

ELETRON

**Equipe do projeto:**

Arthur Isidorio

Gabriel Nakazato

Matheus Estrela

Vitor Hugo

Yuji Ohasi

Professor Tutor: Amália Vasconcelos

Belo Horizonte, março 2024

Sumário

[1. Documentação de Contexto 2](#_Toc300947725)

[Introdução 3](#_Toc1195328396)

[Problema 3](#_Toc1372706754)

[Objetivos 3](#_Toc1805913271)

[Justificativa 4](#_Toc5936426)

[Público-alvo 4](#_Toc1340111524)

[2. Especificação do Projeto 5](#_Toc1414438651)

[Figura 1: Dados de pesquisa autoral 6](#_Toc271128869)

[Figura 2: Dados de pesquisa autoral 7](#_Toc699833697)

[Histórias de usuários 8](#_Toc1971746054)

[Requisitos do Projeto 9](#_Toc1686654528)

[Requisitos Funcionais 9](#_Toc1110757880)

[Requisitos não funcionais 10](#_Toc582162334)

[3. Referência Bibliográfica](#_Toc325218801) [11](#_Toc1405927253)

# 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 solida 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 tendencia, 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.

# Especificação do Projeto

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

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **ADULTOS** | |
| **Descrição:** | Daniella Café, Funcionário publica, 35 + |
| **Necessidades:** | 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** | |
| **Descrição:** | Lincoln Venâncio, Eng. Civil, 30 anos. |
| **Necessidades:** | 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. |

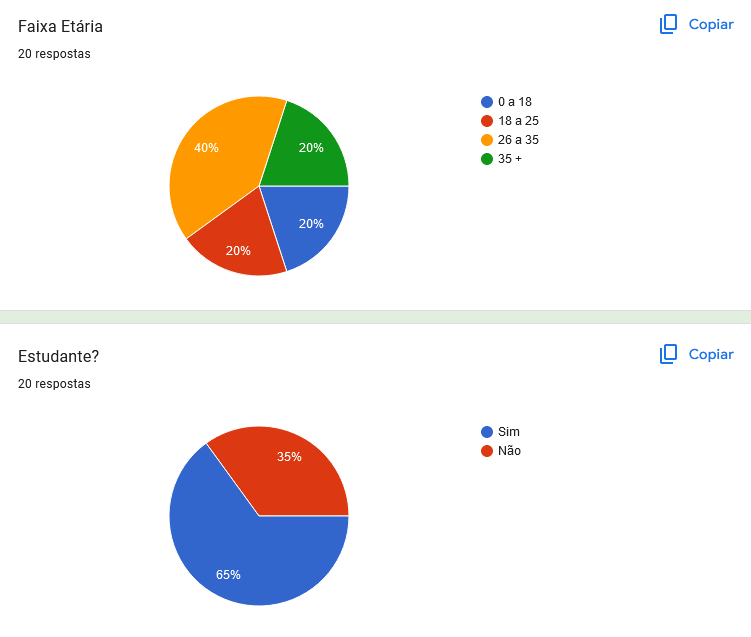
|  |  |
| --- | --- |
| **JOVEM ADULTO** | |
| **Descrição:** | Daniel Stone, empreendedor, 27 anos \*Gamer. |
| **Necessidades:** | 1.Sendo empreendedor, e tendo uma loja online de dropshipping.  2. trabalha com muitos dados em simultâneo, carece de hardware de ponta e um server NAS doméstico. |

|  |  |
| --- | --- |
| **JOVEM ADULTO** | |
| **Descrição:** | Caroline, Estudante, 24 anos |
| **Necessidades:** | 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ADOLESCENTE** | |
| **Descrição:** | Yuji Ohasi, Estudante, 18 anos, \*Gamer |
| **Necessidades:** | 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



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

## Fonte: elaborado pelo autor (2024)

## Histórias de usuários

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Eu como …**  **[QUEM]** | **… quero/desejo …  [O QUE]** | **… para ....**  **[PORQUE]** |
| 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.

# 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>. Acesso em: 14 mar. 2024

# COIMBRA, Arthur. Analfabetismo digital, 2023. Disponível em: <https://www.huawei.com/br/news/br/2023/em-evento-em-brasiliia-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>. 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