

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

Campus João Pessoa

Disciplina: Análise e Projeto de Sistemas

Professora: Dr^a Alana Moraes

Alunos: Dynnah Hanna Max – 20181370032

Helena Juliana – 20142370279

George Gomes - 20142370163

Retroflix

1. Descrição Geral

Quem acompanha as mudanças do mundo, consegue observar como as pessoas passaram de um consumo de conteúdos da hipermodernidade ao consumo retrô. O hype (termo utilizado para falar da estratégia de marketing que enfatiza alguma coisa, ideia ou produto) em não só entender sobre o assunto, mas possuir produtos de outras décadas tem crescido não só entre os mais jovens, mas também entre os mais velhos, que veem nisso a possibilidade de reviver memórias que guardam grande importância.

Com a onda retrô, a oferta de produtos e serviços como esse tem se espalhado e crescido mundo afora. Ou seja, produtos como esse tem tido grande procura e para suprir a mesma, foi decidido criar um sistema que atendesse a esses pedidos.

A Retroflix vem de encontro a essa procura, oferecendo produtos de boa qualidade, mas com aquela nostalgia que cada uma das décadas oferece. Com páginas que vão das décadas de 50 até a de 90, fazendo um compilado dos melhores títulos da época e oferecendo mídias físicas para os consumidores.

1.1 Domínio do Problema

Existe uma grande procura por produtos de boa qualidade de décadas passadas, mas, poucos serviços oferecidos para resolver isso. Apesar de, muitas pessoas não possuírem a vontade de consumir mídias físicas, algumas pessoas a procuram como item de colecionador. Por isso, a ideia é um *e-commerce* que oferece um serviço visual diferenciado e a segurança de uma compra de produtos verídicos.

2. Público-alvo e suas características.

O público-alvo se afeiçoa com os amantes dos filmes antigos, independente de idade e gênero. Como se pôde observar com o que foi descrito no projeto, o *hype* do conteúdo mais antigo tem atingido um grupo de pessoas mais jovem, mas, não podemos isentar e excluir as pessoas de maior faixa etária que com certeza reviveriam boas memórias assistindo “novos” filmes ou lembrando filmes que guardam grande peso emocional para si.

Sabendo disso, inicialmente nos focamos em levantar requisitos de perfil de clientes que já se encontram na *web*, e faremos também uma pesquisa de campo com as pessoas mais velhas que apesar de terem acesso à internet e procurar por conteúdos assim, não possuem o costume

de responder questionários online (que foi a forma utilizada para levantar inicialmente um perfil da clientela), ou se interessa em dar um *feedback* de estruturas e/ou visual do produto.

Ao criarmos o formulário, tivemos a ideia de levantarmos dados iniciais básicos para sabermos um pouco sobre o público que nos dariam o feedback do projeto, ou seja, os nossos clientes. Nos deparamos assim, com os seguintes dados de 8 clientes, que serão apresentados por meio de gráficos:

