

2. 5W2H

2.1. What (O que será feito)?

Aplicação **Nome da Aplicação** que consiste em um brechó online onde usuários podem vender peças de vestuário e fazer compras de outros usuários.

2.2. Why (por que será feito)?

A cultura do consumo do século XXI vigente no modelo capitalista gera impactos no ambiente à medida que a produção nunca para. Adquirir peças de vestuário beneficia o ambiente quando vira um hábito que pode diminuir a produção de novas peças, beneficiando também pessoas que querem uma renda extra vendendo um produto que não fazem uso e pessoas que desejam a peça por um preço mais acessível do que o mercado oferece.

2.3. Who (por quem será feito)?

Vai ser desenvolvido por alunos da Universidade de Brasília que estão cursando Arquitetura e Desenho de Software no primeiro semestre de 2022..

2.4. Where (onde será feito)?

De forma online disponível a qualquer pessoa que desejar ser usuário.

2.5. When (quando será feito)?

O projeto terá a duração de junho de 2022 até agosto de 2022 (1º semestre letivo de aula na UnB).

2.6. How (como será feito)?

Será realizado através de um sistema onde um usuário cadastrado possa cadastrar peças que deseja vender e procurar produtor que deseja adquirir. Com telas home, registrar peça para venda, fazer busca com ou sem filtros, realizar pedido de uma peça, adicionar ao carrinho, notificações com acesso a chat, perfil de usuário e atendimento ao usuário.

2.7. How much (quanto vai custar para fazer)?

A aplicação não tem previsão de custos.