



# ELETRON

## **Equipe do projeto:**

Arthur Isidório  
Gabriel Nakazato  
Matheus Estrela  
Vitor Hugo  
Yuji Ohasi  
Professor Tutor: Amália Vasconcelos

Belo Horizonte, março 2024

# Sumário

1. Documentação de Contexto .....	3
Introdução .....	3
Problema .....	3
Objetivos .....	3
Justificativa.....	4
Público-alvo.....	4
2. Especificação do Projeto.....	5
Figura 1: Dados de pesquisa autoral .....	6
Figura 2: Dados de pesquisa autoral .....	7
Histórias de usuários .....	8
Requisitos do Projeto .....	9
Requisitos Funcionais.....	9
Requisitos não funcionais .....	10
3. Referência Bibliográfica .....	11

# 1. Documentação de Contexto

## Introdução

De acordo com o levantamento realizado pela 9ª edição da “Pesquisa Game Brasil (PGB)”, 3 em cada 4 brasileiros jogam jogos eletrônicos. Além disso, a partir da pesquisa realizada pela “PSafe” 3 em cada 5 brasileiros têm medo de ter seus dados vazados por conta de compras na internet. Por isso a Eletron busca trazer ao público uma loja de compras online, de jogos, eletrônicos hardwares de computadores, embasado na ideia de mercado oferta x demanda, priorizando a segurança dos dados do consumidor.

A loja online nasce da compreensão profunda da dinâmica entre oferta e demanda. Entendemos que a busca por produtos de qualidade, combinada com o desejo de adquiri-los a preços acessíveis, é o motor que impulsiona a indústria de jogos e eletrônicos. O compromisso é oferecer uma ampla variedade de produtos, desde os lançamentos mais recentes até os clássicos atemporais, garantindo que todos os clientes encontrem o que procuram, independentemente do seu poder aquisitivo.

## Problema

O projeto aborda a dificuldade na busca por uma loja online que proporciona segurança, acessibilidade e clareza de informações dos produtos vendidos pode representar um desafio significativo para os consumidores atualmente. Em um cenário onde a oferta de produtos eletrônicos e de entretenimento é vasta e as opções de compra online são abundantes, a tarefa de identificar uma plataforma confiável pode se tornar complexa, pois muitas pessoas têm dificuldades em achar um site bem explicativo e com informações essenciais, realizando uma abstração para melhor entendimento do cliente.

Sobre tais dificuldades, destaca-se que para que haja uma confiança por parte do cliente, é necessário garantir a qualidade e autenticidade dos produtos vendidos, situação que não está presente em diversos e-commerce. Além disso, há um risco real de exposição de dados pessoais à terceiros não autorizados, conflitando diretamente com a Lei Geral de Proteção de dados (LGPD).

## Objetivos

O projeto tem como propósito oferecer segurança, confiabilidade e acessibilidade nas compras online e proporcionar uma experiência de compra agradável para seus clientes, visando a consolidação no mercado por meio de uma boa credibilidade.

- Estabelecer um site de compras online que ofereça o melhor produto em questão de custo-benefício.
- Proporcionar segurança na compra, acessibilidade e fluidez para encontrá-los, e clareza nas informações referente aos produtos vendidos
- Promover assim uma experiência para o consumidor final confiável, satisfatória e transparente.

- Tornar as informações dos produtos facilmente compreensíveis, bem como estabelecer políticas claras e assertivas em relação ao envio, devolução e garantia.
- Fazer com que pessoas que não tem o hábito de realizar compras online ou que não tenham tanta confiança em produtos de internet não tenham medo de comprar no site além de suprir a demanda de consumidores que tenham o interesse em algum produto anunciado. Deste modo procuramos alcançar o objetivo e construir uma reputação sólida e conquistar mercado e consumidores e fidelizando os.

## Justificativa

Clareza de informações dos produtos vendidos é fundamentada na necessidade de atender às demandas e expectativas dos consumidores, construir confiança, reduzir riscos e incertezas, obter vantagem competitiva e fortalecer a reputação da marca. Essa iniciativa não apenas beneficia os consumidores, mas também contribui para o sucesso e crescimento sustentável do negócio no ambiente digital. Devem ser apresentados dados de fontes relevantes e confiáveis sobre o problema, inserindo-o como alvo de estudo. Sugere-se que a equipe utilize questionários, entrevistas e dados estatísticos, que devem ser apresentados, com o objetivo de esclarecer detalhes do problema que será abordado pela equipe.

