

1. Título

AlugaGames.

2. Objetivo

Dentro de 30 dias, construir um sistema de cadastro de pessoas interessadas em alugar máquinas para jogar videogames e jogos de todas as empresas.

3. Justificativa

Hoje em dia existem muitas pessoas interessadas em jogos de videogame e PC, e em jogar não só por diversão, mas profissionalmente. Então criou-se um local com os melhores periféricos para serem alugados por horários ao interesse do público.

4. Descrição Geral

O cliente irá fazer um cadastro no sistema e lá aparecerá as opções de periférico ou console e os horários disponíveis. O sistema é totalmente online e terá uma interface simples, porém bem intuitiva.

5. Equipe

Nome	Papel
Antonio Fernando Mota da Costa Júnior	Dono do Produto
Antonio Fernando Mota da Costa Júnior	Programador
Antonio Fernando Mota da Costa Júnior	Designer

6. Partes Interessadas

Nome	Descrição
Clientes	Utilizarão o sistema para marcar horário.
Funcionário da loja	Terão acesso aos clientes cadastrados nos horários.
Equipe do projeto	Interessada em obter êxito no projeto para abrir novas oportunidades para a equipe como um todo e também obter crescimento individual de cada membro do time.

7. Premissas

- a. Para uma implantação e uso eficiente do sistema, estamos assumindo possui um bom sistema para suportar acesso dos clientes.

8. Restrições

- a. O sistema deverá ser 100% online.
- b. O projeto terá de ser realizado no máximo em 30 dias após a data de início ainda a ser formalizada.
- c. O projeto possui baixo orçamento.

9. Escopo Excluído

- a. Não faz parte do escopo deste projeto desenvolver qualquer aplicativo para dispositivos móveis, por enquanto apenas web.

10. Riscos Preliminares

- a. Devido ao tempo e baixo custo, corre o risco de o projeto não ser finalizado a tempo.