**ETEC ZONA LESTE**

**CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

JOÃO PEDRO SILVA CABRAL

MARIANE BATISTA DE SOUZA

TAMIRIS ROMANO DE CARVALHO

VICTOR NOVAES CARDOSO

VICTOR RAFAEL FERREIRA DE ROMA

**BRIEFING PROJETO IBM**

Loja de Brinquedos

SP – São Paulo

2022

JOÃO PEDRO SILVA CABRAL

MARIANE BATISTA DE SOUZA

TAMIRIS ROMANO DE CARVALHO

VICTOR NOVAES CARDOSO

VICTOR RAFAEL FERREIRA DE ROMA

**BRIEFING PROJETO IBM**

Loja de Brinquedos

Briefing do projeto IBM, apresentado a ETEC ZONA LESTE,

SP – São Paulo

2022

**Objetivo:**

O nosso objetivo é que crianças e responsáveis possam, juntos, escolher o brinquedo ideal, seja para presentear, doar ou colecionar. Além de proporcionar momentos inesquecíveis na infância, colaborar com o desenvolvimento de habilidades emocionais e moldar aspectos da personalidade da criança.

As maiores dúvidas no momento de comprar um presente ou escolher um brinquedo para uma criança são: “O que devo comprar?”, “Este brinquedo é seguro para meu filho?”, e será nisso onde nosso site irá auxiliar. Também daremos visibilidade de como os brinquedos e o ato de brincar são positivos e ajudam na evolução infantil em diferentes aspectos.

**Responsáveis:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Responsabilidade | Ação |
| João Pedro Cabral | Documentação, programação back-end, auxílio em front-end e revisão. | Documenta os avanços do projeto, programa o back-end do site e auxilia em recursos do front-end e da revisão. |
| Mariane Batista de Souza | Documentação, programação front-end, design e revisão. | Documenta os avanços do projeto, programa o front-end, cria e edita imagens e banners e auxilia na revisão. |
| Tamiris Romano de Carvalho | Design e mídias sociais. | Cria banners de acordo com as categorias e produtos do site e edita as mídias sociais. |
| Victor Novaes de Cardoso | Pesquisa, programação back-end e auxílio em documentação. | Pesquisa modos seguros de navegação, programa o back-end do site e auxilia na parte documental. |
| Victor Rafael Ferreira de Roma | Programação front-end, design, auxílio em back-end e revisão. | Programa o front-end do site, cria e edita logo, ícones e adereços visuais, auxilia em recursos do back-end e na revisão. |

**Contexto do tema do website:**

A necessidade do público-alvo é obter um brinquedo que seja mais pessoal, com características próximas ao que cada um tem em mente e precisa, lhes agradando e por um preço justo. Pensando nisso, criaremos um site voltado aos desejos do consumidor e que o auxiliará na busca pelo brinquedo ideal.

**Público-Alvo:**

Público-Alvo Principal: Crianças e Adolescentes.

Idade: Entre 5 a 18 anos.

Educação: Estudantes (pré-escola até ensino médio).

Estilo de vida: Possuem muito tempo livre, muita energia e querem divertir-se.

Comportamental: Curiosas e ansiosas por novas descobertas.

Interesse da navegação: Encontrar o brinquedo ideal.

Público-Alvo Secundário: Adultos.

Idade: Entre 25 a 50 anos.

Educação: Estudos terminados; trabalhadores.

Estilo de vida: Possuem pouco tempo livre, precisam de serviços ágeis e desejam descanso.

Comportamental: Cansados, apressados e adoram praticidade.

Interesse da navegação: Encontrar o brinquedo ideal para presentear crianças.

**Estratégias:**

**Proposta de Valor** (ideia clara, concisa e transparente da relevância de se comprar brinquedos para crianças e da loja): Proporcionar o desenvolvimento de habilidades emocionais, físicas e psicológicas, ajudando assim, a moldar aspectos da personalidade da criança e seu entendimento, levando, por vezes, a realidade para a brincadeira e transformando o “brincar” em aprendizagem.

**Relacionamento com o cliente** (os pais e/ou responsáveis pelas crianças são os clientes com quem devemos nos preocupar em ter um relacionamento): É necessário que haja visibilidade de como cada brinquedo oferecido na loja será positivo e ajudará na evolução da criança em diferentes aspectos. Então, mostraremos os benefícios de brincar, entrelaçando com assuntos e situações do mundo real.

Também levaremos em conta, para um bom relacionamento com o cliente, a disponibilização de meios de comunicação digital (redes sociais, e-mail e um “fale conosco”).

**Forma de Marketing para aumento de vendas:** O site utilizará desenhos e filmes infantis de sucesso em favor da própria venda. Banners e brinquedos dos personagens favoritos entre as crianças serão inseridos para chamar atenção.

**Recurso chave utilizado para a criação de nossa loja de brinquedos:** Pesquisas sobre o público infantil (como chamar atenção, o que gostam, o que não gostam, influências, febres do momento).

**Subdivisões:** A loja fará a separação dos brinquedos por categorias (bonecas, bonecos, jogos, carrinhos, entre outros), e fornecerá as descrições do produto (restrição de idade, material de composição, marca).

**Desenvolvimento:** A loja virtual terá boa aparência, design original, exclusivo e, principalmente, que chame a atenção de crianças e gere confiança em adultos.

**Prioridades do Projeto:**

1. Fazer pesquisas para haver certeza do que apresentar no site;
2. Discussões em grupo sobre o que será feito e como será realizado;
3. Criação de wireframes e do briefing do website antes de iniciar a fase de programação;
4. Criar o website baseado nas informações pesquisadas e analisadas.

**Recursos:**

Recursos Humanos:

* Programador Back-end;
* Programador Front-end;
* Designer.

Recursos Materiais:

* Internet para cada integrante;
* Computadores de no mínimo 8gb RAM e processadores Intel i3 de terceira geração;
* Mouse e teclado para todos os membros do grupo;
* Ambiente de trabalho apropriado.