

Documento de visão do projeto.

site: Game Mania

Aluna/o: Bruna Thompson

Escopo do Projeto

I. Justificativa do projeto:

- ❑ Aumentar o alcance de vendas e lucro por todo o país.
- ❑ Uma maneira mais fácil e prática de venda e com menor custo.

II. Finalidade do projeto:

- ❑ Interface simples e prática, apresentando ao público alvo uma maneira fácil de adquirir seus desejados produtos sem muitas complicações.
- ❑ Atender as necessidades do cliente.

III. Visão geral:

- ❑ Site responsivo.
- ❑ Estrutura de código funcional e segura.
- ❑ Design minimalista e acessível.
- ❑ Assistência disponível ao consumidor.
- ❑ Focado no público gamer.

IV. Visão geral do produto:

- ❑ Layout simples, acessível, responsivo e amigável.
- ❑ Vendas seguras para todo o país, com preços acessíveis levando em conta a situação financeira do público alvo e a economia atual.
- ❑ Aplicações UI e UX.
- ❑ Assistência técnica disponível 24h.

V. Posicionamento no mercado:

- ❑ Focado no público alvo gamer, de 16-30 anos.
- ❑ O objetivo é democratizar o acesso ao equipamento e jogos de alta qualidade.

VI. Descrição da equipe desenvolvedora:

- ❑ Cliente: GAME MANIA (contratador do serviço)
- ❑ Representante/Desenvolvedor: Bruna Thompson (criação e desenvolvimento do código e funcionamento do site de e-commerce para gamers)

VII. Alternativas:

- ❑ Manter o usuário informado sobre as inovações do mundo gamer.
- ❑ Inovação no mercado e-commerce focado em jogos online.
- ❑ Funcionalidades específicas e acessibilidade para todos.

VIII. Concorrências:

- ❑ 4Gamers, ItxGamer, entre outros.

IX. Restrições:

- ❑ Não há restrições atualmente. O cliente reserva o direito de adicioná-los caso necessário.

X. Requisitos do produto:

- ❑ Navegador Google Chrome, Safari ou Firefox.
- ❑ Fontes e cores acessíveis, levando em conta as necessidades de todos. (Letras sans-serif, cores mais amigáveis, design mais minimalista e responsivo).
- ❑ Facilidade de uso.

XI. Definição:

- ❑ Inovação e acessibilidade no mercado gamer que vem crescendo mais e mais no país e no mundo.

XII. Acrônimos e abreviações:

- ❑ GM.

XIII. Referências:

- ❑ Sites de venda populares no Brasil como Americanas, Saraiva e Kabum.