

DOCUMENTAÇÃO DO SITE “GAME MANIA”

Autor: Mateus Vinicius

FINALIDADE:

“Este documento de visão de negócio tem como finalidade apresentar uma visão de arquitetura do projeto Game Mania, contendo especificações e restrições de design, a fim de manter o leitor informado sobre o sistema desenvolvido.”

ESCOPO:

Esse documento teve início na fase inicial do projeto no levantamento de requisitos junto com o briefing. e deverá ser usado como base para futuras melhorias e melhor entendimento do projeto.

- *O que é?*

O produto no qual essa documentação se refere é o Projeto “Game mania”. Um site de ecommerce com o intuito de conectar clientes de todas as regiões a loja de game de São Paulo.

- *Seus Benefícios:*

Seus principais benefícios é o minimalismo: facilidade do cliente em mesmo de muito longe, conseguir comprar o que se busca sem a necessidade de encontrar dificuldades com a chuva de informações desnecessárias, e com a agilidade de se efetuar a compra.

- *Sua utilidade:*

Suas Utilidades variam de acordo com a necessidade do cliente e o que ele procura no momento. Em um momento pode servir como uma maneira de se conseguir contatar a loja mesmo de casa. Ou também evitar filas grandes e um trânsito demorado, fazendo com que o usuário possa acessar o conteúdo da loja de qualquer lugar.

- *O contexto em que será inserido:*

Sua relação entre o problema e a solução será poder interligar o usuário com o funcionário, além de conectar mais pessoas a loja.

- *O Porque de estar sendo desenvolvido:*

A ideia de criação desse projeto nasceu da necessidade de conseguir atingir um público alvo maior, saindo na frente dos concorrentes que ainda apenas contavam com uma loja física.

- *Quem são seus Usuários:*

Seus principais usuários são: adolescentes que buscam jogos e consoles, adultos que procuram por computadores e notebook, e os usuários de maior idade que buscam por mais frequência os aparelhos celulares. Todos são verdadeiros amantes da tecnologia e buscam se atualizar.

POSICIONAMENTO NO MERCADO:

Nome	Site Game Mania
Público-alvo	Jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer.
objetivo	Proporcionar conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo gamer
Oportunidade de negocio	Este projeto visa proporcionar oportunidades de negocio por toda a região do brasil. Além de ampliar o setor tecnológico, trazendo vantagens ao consumidor, como; facilidade em adquirir nossos produtos de qualquer lugar, consultar nosso estoque a qualquer momento. Praticidade em poder escolher o produto e poder customizar da maneira que preferir. E expandir a marca para o ecommerce a frente dos concorrentes.
problema	Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo.
afeta	Jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer.
impacto	Melhorar a divulgação de produtos do mundo gamer nos meios digitais.
Uma boa solução seria	Um site voltado á consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo gamer.

DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA E DOS CLIENTES:

Nome	Descrição	Responsabilidades
Cliente	Pessoa responsável pela solicitação do produto ou serviço.	Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.

Perfil a quem se destina o sistema:

Nome	Descrição	Responsabilidades	envolvidos
Usuário comum	Jovens das classes A, B e C.	Utilizar o produto	Cadeia de vendas e pós-vendas.

Perfil técnico da equipe de desenvolvimento:

Representante	Mateus Vinicius
Descrição	Responsável pela criação e construção do documento do projeto.
Tipo de formação	Programador front-end.
Responsabilidade	Fornecer dados estatísticos sobre usuários e sobre o impacto que o produto terá na sociedade
Crítérios de sucesso	Concluir o desenvolvimento de todas as documentações.
Envolvimento	Dedicado integralmente ao projeto
Produtos liberados	Apenas prototipagens

ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIA

Neste projeto nos deparamos com concorrentes do mesmo nicho que a loja, porem que ainda não estão vendendo pela internet, ou só vendem por redes sociais, outros apenas vendem pela internet e não possuem uma loja física.

RESTRIÇÕES

Neste projeto não trabalhamos com outros tipos de programa. Apenas venda de produtos físicos. Alguns jogos tem a possibilidade de serem adquiridos em mídia digital. Mas sem demo.

REQUISITOS DO SISTEMA

- *Padrões:*

Nosso sistema funciona nos principais navegadores utilizados no mercado. Exceto para os mais antigos

- *Requisitos de sistema:*

Nosso projeto conta com uma interface minimalista e sem necessidade de ter máquinas potentes para funcionar. Ele se encaixa em telas pequenas de celulares e também em monitores de grandes polegadas. Sendo necessário apenas uma boa conexão com a internet para rodar, de preferência wi-fi.

- *Requisitos de desempenho:*

Por conter apenas a quantidade necessária de arquivos, e boas práticas na codificação do sistema. O site reage com uma velocidade considerável, dependendo da conexão do usuário.

- *Requisitos de design:*

Na parte de UX, foi usado cores azuis, com gradiente para preto, cores de preferência solicitadas no briefing. Também foi utilizado de uma única coluna de produtos para evitar poluição no site. Todo o site é responsivo e atende aos requisitos de preferência do cliente. Partindo para a parte de UX, foi utilizado de cores na qual não atrapalharia o uso, todos os itens no site foram alinhados de forma em que o usuário saiba usar mesmo tendo entrado pela primeira vez no site.

- *Requisitos de suporte:*

Neste sistema de e-commerce, será compatível com todos os sistemas operacionais disponíveis no mercado. Escolhemos dar o suporte para a plataforma através de formulários, assim o problema será resolvido com certa agilidade

DIAGRAMA SOBRE A ROTINA DO SISTEMA

