

## **Projeto Plim**

### **Modelagem de Negócio**

<b>Autores:</b> Isabella Benevenuto RA: 22.123.007-1 Fabio Botelho RA: 22.122.068-4 Larissa Fiuza RA: 22.123.042-8 Mateus Marana RA: 22.123.026-1	<b>Data de emissão:</b>
<b>Revisor:</b>	<b>Data de revisão</b>

## 1 Descrição do Negócio do Projeto

Nosso projeto se concentra nos setores de jogos e vendas online, atendendo a um público-alvo altamente específico. Com o crescimento contínuo da indústria de games e o avanço tecnológico, a demanda por soluções mais acessíveis e convenientes tem aumentado. Além disso, a pandemia impulsionou ainda mais o interesse dos consumidores em explorar plataformas digitais para entretenimento, consolidando um mercado promissor.

Ao desenvolver nossa proposta, identificamos um problema significativo: a fragmentação dos jogos em múltiplas plataformas. Atualmente, os jogadores precisam criar diversas contas, gerenciar diferentes formas de pagamento e lidar com variações de preços entre serviços. Nossa solução é a criação de uma plataforma unificada, que reúne todos os jogos em um único ambiente, proporcionando uma experiência mais prática e eficiente. Com isso, buscamos não apenas oferecer preços mais equilibrados, garantindo nossa rentabilidade, mas também competir com o mercado ao agregar conveniência e acessibilidade aos usuários.

Para tornar nossa plataforma ainda mais atrativa, implementaremos diferenciais estratégicos, como um programa de fidelidade, o **“Programa Plim”**. Nele, a cada compra, uma porcentagem do valor gasto será convertida em moedas digitais, que poderão ser acumuladas e utilizadas para a aquisição de novos jogos. Além disso, oferecemos uma seção **“Recomendados para Você”**, localizada no perfil do usuário. Ao preencher suas informações, incluindo detalhes sobre seu hardware, a plataforma poderá sugerir jogos otimizados para sua máquina, garantindo uma melhor experiência de desempenho.

Com essa abordagem inovadora, buscamos revolucionar a forma como os jogadores acessam e compram seus jogos, proporcionando uma solução centralizada, inteligente e vantajosa para os consumidores.

## **2 Descrição de Processos de Negócio**

Nosso projeto tem como objetivo solucionar a fragmentação dos jogos em múltiplas plataformas, proporcionando uma experiência unificada e eficiente para os usuários. Para alcançar esse propósito, estabelecemos um conjunto de processos de negócio essenciais que envolvem diversas interações com empresas, instituições financeiras e os próprios clientes.

### **1. Processo de Compra de um Jogo**

O cliente inicia sua jornada pesquisando o jogo pelo nome, empresa que desenvolveu ou descrição em nossa plataforma. Antes de prosseguir, são realizadas verificações essenciais para garantir a melhor experiência de compra. Entre elas, analisamos a disponibilidade do jogo no país do usuário, vemos se a classificação etária está de acordo com a idade do cliente e avaliamos a compatibilidade do jogo com o hardware do usuário, garantindo que ele possa rodá-lo adequadamente. Após a aprovação dos requisitos, o cliente pode adicionar o jogo ao carrinho e seguir para a aba de compras. Nesse estágio, é necessário que o usuário se identifique, realizando login ou cadastro na plataforma, para concluir a transação de forma segura e personalizada

### **2. Processo de Pagamento do Jogo**

O cliente, após realizar o cadastro, seleciona a forma de pagamento desejada (Cartão, Boleto ou PIX) e é redirecionado para a API do banco para concluir a transação. Após a confirmação do pagamento, a página será recarregada automaticamente. Ao acessar sua biblioteca, os jogos adquiridos estarão disponíveis imediatamente.

### **3. Processo de Download do Jogo**

O cliente acessa sua biblioteca e solicita o download do jogo adquirido. Em seguida, é aberta a janela do sistema para selecionar o local de armazenamento. Após a escolha do destino, o jogo é baixado para a máquina e fica pronto para uso.

