**SENAI A. Jacob Lafer**

**Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**e-COMMERCE**

**Equipe:**

Gabriel Dias Scrum Master

Camilly Vitória Project Owner

Gabriel Alves Desenvolvedor

Gabriel Credendio Desenvolvedor

Gabrielli Freire Desenvolvedora

Felipe Wilbert Desenvolvedor

Ryan Silveira Desenvolvedor

Sumario:

Sumário

[**1.** **JUSTIFICATIVA DO PROJETO** 3](#_Toc135915396)

[**2.** **ESCOPO** 4](#_Toc135915397)

[2.1. Finalidade do projeto 4](#_Toc135915398)

[2.2 Objetivo do projeto 4](#_Toc135915399)

[2.3 Descrição do projeto 4](#_Toc135915400)

[2.4 Stakeholders do projeto 4](#_Toc135915401)

[2.5. Entregas do Projeto 4](#_Toc135915402)

[2.6. ETAPAS 6](#_Toc135915403)

[2.7. RECURSOS 6](#_Toc135915404)

[2.8 REQUISITOS 6](#_Toc135915405)

[2.9 Cronograma 6](#_Toc135915406)

[REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO 7](#_Toc135915407)

# **JUSTIFICATIVA DO PROJETO**

A partir de pesquisas foi observado que o mercado digital está em crescimento nos últimos anos. Conforme o Sebrae, um dos melhores meios de venda e comunicação são os sites, pois a na atualidade a maioria das compras são feitas online e remotamente, além de praticamente todos os clientes estarem na internet. Além de que com a pandemia ouve um incentivo no mercado online que segue em uma taxa de crescimento anual de 13%.

O varejo online de itens esportivos deve crescer 13% ao ano, prevê o relatório da Signa Sports United (SSU). Estima-se que o tamanho do mercado global de esportes em 2020 atingiu o valor de U$ 1,1 trilhão. Segundo a Signa Sports United o varejo online de bicicleta e o ciclismo são as duas grandes tendências trazidas pelo momento de pandemia. Pesquisas de um laboratório privado afirmaram que por conta da pandemia a sociedade percebeu que mais importante que prazer é a saúde, visto que durante a pandemia a maioria das pessoas apostaram em hábitos saudáveis, aumentando assim cada vez mais o mercado esportivo.

Visto isso a nossa empresa viu uma grande oportunidade de faturar em cima desse mercado que está em crescimento. Projeto também conta como mercado esportivo pelo motivo dele ser um dos comércios mais abrangentes na indústria de entretenimento e utilitário. Contudo percebemos que além de termos conhecimento em criação de sites percebemos que também temos um amplo conhecimento no mercado esportivo.

# **ESCOPO**

## Finalidade do projeto

Expandir o nosso negócio e aumentar o público alvo, além de facilitar a compra e atendimento do cliente.

## 2.2 Objetivo do projeto

* Consolida o site online
* Aumentar o público alvo
* Facilitar a compra
* Facilitar a comunicação dos clientes e das lojas
* Garantir o crescimento da empresa em 30%

## Descrição do projeto

O projeto consiste em desenvolver um site, de fácil acesso e com um layout simples e prático de usar para facilitar a compra e comunicação entre cliente e empresa. O site terá como cor principal a cor verde, o site terá tons diversos de verde.

## Stakeholders do projeto

* Patrocinador: SENAI
* Clientes: Paulo e Gilberto – Professores Profissionais
* Gerente do projeto: Camilly Vitória
* Time Scrum

## 2.5. Entregas do Projeto

* **Sprint 1: Documentação**
* **Sprint 2: Wireframe –** protótipo de alta fidelidade desenvolvido tendo as seguintes páginas:
  + HOME
  + SOBRE
  + PRODUTOS
  + CARRINHO
  + CONTATO
  + PERFIL
  + LOGIN
  + CADASTRE-SE
* **Sprint 3: Website completo**
  + **HOME**
    - Logotipo
    - Menu (Sobre/Produtos/Contato/Login/Carrinho/configurações)
    - Banner inicial
    - Ofertas/Produtos
    - Formas de Pagamento
  + **SOBRE EMPRESA**
    - Histórico
    - Missão, Visão e Valores
    - Política de uso
  + **Produtos**
    - Categorias
    - Fotos/Nomes/Preços
    - Adicionar ao carrinho
  + **Carrinho**
    - Produtos comprados
    - Preço total
    - Finalizar Compra
  + **Contato Empresa**
    - Formulário para entrar em contato
    - Endereço da empresa
    - Contato e redes sociais
  + **Perfil**
    - Minha conta
    - Métodos de pagamento
    - Configurações
* **Login**
* Usuário
* Senha
* **Cadastre-se**
  + E-mail
  + Usuário
  + Senha
  + Confirmar senha
* **WebSite:**
* Responsividade
* Diagramação
* Hospedagem
* Funcionalidade

## 2.6. ETAPAS

* Coleta de dados e documentação
* Wireframe
* Criação de conteúdo
* Programação
* Testes
* Revisão e aprovação
* Implementação

## 2.7. RECURSOS

* Time Scrum
* Equipamentos (notebooks e celulares)
* Slides base

## 2.8 REQUISITOS

* Hospedagem
* Linguagem de marcação: HTML
* Linguagem de estilos: CSS
* Prototipação: Figma
* Editor de texto: VScode, Word e Exel
* Computadores/Notebooks
* Sistema Operacional Windowns e conta no Github

## 2.9 Cronograma

# REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

**Após a pandemia as pessoas apostaram em hábitos mais saudáveis.** Disponível em

[Pandemia fez brasileiros apostarem em hábitos mais saudáveis | VEJA (abril.com.br)](https://veja.abril.com.br/coluna/coluna-claudio-lottenberg/pandemia-fez-brasileiros-apostarem-em-habitos-mais-saudaveis/)

**Varejo online de itens esportivos deve crescer 13% ao ano.** Disponível em

[Varejo online de itens esportivos deve crescer 13% ao ano, prevê novo relatório (apicebrasil.org.br)](https://www.apicebrasil.org.br/varejo-online-itens-esportivos-aumento#:~:text=Varejo%20online%20de%20itens%20esportivos%20deve%20crescer%2013%25,2020%20atingiu%20o%20valor%20de%20U%24%201%2C1%20trilh%C3%A3o.)**Pesquisa do google aponta quais itens esportivos mais cresceram durante a pandemia.** Disponível em

[Pesquisa do Google aponta quais itens esportivos mais cresceram durante a pandemia (apicebrasil.org.br)](https://www.apicebrasil.org.br/pesquisa-google-vendas-esporte)