

SóBrechó

**Alunos: Bernardo Antônio, Caio Souza, Iago de Lara, João Paulo Gobira,
Matheus Cordeiro, Matheus Ruas, Sol Quaresma**



1. Introdução

1.1. Problemas

1.2. Contextualização

1.3. Objetivos

1.4. Justificativas

2. Participantes dos Processos

3. Listagem dos 4 Processos de Negócio escolhidos

Introdução

Nesse projeto vamos desenvolver um sistema de compra e venda de roupas. Nesse sistema o usuário é tanto cliente e vendedor, podendo anunciar e comprar peças de roupa com facilidade. A ideia é ser um caminho fácil para desapegar de roupas que já estão paradas no guarda roupas a muito tempo e ainda fazer uma pequena renda extra com a revenda dessas roupas.



Problema

Contexto do problema

O usuário, interessado em comprar ou vender suas peças de roupa não tem um lugar confiável online para anunciar ou comprar essas roupas.

Problema em si

No entanto, o usuário não tem uma praticidade grande para fazer essas ações, que sempre demandam visitar um brechó físico, que não conseguem acompanhar o grande crescimento digital

Solução

A ideia é apresentarmos ao usuário uma solução para ambos os problemas, um site fácil, pratico e confiável para anunciar e comprar suas roupas no conforto da sua casa.

Contextualização

- Uma das maiores dificuldades enfrentadas por pessoas que querem comprar roupas é encontra-las por um preço acessível e com facilidade. Ao fazer o aplicativo, os usuários poderão encontrar as peças de roupas desejadas por preços mais acessíveis, uma vez que já foram usadas.
- As pessoas também tem muitos problemas de vender as peças de roupa que estão paradas em seu guarda-roupas. Muitas vezes sem saber onde ou para quem vender, as pessoas acumulam essas roupas em suas casas e não às utilizam. Esse obstáculo acaba fazendo com que muitas pessoas fiquem com preguiça de passar esses itens pra frente.

Objetivo Geral

Desenvolver um site que permita o usuário comprar e vender as roupas que ele deseja de maneira prática e confiável. Podendo assim melhorar a experiência do usuário na compra e venda de peças de vestuário.



Objetivos específicos

1

Possibilitar a compra de
roupas usadas online

2

Garantir a segurança dos
dados dos clientes

3

Permitir que pessoas possam
anunciar suas peças de roupa
direto da sua casa

4

Desenvolver uma interface
de usuário intuitiva,
facilitando o uso do site
tanto para o vendedor
quanto para o comprador

Justificativa



O trabalho foi desenvolvido devido à dores observadas pelos integrantes do grupo na experiência de compra e venda de usados em brechós e bazares.

Participantes do projeto



Comprador



Vendedor

Modelagem de processos

Cadastro de
produtos

Carrinho de
compras

Pagamento de
pedidos

Mapeamento de
brechós

Obrigado!