



# GAME MANIA

**Nathaly Silva Peretto**

Senai Full Stack

# FINALIDADE

Este documento tem como finalidade apresentar uma visão do projeto Game Mania, contendo especificações e restrições de design, a fim de informar sobre o sistema desenvolvido.

# ESCOPO

Este documento tem como base as informações levantadas, para que atinja o objetivo de criar uma loja e-commerce Game Mania.

# VISÃO GERAL

O projeto tem como objetivo, criar um site e-commerce para loja Game Mania, assim ampliando as vendas e atingindo o mundo gamer.

O site será claro e objetivo, tendo como principio facil acesso para o consumidor encontrar seu produto

# Posicionamento no mercado

O publico alvo varia entre 14 e 40 anos, sendo que os mais velhos buscam por computadores ou notebook para trabalho e estudo, e os mais novos procuram o site para montar pc gamer, clientes do sexo feminino ainda são minoria. No geral temos procura por celulares onde a idade varia de 14 a 60 anos.

## Oportunidade de negócio

O projeto tem como objetivo atingir diferentes classes sociais proporcionando mais acessibilidade, para os que se interessam pelo mundo gamer, alguns benefícios como: Time Game Mania, onde vai gerar uma interação e troca de conhecimento entre os interessados pelo assunto.

# Descrição do problema

- Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo.
- Melhorar a comunicação e divulgação nas redes sociais
- Jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer.
- Melhorar a divulgação de produtos do mundo gamer nos meios digitais.
- Um site voltado à consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo gamer.