### **4. Diferenciais Competitivos**

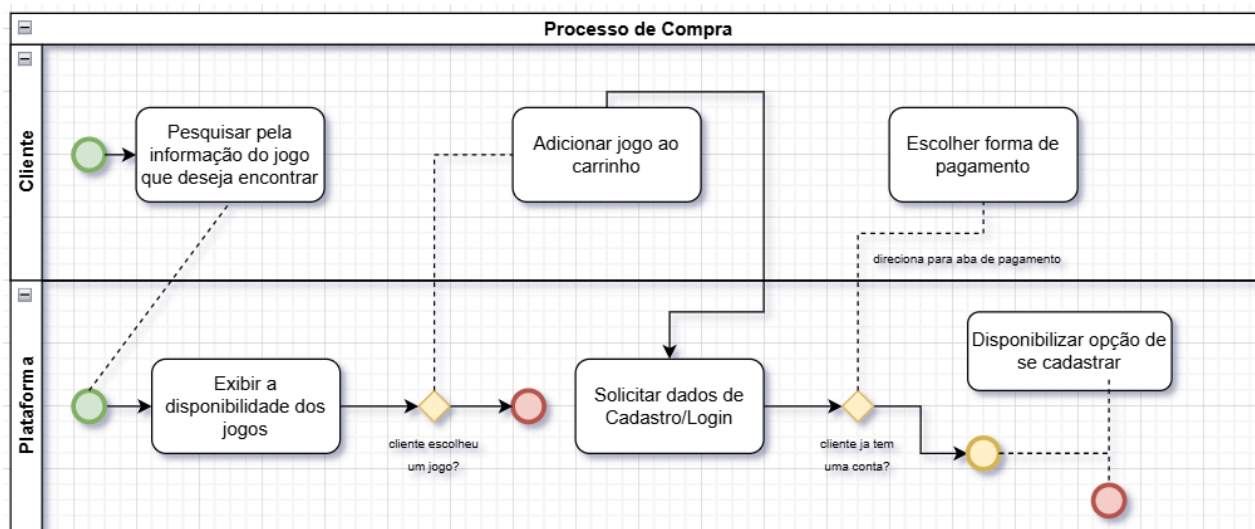
Além da funcionalidade principal, a plataforma contará com diferenciais estratégicos para agregar valor ao cliente:

- **Programa Plim:** Um sistema de fidelidade que oferece benefícios exclusivos aos usuários recorrentes.
- **Recomendados para Você:** Algoritmo inteligente que sugere jogos com base no histórico e preferências do usuário, melhorando a experiência de descoberta de novos títulos.

Esses processos são fundamentais para garantir que nossa solução seja eficiente, segura e atraente tanto para os clientes quanto para as empresas parceiras, consolidando a plataforma como uma alternativa inovadora no mercado de jogos digitais.

### 3 Modelagem dos Processos de Negócio

#### 1. Processo de Compra



#### 3.1.1 Detalhamento das Tarefas do Processo de Compra:

<b>Nome da Tarefa</b>	Pesquisar pela informação do jogo que deseja encontrar.
<b>Dados de entrada</b>	Nome do jogo, empresa desenvolvedora ou outros critérios de busca.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente insere os critérios de busca na plataforma. O sistema consulta a base de dados e retorna os jogos que correspondem aos critérios informados.
<b>Dados de Saída:</b>	Lista de jogos disponíveis com base na pesquisa.

<b>Nome da Tarefa</b>	Exibir a disponibilidade dos jogos.
<b>Dados de entrada</b>	Lista de jogos encontrados na pesquisa.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema exibe as opções de jogos que correspondem à busca, mostrando detalhes como preço, disponibilidade e especificações.
<b>Dados de Saída:</b>	Cliente escolhe um jogo.

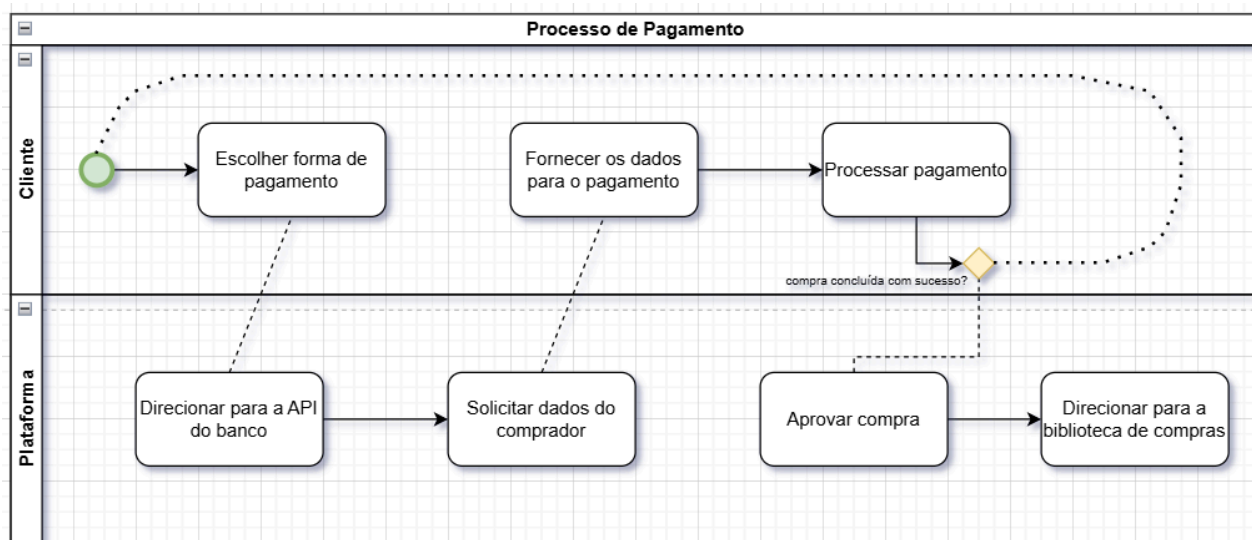
<b>Nome da Tarefa</b>	Adicionar jogo ao carrinho.
<b>Dados de entrada</b>	Jogo escolhido pelo cliente.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente seleciona um dos jogos exibidos e adiciona ao carrinho. O sistema armazena essa escolha e direciona para o próximo passo.
<b>Dados de Saída:</b>	Carrinho atualizado com o jogo selecionado.