Segundo a fala de Arthur Coimbra:

“Especialista em regulação da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel); 76% dos brasileiros não têm habilidades digitais básicas e fica ainda mais abaixo quando se trata de habilidades intermediárias, com apenas 11% da população.”

Portanto, torna-se evidente a necessidade de desenvolver um site acessível e intuitivo, para que apesar da falta de habilidades digitais, o cliente ainda consiga realizar uma compra de forma fácil e segura.

## Público-alvo

Pessoas que buscam produtos tecnológicos e que precisam de algo prático e de confiança, para poder realizar suas buscas e compras.

- Pessoas jovens e adultos; que tendem a ter um certo conhecimento em eletrônicos de forma geral e que desejam adquirir e consumir o que há de tendência, seja relacionado a games, hardware e streaming. Onde segundo dados e pesquisas há uma concentração maior de capital entre essas pessoas de as pessoas entre 18 > 30 anos, independente do gênero, porém com um público dominante masculino
- O adolescente de classe média; (pessoas até 18 anos) está em constante aumento no consumo, sempre almejando o que existe de mais tecnológico no mercado, apesar de não serem um coeficiente aquisitivo, sendo os principais patrocinadores seus pais, estão como público de engate para a dinâmica financeira.

- Entusiastas Techs; Pessoas que mais gastam com tecnologia são este tipo de pessoas, sempre querem o que há de mais tecnológico hoje, não obstante o público-alvo de maior retorno, normalmente na faixa de 30+ com poder aquisitivo mais elevado, talvez devido a estabilidade em empregos melhores.

Existe a profunda necessidade de atender e compreender esse nicho de público para manter a Elétron, sendo fundamental para o site como um todo atendê-los e satisfazer suas expectativas, contudo adaptando a oferta e a comunicação de acordo com essas características.

## 2. Especificação do Projeto

ENTUSIASTA TECH	
<b>Descrição:</b>	Wallace França, Engenheiro Computacional de segurança, 33 anos
<b>Necessidades:</b>	1. Notebook rápido para atividades diárias que envolve NOC (monitoramento de redes) 2. Segurança e estabilidade de sistema, sua preferência é Apple.

JOVEM ADULTO	
<b>Descrição:</b>	Pedro Henrique, Analista suporte, 21 anos, *Gamer.
<b>Necessidades:</b>	1. Helpdesk, necessita de periféricos de boa qualidade para o trabalho. 2. Teclado e Headset, sua preferência é Dell.

JOVEM ADULTO	
<b>Descrição:</b>	Arthur Cordeiro, Estagiário, 23 anos, *Gamer
<b>Necessidades:</b>	1.No tempo livre depois do Expediente, gosta de passar o tempo com jogos eletrônicos no computador.

ADULTOS	
<b>Descrição:</b>	Daniella Café, Funcionário publica, 35 +
<b>Necessidades:</b>	1. Sua necessidade gira em torno de acessórios que facilitem seu uso no escritório. 2. Usuária de Linux, deseja sempre o pratico, como impressoras e laser com cartuchos rápidos e Ssd's e um kindle para sua leitura.

ADULTO	
<b>Descrição:</b>	Lincoln Venâncio, Eng. Civil, 30 anos.
<b>Necessidades:</b>	1. Seu desejo de consumo, e de um celular com autonomia e durabilidade. 2. Gosta de smartphones da Samsung. 3. com mais de 5000 mha e certificados IP68, por conta do seu serviço de engenheiro.

JOVEM ADULTO	
<b>Descrição:</b>	Daniel Stone, empreendedor, 27 anos *Gamer.
<b>Necessidades:</b>	1.Sendo empreendedor, e tendo uma loja online de dropshipping. 2. trabalha com muitos dados em simultâneo, carece de hardware de ponta e um server NAS doméstico.

