**Documento de Visão Geral**

**Game Mania**

**Finalidade:**

Este documento tem como fundamento apresentar a visão geral do site Game Mania, voltando pra e-commerce, onde o mesmo possui loja física, voltando para área de tecnologia como computadores, celular, acessórios e derivados.

**Escopo:**

Através do feedback do cliente, foi determinado um site minimalista de prática funcionalidade e navegação. O intuito do mesmo e realização de busca, login e acesso e a finalização de compras.

**Visão Geral:**

O objetivo do cliente é um maior número de vendas, atingindo o seu público alvo de forma eficaz, ampliando os meios de comunicação e interação com o consumidor final, através das informações adquiridas entendemos as necessidades do usuário é realizamos o projeto.

**Visão Geral do Produto:**

E-commerce voltando a área tecnológica, produtos como computador, celular, tablet, periféricos, acessórios, jogos entre outros. O seu principal público alvo é composto por jovens em sua maioria homens de 14 anos até 40 anos, o público mais novo para hobbies e o mais velho com o intuito de trabalho, o mesmo público amplia quando o assunto é celulares atingindo a idade de até 60 anos aonde alcança tanto homens como mulheres.

**Posicionamento de Mercado:**

E-commerce: Game Mania

Público alvo de principal impacto jovens gamers normalmente homens, e adultos com a finalidade de trabalho em geral variando de 14 a 40 anos, ampliando para 60 anos quando a modalidade se trata de celulares.

Vendas projetadas para todo o território nacional.

**Equipe de Desenvolvimento:**

|  |  |
| --- | --- |
| Representante | Matheus Lemos |
| Tipo | Programador Full Stack |
| Reponsabilidade | Criar o e-commerce de fácil interatividade com o usuário, e de forma que as funcionalidades seja prática e usual. |
| Critério de Sucesso | Concluir o projeto dentro do prazo e com as funcionalidades ativas. |
| Envolvimento | Empenhado para a conclusão. |
| Observações | Dificuldade em realização devido a inexperiência. |

**Usuários:**

|  |  |
| --- | --- |
| Representante | Consumidor final |
| Tipo | Público alvo |
| Responsabilidade | Utilizar do site criado com o intuito de adquirir os produtos. |
| Envolvimento | Navegar pelo site, usufruindo das funcionalidades. |

**Concorrência:**

Lojas de e-commerce voltando para o nicho gamer e tecnológico como kabum, terabyte, pichau.

**Restrições:**

Uso essencial de internet.

**Definições:**

Gamer: Denominados “jogadores de videogame” de forma casual ou profissional.

Feedback: E uma resposta ou reação, podendo ser positivo ou negativo.

E-commerce: Loja virtual.

**Referências:**

Material disponibilizado pelo SENAI e colegas de turma.