

//CRUD JOGOS

[RFS005] Inserir Jogos

Agente(s): Administrador, Gestor de Marketing

Este requisito começa com a inserção dos jogos criados pela empresa na plataforma.

Informações necessárias que devem ser preenchidas na Tabela 004.

Tabela 004 — Itens para inserção do jogo no sistema.

Nome do Jogo	Espaço aberto, onde será o nome do jogo.
Imagem do Jogo	Espaço aberto, onde será anexado alguma imagem do jogo.
Plataforma	Espaço aberto, onde será escrito as plataformas nas quais o jogo será publicado.
Previsão de entrega	Espaço fechado, em formato de calendário. Será então selecionado a data de lançamento, no formato dia/mês/ano. Esta será a data de finalização do jogo.
Previsão de lançamento	Espaço fechado, em formato de calendário. Será então selecionado a data de lançamento, no formato dia/mês/ano. Esta será a data de publicação do jogo.
Comunicador do Jogo	Espaço fechado, com uma lista dos usuários que possuem como cargo comunicador de jogo.
Disponibilidade de Orçamento	Espaço fechado, com slider de 0 à 1. Aqui será uma faixa porcentária que será pega dos recursos disponíveis ao departamento. Precisa aprovação do Administrador.

Estimativa de Preço	Espaço aberto, que aceita um número decimal representando o preço provável do produto.
Público Alvo	Espaço aberto, com uma descrição dos possíveis públicos do jogo.
Classificação Etária	Espaço fechado, listando as classificações etárias permitidas dentro da constituição vigente.
Descrição do Jogo	Espaço aberto, onde será uma descrição curta do jogo com no máximo 700 caracteres.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS006] Listagem de jogos

Agente(s): Administrador, Gestor de Marketing, Assistente, Comunicador do Jogo

Este requisito tem a funcionalidade a listagem de todos os jogos na plataforma. O conteúdo da listagem está disponibilizado na Tabela 004, e o resto estará na tabela 005 a seguir:

Tabela 005 — Item adicional para listagem.

Responsável de Marketing do jogo	Lista dos usuários com cargo de Gerente de Marketing que estão associados ao jogo específico.
----------------------------------	---

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS007] Editar Jogos

Agente(s): Administrador, Gestor de Marketing, Assistente, Comunicador do Jogo

Este requisito tem como funcionalidade a alteração dos elementos característicos dos jogos inseridos. Os elementos passíveis de modificação são aqueles encontrados na tabela 004.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS008] Remover Jogos

Agente(s): Administrador

Este requisito tem a intencionalidade a exclusão dos jogos inseridos na plataforma. A regra de negócio que permite a exclusão dos jogos é dependente das seguintes condições:

i) estar inserido no sistema e ii) a data de lançamento já ter sido passado

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

// CRUD CRONOGRAMA

[RFS009] Criar Cronograma

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo

Este requisito terá início com a inserção de tarefas ou reuniões dentro dos tempos disponíveis de cada usuário. Cada usuário, de acordo com seu cargo, terá um padrão pré-definido de horários disponíveis que podem ser editados através do [RFS003].

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS010] Listar Cronograma

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo

A funcionalidade deste requisito estará disponível na página principal do usuário, disponibilizando em formato de calendário os compromissos marcados dentro dos espaços selecionados como disponíveis. Vai ser possível usar uma barra de scroll para poder visualizar os compromissos marcados mais futuramente.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS011] Editar Cronograma

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo

A intencionalidade deste requisito é permitir ao usuário alterar informações e marcar eventos dentro do seu próprio cronograma. Cada espaço vai permitir o preenchimento das determinadas seções mostradas na Tabela 006, a seguir:

Tabela 006 — Itens disponíveis para edição no cronograma

Nome do evento	Espaço aberto, com o nome do evento que tomará conta dessa parcela de tempo.
Descrição do evento	Espaço aberto, com a descrição do que vai acontecer no evento, limite de 400 caracteres.
Duração do evento	Espaço fechado, com um número de parcelas de tempo que irá durar o evento sendo editado.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS012] Remover Cronograma

Agente(s): Administrador

Este requisito terá início com o Administrador verificando o cronograma dos usuários através dos [RFS002] e [RFS010]. Dentro desta funcionalidade, ele deverá marcar algum horário para ser eliminado do cronograma se: o usuário responsável pelo cronograma confirmar a exclusão e/ou mudando esse horário para outro usuário, que também deve confirmar a efetividade do processo.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

// CRUD TESOURARIA

[RFS013] Inserir Recursos

Agente(s): Administrador

Este requisito terá início com a necessidade de inserção de novos recursos pelo Administrador. este terá que preencher as informações da Tabela 007.