JOVEM ADULTO	
<b>Descrição:</b>	Caroline, Estudante, 24 anos

<b>Necessidades:</b>	1. No seu tempo livre adora jogar lol. 2. Então para maior desempenho tem preferência por periféricos de última geração 3. Como teclado e mouse óticos sem fio.
----------------------	---

<b>ADOLESCENTE</b>	
<b>Descrição:</b>	Yuji Ohasi, Estudante, 18 anos, *Gamer
<b>Necessidades:</b>	1. Ama Jogos FPS, e principalmente Euro Truck. 2. Necessita do que há de melhor disponível no mercado 3. Periféricos como um monitor de alto desempenho e hardware para rodar seus jogos na qualidade desejada.

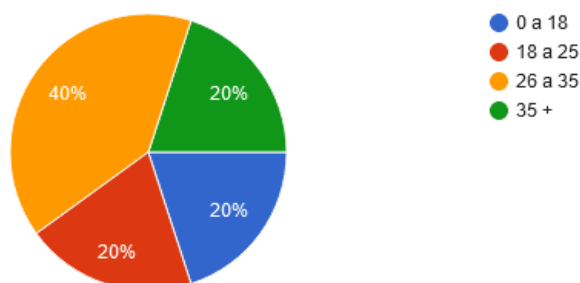
**\*\* A pesquisa foi embasada em um Documento do Formulário do Google, criado para levantar estes dados em conversas direta com usuários para entender suas necessidades de consumo**

Figura 1 - Dados de pesquisa autoral

Faixa Etária

20 respostas

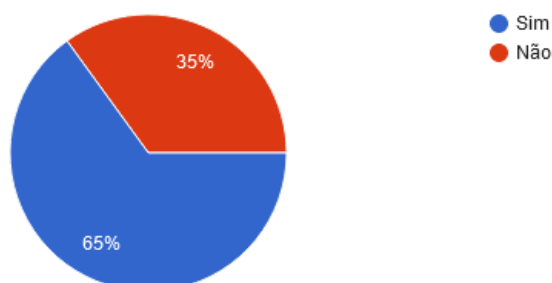
 Copiar



Estudante?

20 respostas

 Copiar



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

### Dentre as Profissões

- Analista TI
- Engenheiro de segurança
- Helpdesk
- Eletromecânico 1
- Engenheiro civil
- Empreendedor
- Funcionária pública
- Auditor noturno
- Assistente administrativo

Dentro a Pesquisa de formulário foi observado as seguintes preferencias;

Sistema operacional de uso: Windows

Sistema Mobile: IOS

Observou-se o Poder aquisitivo, através das profissões da média estimada de R\$ 2.461

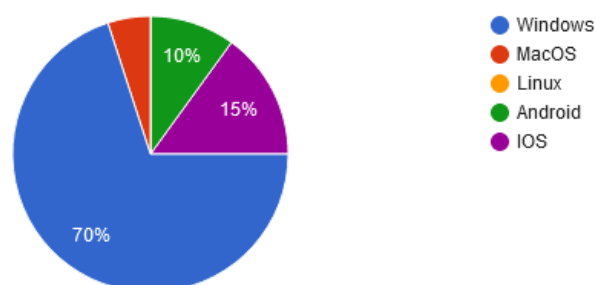
a maioria é estudante, e 55% consideram-se Gamer cerca de 40% estão na faixa etária de 26 a 35 anos

