

GABRIEL MARTINS
FELIPE SILVEIRA SILVA
GUILHERME MARTINS
CARLOS EDUARDO KREFER
GUSTAVO AYMOTO

RELAÇÃO DE ARTEFATOS
ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO
CHESTPLACE

Trabalho apresentado como requisito parcial para a disciplina de **Experiência Criativa – Projetando Soluções Computacionais**, do curso de Bacharelado em Engenharia de Software, da PUCPR.

Orientadoras:
Prof^ª. Cristina Verçosa P. B. de Souza
Prof^ª. Rosilene Fernandes

Curitiba
2023

SUMÁRIO

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	3
ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	4
ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	5
ARTEFATO 4: Canvas PBB	6
Links	7
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS	8

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”	3
Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”	4
Figura 3 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.....	5
Figura 4 – Canvas PBB: “Product Backlog Building”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.....	6

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”

ARTEFATO 1: Quadro “3 Objetivos”	
NOME DO PRODUTO: Chestplace	
OBJETIVOS	DESCRIÇÃO
1	Garantir a qualidade dos produtos anunciados na plataforma.
2	Promover indivíduos e empresas que vendem camisetas novas e usadas.
3	Ser uma plataforma única para comprar e vender camisetas novas e usadas.

Figura 1 – Quadro “3 Objetivos”.

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”

ARTEFATO 2: Quadro “é – não é – faz – não faz”	
NOME DO PRODUTO: Chestplace	
É Um <i>marketplace</i> de camisetas novas e usadas; Uma aplicação <i>WEB</i> ; Uma plataforma de desapego de camisetas.	Não é Não é um <i>e-commerce</i> ; Não é um site de vendas de camisetas com conteúdo inapropriado; Não é uma rede social.
Faz Realiza a moderação dos produtos; Aceita vendedores da categoria pessoa física e jurídica; Utiliza algoritmos de recomendação de camisetas; Permite compras sem <i>login</i> ; Permite comprar e vender camisetas novas e usadas; Permite ao usuário classificar o vendedor.	Não faz Não aceita criptomoedas; Não aceita produtos que não sejam camisetas; Não exibe anúncios externos; Não aceita moedas estrangeiras; Não aceita pagamento de dinheiro em espécie ou por meio de troca; Não usa sistema de chat; Não faz vendas internacionais; Não permite encomendar camisetas personalizadas; Não é responsável pela logística dos produtos.

Figura 2 – Quadro “é – não é – faz – não faz”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”.

ARTEFATO 3: Quadro “Visão de Produto”	
NOME DO PRODUTO: Chestplace	
CLIENTE-ALVO	Indivíduos ou empresas que vendem camisetas novas ou usadas; Compradores de camisetas novas ou usadas.
CATEGORIA-SEGMENTO	<i>Marketplace</i> de camisetas novas ou usadas.
BENEFÍCIO-CHAVE	Venda e divulgação de camisetas novas e usadas.
DIFERENCIADO-CHAVE	É focado apenas na venda de camisetas; Não exige login.
META-VALOR.	Providencia conforto e agilidade tanto na compra como na venda de camisetas.

Figura 3 – Quadro “Visão de Produto”. Fonte: AGUIAR, F. 2018.

