

# *GAME MANIA*

## **Documento de visão de Negócio**

# Escopo do projeto

## 1. Justificativa do Projeto

- *O cenário pós-pandêmico impulsionou o mercado digital, forçando o comércio físico a mudar o foco e partir para o mundo digital para que a Game Mania possa ficar à altura dos concorrentes;*
- *Vendas pela internet possui um alto alcance e potencializa as vendas, aumentando drasticamente o número de clientes e produtos.*

## 2. Finalidade do Projeto

- *Suprir a demanda da empresa com o site Game Mania em alcançar mais clientes e potencializar os lucros.*

## 3. Visão geral

- *Criar um site moderno, com aparência voltada para o público “Gamer”, chamativo e diferente das lojas de e-commerce que estamos acostumados a ver;*
- *Modelar a UI (Interface do Usuário);*
- *Aplicar Conceitos de UX (Experiência de Usuário).*

## 4. Visão geral do produto

- *Site personalizado e voltado para o público “Gamer”;*
- *Cores que fazem parte do cenário do mundo dos jogos;*
- *Interface moderna com estilo que fazem a diferença;*
- *Ícones que facilitam o entendimento do que se refere cada link e botões para melhor experiência do usuário, além de melhorar a acessibilidade;*
- *Imagens altamente ilustrativas.*

## 5. Posicionamento no mercado

- *A implementação do site colocará a empresa em igualdade à concorrência, uma vez que empresas com porte médio e grande possuem um site na internet.*

## 7. Descrição da equipe desenvolvedora

- *Cliente do projeto – Game Mania;*
- *Gerente de projeto – Allan Farias;*
- *Equipe do projeto – Allan Farias.*

## 8. Descrição dos clientes

- *Jovens e adultos que possuem computadores e acesso a internet e que gostam de jogar.*

## **9. Alternativas**

- *Ter sempre formas diferentes de criar um relacionamento com o cliente é sempre bem vindo, e ter uma plataforma de vendas disponibilizada na internet torna a empresa Game Mania muito mais atrativa e com visão de futuro.*

## **10. Concorrência**

- *Outros e-commerce que sejam do mesmo ramo de produtos gamers: kabum, Pichau, Hype games, etc.*

## **11. Restrições do Projeto**

*Não faz parte do projeto:*

- *Implementação do Back-End;*
- *Web Design;*
- *Hospedagem do site na nuvem;*

## **12. Requisitos do produto**

- *2 Desenvolvedores Web;*
- *2 Desenvolvedores Back-End;*
- *1 Web Design;*
- *Recursos para custear as despesas com a equipe e hospedagem;*

## **13. Definição**

- *Game Mania - os melhores jogos, os melhores PC Gamers e os melhores hardwares para os melhores jogadores!*

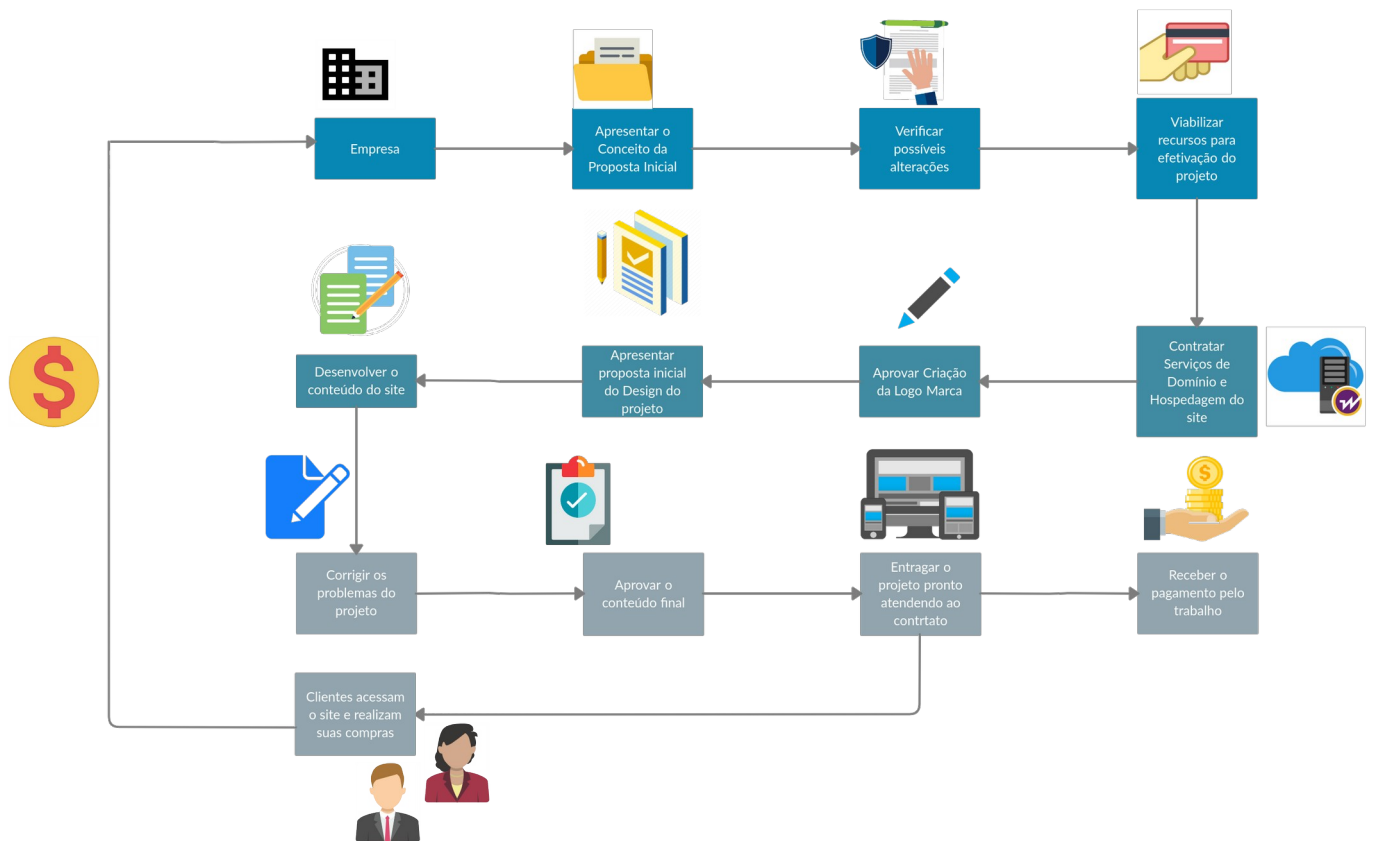
## **14. Acrônimos e abreviações**

- *Game Mania - GA*

## **15. Referências**

- *Kabum (Imagens dos produtos, copiadas e adptadas ao projeto);*
- *Steam (Imagens dos produtos, copiadas e adptadas ao projeto);*
- *Unsplash (Imagens Utilizadas nos Banners do projeto);*
- *Site Cyberpunk 2077 (Imagem do Carrocel);*
- *Google Imagens (Demais imagens do projeto).*

# Cenário, Atores, Use Case e Comunicação



## Repositório do Projeto

<https://github.com/allanfarias1988/game-mania>

## Preview

<https://allanfarias1988.github.io/game-mania/>

**Autor: Allan Farias de Oliveira Araújo**

**Contato**

**allan.digitaltec@gmail.com**