Tabela 007 — Itens para serem adicionados com o recurso.

Tamanho do Recurso	Item aberto, aceitando somente número decimal que será o recurso sendo adicionado.
Origem do Recurso	Item aberto, onde será escrito qual a origem do recurso.
Documentação	Item aberto, onde será anexado a documentação necessária para comprovação do recurso.
Extrato Bancário	Item aberto, onde será anexado a imagem escaneada do extrato bancário comprovante do recurso adicionado.
Descrição do Processo	Item aberto, onde será descrita de maneira curta a maneira da adição do recurso.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS014] Verificar Recursos

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador

A funcionalidade deste requisito serve para os usuários visualizarem a quantidade de recursos disponíveis para uso.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS015] Editar Recursos

Agente(s): Administrador

O processo desse requisito tem início com o [RFS014], onde o Administrador irá verificar informações das transações dos recursos e sequencialmente editar as lacunas da tabela 008 a seguir:

Tabela 008 — Itens disponíveis para atualização

Descrição do Processo	Item aberto, onde se encontra a descrição do processo de aquisição do recurso.
-----------------------	--

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS016] Remover Recurso

Agente(s): Administrador(es), Gestor(es) de Marketing

Esse requisito tem como funcionalidade de remover certa quantidade de recursos disponíveis. Essa remoção tem como regra de negócio um processo de duas partes: i) envio de algum documento de transação realizada por um Gestor e ii) confirmação do envio para o Administrador.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

//CRUD CONTEÚDO PROMOCIONAL

[RFS017] Criar Conteúdo Promocional

Agente(s): Gestor de Marketing, Comunicador do Jogo

Este requisito terá início com a criação de conteúdos promocionais para divulgação do jogo, o Gestor de Marketing deverá preencher a tabela 009 a seguir:

Tabela 009 — Itens passíveis de adição

Vídeos	Item aberto, vídeos de promoção do jogo — tal qual um trailer, teaser, etc.
Imagens	Item aberto, imagens de divulgação do jogo.
Demos	Item aberto, build de demo do jogo.

Cada uma desses produtos será integrado à página do jogo através do preenchimento dos itens mencionados na tabela 010 a seguir:

Tabela 010 — Itens para descrição do conteúdo adicionado

Nome	Item aberto, nome dado ao conteúdo adicionado.
Descrição	Item aberto, descrição do conteúdo adicionado.
Base do jogo	Item aberto, qual versão do jogo foi retirado o conteúdo.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS018] Listar Conteúdo Promocional

Agente(s):

Este requisito tem a funcionalidade para que os usuários consigam visualizar os conteúdos promocionais, como trailers e imagens. Os itens serão listados de acordo com a Tabela 009 do [RFS017].

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS019] Editar Conteúdo Promocional

Agente(s): Gestor de Marketing, Comunicador do Jogo

Neste requisito, será implementado a possibilidade de controlar os itens promocionais, tais como listado na tabela 009. O controle proporcionado é a capacidade de trocar algum conteúdo por outro além de controlar as informações dadas na tabela 010.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS020] Remover Conteúdo Promocional

Agente(s): Gestor de Marketing, Comunicador do Jogo

O requisito aqui tem como funcionalidade a remoção do conteúdo promocional adicionado anteriormente seguido por uma regra de negócio: o comunicador do jogo deve solicitar a remoção para o gestor de marketing.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

//CRUD METAS

[RFS021] Criar Metas

Agente(s): Gestor de Marketing, Administrador

Este Requisito tem início quando metas são criadas pelo Gestor de Marketing para serem seguidas pelas pessoas seguindo com base no cronograma. As metas estarão listadas na Tabela abaixo.

Tabela 011 — Itens para serem adicionados com o recurso.

Alcance	Meta de pessoas que devem ser impactadas
Tempo	Tempo gasto para cada ação de marketing feita

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS022] Listar Metas

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador, Comunicador do Jogo

A funcionalidade deste requisito tem como objetivo listar todas as metas para que todos usuários consigam visualiza-lás para serem executadas.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS023] Editar Metas

Agente(s): Gestor de Marketing, Assistente, Administrador

Esse requisito tem como funcionalidade alterar as informações da Tabela 011 listada no [RFS021], para que possa ser alterada no decorrer do projeto.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa

[RFS024] Remover Metas

Agente(s): Administrador, Gestor de Marketing

Esse requisito tem a funcionalidade de as metas adicionadas anteriormente pelo Gestor de Marketing no [RFS021]. Para a remoção destas é necessário informar Motivos dela ser descartada ou se foi concluída.

Prioridade: ☒ **Alta** ☐ Média ☐ Baixa