<b>Nome da Tarefa</b>	Solicitar dados de Cadastro/Login.
<b>Dados de entrada</b>	Dados cadastrais do cliente (nome, e-mail, senha, etc.).
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema verifica se o cliente já possui conta. Se sim, solicitar login. Se não, direciona para o cadastro.
<b>Dados de Saída:</b>	Cliente autenticado e pronto para finalizar a compra.

<b>Nome da Tarefa</b>	Disponibilizar opção de se cadastrar.
<b>Dados de entrada</b>	Dados cadastrais do cliente (nome, e-mail, senha, etc.).
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente pode criar sua conta em nossa plataforma.
<b>Dados de Saída:</b>	Cliente cadastrado.

<b>Nome da Tarefa</b>	Escolher forma de pagamento
<b>Dados de entrada</b>	Informações cadastrais do cliente e jogo no carrinho.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente seleciona uma das opções de pagamento disponíveis (cartão, PIX, boleto). O sistema valida a escolha e direciona para a API do banco parceiro.
<b>Dados de Saída:</b>	Cliente encaminhado para a finalização do pagamento.

## 2. Processo de Pagamento



### 3.1.2 Detalhamento das Tarefas do Processo de Pagamento:

<b>Nome da Tarefa</b>	Escolher a forma de pagamento.
<b>Dados de entrada</b>	Cadastro do cliente confirmado.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema exibe as opções de pagamento disponíveis (cartão de crédito/débito, Pix, boleto). O cliente escolhe a opção desejada. O sistema armazena a escolha e direciona para o próximo passo.
<b>Dados de Saída:</b>	Forma de pagamento selecionada.

<b>Nome da Tarefa</b>	Direcionar para a API do banco.
<b>Dados de entrada</b>	Forma de pagamento escolhida pelo cliente.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema direciona o cliente para a API do banco correspondente à forma de pagamento escolhida. O cliente é solicitado a preencher as informações necessárias para o pagamento.
<b>Dados de Saída:</b>	Solicitação dos dados do comprador na API do banco.

<b>Nome da Tarefa</b>	Solicitar dados do comprador.
<b>Dados de entrada</b>	API do banco solicitando informações do cliente.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	A API do banco solicita os dados necessários para processar o pagamento (exemplo: número do cartão, CPF, código de segurança). O cliente preenche as informações.
<b>Dados de Saída:</b>	Dados do comprador fornecidos.

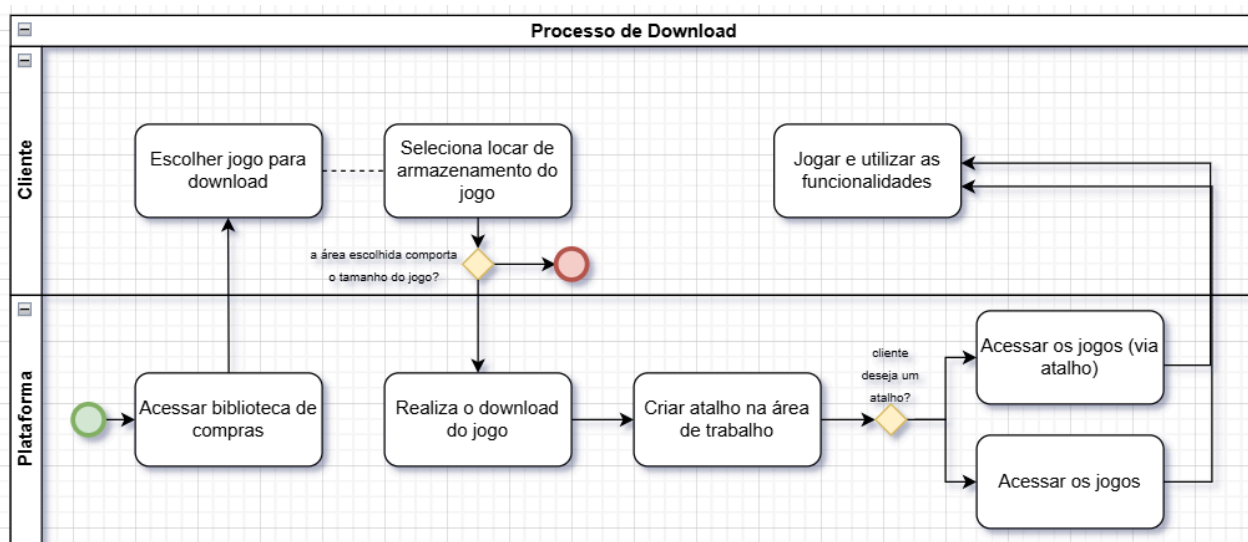
<b>Nome da Tarefa</b>	Fornecer os dados para pagamento.
<b>Dados de entrada</b>	Informações do cliente preenchidas na API do banco.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente revisa e confirma os dados preenchidos. O sistema encaminha os dados para processamento do pagamento.
<b>Dados de Saída:</b>	Pagamento enviado para processamento.