Gráfico 1. Idade dos Clientes

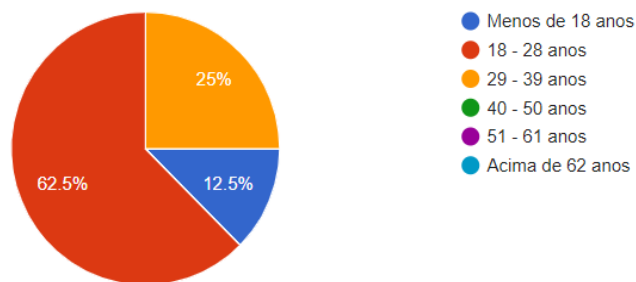


Gráfico 2. Gênero

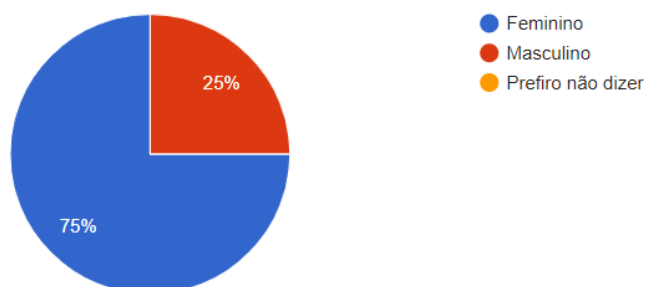


Gráfico 3. Interesse por Filmes Antigos

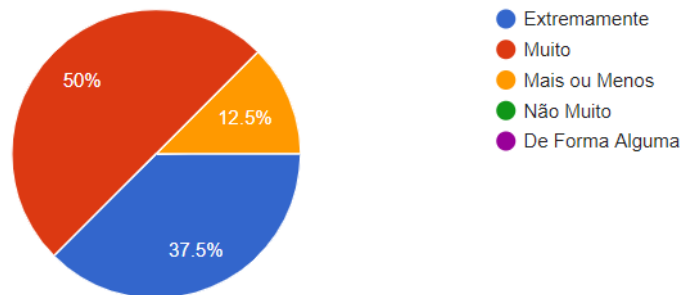


Gráfico 4. Dificuldade em encontrar Filmes Antigos

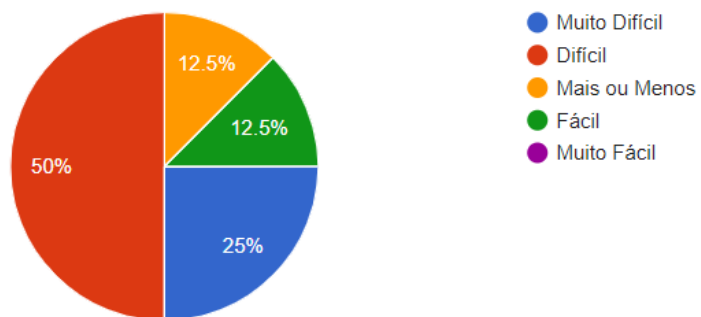
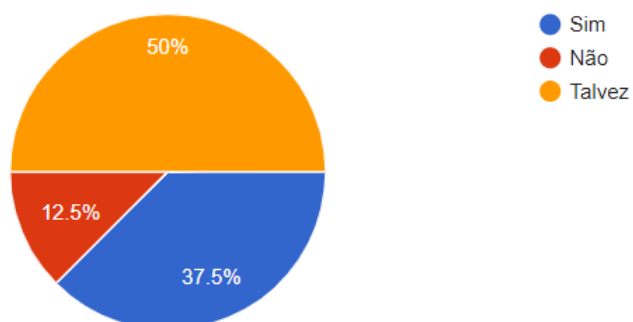


Gráfico 5. Interesse por Mídia Física



3. Requisitos Funcionais e Não Funcionais do Sistema

Descrevendo brevemente a ideia de como funcionaria a usabilidade do cliente no sistema, nos deparamos com o seguinte caso de uso: Ao pesquisar no navegador sobre comprar um filme específico, o cliente se depara com a **Retroflix**. O cliente entra no site, e visualmente, consegue observar que o site é separado não só por décadas, mas também possui uma barra de pesquisa padrão. Ele clica na mesma e procura uma mídia física de um Filme X, e ao encontrar, escolhe o produto e o adiciona ao Carro de Compras. Após efetuar seu cadastro, decide sua forma de pagamento, a faz, e finaliza sua compra. Após esse passo, recebe um *e-mail* de confirmação da sua compra e processamento do seu pagamento, e sabe que, a continuidade do processo, ou seja, a entrega da mídia física na sua casa, depende agora somente da empresa responsável por isso.

Vendo o uso do sistema dessa forma, levantamos os requisitos funcionais e não funcionais do sistema, sendo eles:

REQUISITOS FUNCIONAIS
Cadastrar Cliente
Cadastrar Ator
Cadastrar Filme
Realizar Login/Logout
Pesquisar Filme
Adicionar Filme à Lista de Desejos
Remover Filme da Lista de Desejos
Calcular Frete
Adicionar Filme ao Carrinho
Remover Filme do Carrinho
Realizar Pedido
Verificar Status do Pagamento
Organizar Entrega
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS
Desempenho
Segurança de Dados
Processamento de Pagamento
Rastreamento do Pedido
Entrega do Pedido