

GameMania

DOCUMENTAÇÃO DE VISÃO DE NEGÓCIO

Handryo Casali
SENAI - SP

Dezembro de 2021

FINALIDADE

O objetivo deste documento é fornecer uma visão ampla do projeto GameMania e apresentar suas especificações e restrições de design de acordo com o briefing feito com o cliente.

O protótipo de alta complexidade pode ser visualizado no link:

<https://handryocasali.github.io/senai-gamemania/>

ESCOPO

O sistema de e-commerce da GameMania permitirá que o consumidor navegue pelo catálogo de produtos e compre itens de forma online. Para isso será necessário a criação de um cadastro contendo dados como Email e senha, e efetuar login com a conta criada.

VISÃO GERAL DO PRODUTO

O projeto GameMania tem como meta o desenvolvimento do sistema de e-commerce da loja física GameMania.

O principal objetivo do projeto é ampliar as vendas da cliente no ramo.

Uma vez finalizado, o sistema será disponibilizado na internet.

O sistema permitirá ao consumidor:

- Navegar pelo catálogo de produtos;
- Efetuar busca no catálogo de produtos;
- Adicionar produtos no carrinho de compras;
- Fazer cadastro e login na plataforma;

POSICIONAMENTO NO MERCADO

O público-alvo do sistema são pessoas de diferentes sexos com idade que varia entre 14 e 60 anos. Existem os consumidores mais velhos que utilizam no dia a dia os produtos da atual loja física da GameMania, como pc ou notebook, para o trabalho, estudo ou hobby. Já os que querem montar ou comprar um pc gamer costumam ser adolescentes e jovens, do sexo masculino, com idade entre 14 anos e 24 anos.

Algumas meninas frequentam a loja, mas a maioria são meninos. Para celular, são ambos os sexos, com idade entre 14 e 60 anos.

Descrição do problema: desenvolver um sistema de e-commerce do zero para alcançar o mercado gamer.

Oportunidade de negócio: ampliar as vendas da loja física expandindo o mercado de consumidores.

DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA E DOS CLIENTES

Nome: cliente;

Descrição: contratante responsável pela solicitação do sistema;

Responsabilidades: fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.

Nome: consumidor;

Descrição: jovens das classes A, B e C que irão adquirir os produtos;

Responsabilidades: usar o sistema; adquirir os produtos.

Nome: desenvolvedor full-stack;

Descrição: contratado responsável pela implantação do sistema;

Responsabilidades: levantar requisitos; prototipar as funcionalidades; validar as funcionalidades; diagramar o layout; implementar o layout; codificar as funcionalidades; testar o produto; ajustar melhorias

ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIA

Os concorrentes da atual loja física da GameMania possuem lojas físicas próximas ao endereço da GameMania e alguns realizam somente vendas online.

RESTRIÇÕES

Por enquanto, somente front-end foi desenvolvido então ainda não é possível se cadastrar, enviar mensagem, ou finalizar uma compra. O back-end está em desenvolvimento.

REQUISITOS DO PRODUTO

Padrões: o sistema foi desenvolvido para funcionar via protocolo HTTP e HTTPS (este último no caso do envio de dados sensíveis à API na próxima fase do desenvolvimento que é o back-end) e estar disponível nos navegadores mais comuns do mercado como Edge, Chrome, Firefox e Safari além de ser responsivo e funcionar em tablets e smartphones.

Requisitos de desempenho: o sistema foi desenvolvido com as últimas tecnologias o que garante performance ao site.

Requisitos de sistema para usuário: será necessário apenas um dispositivo eletrônico como smartphone, tablet, notebook, desktop, etc, com conexão à internet.

ANEXO ÚNICO: CASOS DE USO

