

2021



PROJETO  
E - COMMERCE

# CONTEXTO DE NEGÓCIO

PROPOSTA PARA:  
Público Geek

ORGANIZADO POR:  
Just Geek Company



JUST GEEK  
SÃO PAULO, SP

## PROBLEMA

O problema se insere à falta de acesso por parte do consumidor para com a loja, se insere no contexto em que ele precisa ir longe de casa fazer suas compras e ainda assim, correr o risco de não sair satisfeito com o produto final.

## DEEP DIVE NO PROBLEMA

Se trata então de um problema que tende a aumentar, levando em consideração ao aumento do público Geek (crianças, jovens e adultos), sendo que cada nicho do público tem suas vertentes e seus diversos gostos. É um problema relativamente caro, no ponto de vista da renda do cliente e o quanto ele está gastando em um produto, que talvez, não lhe satisfaça 100%.

## BACKGROUND DO PROJETO

Com este problema em mãos, o projeto visa questões importantes como sustentabilidade, ergonomia e satisfação do cliente final.

01

Sustentabilidade pois, ao não precisa mais ter de sair de casa, evita de pegar transporte público que não se insere ao novo modelo de anti poluição.

02

Ergonomia, pois pensamos em como o produto deve chegar no cliente, em bom estado e seguro.

03

Satisfação, é o alicerce do projeto, visamos que o cliente compre e se sinta bem com o seu novo produto.

## TIME

- Gabriel Santos
- Graziela Lucena
- Guilherme de Sá
- Pedro Rocha
- Taiza Marques