<b>Nome da Tarefa</b>	Processar pagamento.
<b>Dados de entrada</b>	Informações de pagamento enviadas para o banco.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	A API do banco processa a transação. O sistema aguarda a resposta do banco (aprovação ou recusa).
<b>Dados de Saída:</b>	Confirmação ou erro no pagamento.

<b>Nome da Tarefa</b>	Aprovar compra.
<b>Dados de entrada</b>	Confirmação do pagamento pelo banco.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O banco confirma a aprovação da compra. O sistema registra a transação como concluída. O cliente recebe a notificação da aprovação da compra.
<b>Dados de Saída:</b>	Jogo liberado para o cliente.

<b>Nome da Tarefa</b>	Direcionar para a biblioteca de compras.
<b>Dados de entrada</b>	Compra aprovada e jogo liberado.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente é redirecionado para sua biblioteca de compras. O jogo comprado aparece disponível para download.
<b>Dados de Saída:</b>	Jogo disponível para o cliente.

### 3. Processo de Download



#### 3.1.3 Detalhamento das Tarefas do Processo de Download:

<b>Nome da Tarefa</b>	Acessar biblioteca de compras.
<b>Dados de entrada</b>	Conta do cliente autenticada.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente acessa a aba "Biblioteca de Compras". O sistema exibe todos os jogos adquiridos anteriormente.
<b>Dados de Saída:</b>	Lista de jogos disponíveis para download.

<b>Nome da Tarefa</b>	Escolher jogo para download.
<b>Dados de entrada</b>	Biblioteca de jogos do cliente.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente seleciona um dos jogos disponíveis em sua biblioteca. O sistema prepara o jogo para download.
<b>Dados de Saída:</b>	Jogo pronto para escolha do local de armazenamento.

<b>Nome da Tarefa</b>	Selecionar local de armazenamento do jogo.
<b>Dados de entrada</b>	Jogo pronto para download.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema solicita que o cliente escolha uma pasta onde deseja salvar o jogo. O cliente define a pasta de destino.
<b>Dados de Saída:</b>	Local de armazenamento definido.



<b>Nome da Tarefa</b>	Realizar o download do jogo.
<b>Dados de entrada</b>	Confirmação do local de armazenamento.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema solicita a confirmação do cliente para iniciar o download. O download do jogo começa e seu progresso pode ser acompanhado. Ao final, o sistema verifica a integridade do arquivo.
<b>Dados de Saída:</b>	Jogo baixado na pasta escolhida.

<b>Nome da Tarefa</b>	Criar atalho na área de trabalho (opcional).
<b>Dados de entrada</b>	Jogo baixado e instalado.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O sistema oferece a opção de criar um atalho na área de trabalho. O cliente escolhe se deseja criar ou não. Caso aceite, o atalho é gerado automaticamente.
<b>Dados de Saída:</b>	Acesso ao jogo na pasta de instalação e/ou atalho criado.

<b>Nome da Tarefa</b>	Acessar os jogos.
<b>Dados de entrada</b>	Jogo instalado e disponível no sistema.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente pode abrir o jogo através da pasta escolhida ou pelo atalho na área de trabalho. O sistema inicia a execução do jogo.
<b>Dados de Saída:</b>	Jogo em execução.

<b>Nome da Tarefa</b>	Jogar e utilizar as funcionalidades.
<b>Dados de entrada</b>	Jogo iniciado.
<b>Detalhamento do passo a passo da tarefa:</b>	O cliente interage com o jogo conforme desejar. Todas as funcionalidades do jogo ficam disponíveis para uso.
<b>Dados de Saída:</b>	Processo concluído com sucesso.