Figura 2 - Gráfico Preferência de OS

#### Preferência de OS (Sistema Operacional)

20 respostas

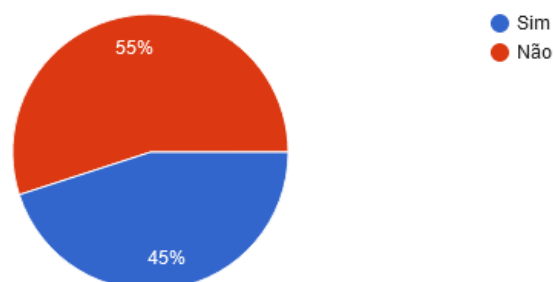
 Copiar



#### Vc se considera gamer?

20 respostas

 Copiar



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

## Histórias de usuários

<b>Eu como ... [QUEM]</b>	<b>... quero/desejo ... [O QUE]</b>	<b>... para .... [PORQUE]</b>
Gamer	Um computador eficiente para rodar quaisquer jogos.	Jogar de forma mais fluida e sem travamentos.
Designer	Uma placa de vídeo eficiente.	Melhorar a eficiência no trabalho de renderização.
Programador	Um teclado ergonômico para maior conforto.	Agilizar o trabalho com códigos e aumentar a produtividade
Atendente	Headset com cancelamento de ruído.	Atender o cliente com uma melhor qualidade de áudio.
Publicitária	Impressora com alta capacidade de impressão.	Imprimir uma grande quantidade de documentos para sua empresa.
Bibliófilo	Adquirir um kindle com uma tela maior, para leitura de muitos livros na conta Amazon.	Ter maior conforto na leitura e aproveitar a facilidade de comprar livros.
Cinéfilo	Uma Tv 8k oled com som surround.	Melhorar a experiência para assistir filmes em geral.
Gestor	Página de gestão de vendas.	Acompanhar a eficiência do marketing da empresa.



## Requisitos do Projeto

Com base na pesquisa realizada no Google Forms, será apresentado os requisitos funcionais e não funcionais, para melhor navegação e experiência do usuário.

### Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RF- 01	O sistema deve permitir que o usuário faça a inserção no Carrinho funcional.	Alta
RF- 02	Permitir usuário fazer login.	Alta
RF- 03	Permitir que o usuário navegue na loja virtual por departamentos.	Média
RF- 04	Apresentar uma descrição do produto com suas especificações.	Média
RF- 05	Apresentar uma barra de pesquisa para auxiliar o usuário a encontrar o produto de interesse.	Alta
RF- 06	Realizar o processo de pagamento simples.	Baixa
RF- 07	Apresentar o gerenciamento de pedidos dos produtos.	Média
RF- 08	Apresentar um catálogo de produtos.	Média
RF- 09	Permitir que o usuário realize cadastro com seus dados.	Alta

\*\*Prioridade: Alta / Média / Baixa.

## Requisitos não funcionais

ID	Descrição	Prioridade
RNF-01	A aplicação deve ser publicada em um ambiente seguro na Internet.	Alta
RNF-02	A aplicação deverá ser responsiva permitindo a visualização em dispositivos diversos de forma adequada.	Média
RNF-03	Proteção de Dados dos clientes de acordo com a (Lei de proteção de Dados) LGPD.	Média
RNF-04	A aplicação deve ser compatível com os navegadores O site deve ser compatível com os principais navegadores do mercado: Google Chrome, Firefox e Microsoft Edge.	Alta

\*\*Prioridade: Alta / Média / Baixa.

### 3. Referência Bibliográfica

BRASIL. Presidência da República; Planalto Lei N 13.709, de 14 de agosto de 2018. Da Lei de Proteção de dados (LGPD). Seção II, Brasília, DF, Art. 11. c. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm). Acesso em: 14 mar. 2024

COIMBRA, Arthur. Analfabetismo digital, 2023. Disponível em: <https://www.huawei.com/br/news/br/2023/em-evento-em-brasilia-huawei-celebra#:~:text=S%C3%A3o%20Paulo%2C%205%20de%20setembro,teatro%20do%20Hotel%20Royal%20Tulip>. Acesso em: 16 mar. 2024

Garcia, Tayná. Pesquisa revela que cerca de 3 em cada 4 brasileiros jogam videogame. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/pesquisa-game-brasil-2022>. Acesso em: 8 mar. 2024

SEBRAE. Privacidade e segurança nas compras online. Disponível em: [https://digital.sebraers.com.br/blog/inovacao/privacidade-e-seguranca-nas-compras-online/#:~:text=Inseguran%C3%A7a%20quanto%20ao%20vazamento%20de,o%20cart%C3%A3o%20clonado%20\(48%25\)%3B](https://digital.sebraers.com.br/blog/inovacao/privacidade-e-seguranca-nas-compras-online/#:~:text=Inseguran%C3%A7a%20quanto%20ao%20vazamento%20de,o%20cart%C3%A3o%20clonado%20(48%25)%3B). Acesso em: 11 mar. 2024

SCHIMIST, Luiz. Pesquisa Game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro. Adrenaline, 2022 Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasileiro/>. Acesso em: 11 mar. 2024