ARTEFATO 4: Canvas PBB

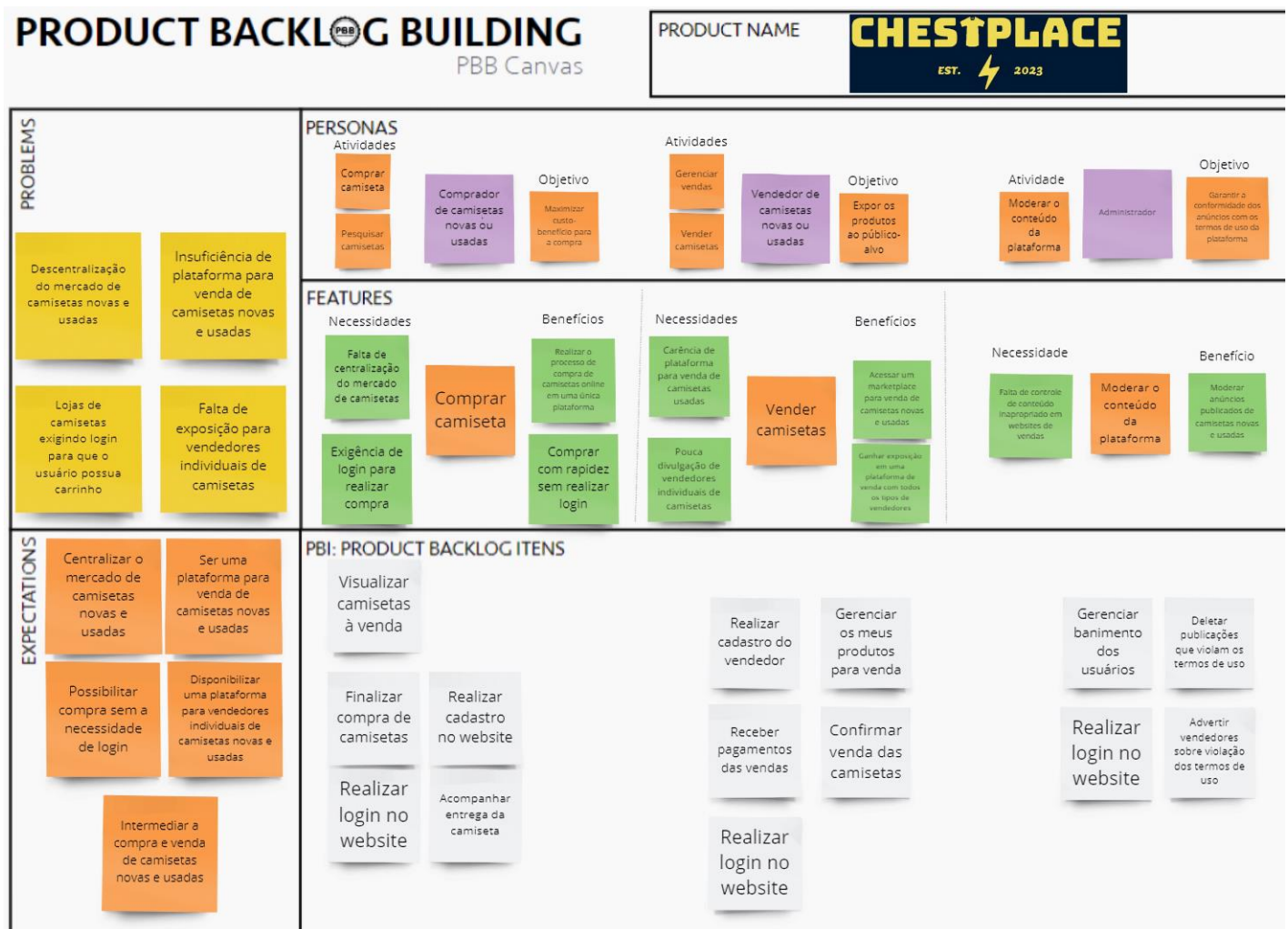


Figura 4 – Canvas PBB: "Product Backlog Building". Fonte: AGUIAR, F. 2018.

Links

Trello: <https://trello.com/b/QBWi4L6p/chestplace>

Miro: <https://miro.com/app/board/uXjVMdtW1A8=/>

GitHub: <https://github.com/carloskrefer/chestplace>

Imagem alta resolução: https://drive.google.com/drive/folders/1CS-UjDn3YGTy4Ap11ZHOLB0gWQJph8_z?usp=share_link

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, F. **Product backlog building: concepção de um product backlog efetivo**. 2018. Disponível em: <https://speakerdeck.com/fabiogr/product-backlog-building>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.

AGUIAR, F. **PBB_Canvas Template**. 2018. Disponível em: http://www.productbacklogbuilding.com/canvas/PBB_Canvas.pdf. Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do SCRUM - o guia definitivo para o Scrum: as regras do jogo**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf>. Acesso em: 10 fevereiro 2022.