

Documento de visão de negócio do site Game Mania

1. Finalidade

Este documento de visão de negócios tem como objetivo apresentar a seguinte visão

A arquitetura do projeto Game Mania, incluindo especificações e restrições de design,

Para que o leitor entenda o sistema desenvolvido.

2. Escopo

O documento se inicia com o levantamento dos requisitos que deveram ser usados como base para a construção do projeto.

3. Visão geral do produto

O que é?

O site e-commerce Game Mania

Benefícios:

Estar presente digitalmente é muito importante no contexto atual. Com o site a empresa conseguirá aumentar sua rede de vendas e angariar um novo público, para além de sua praça de atuação. A página dará a organização a possibilidade de manter contato e relacionar com seu público.

Sua utilidade:

Tem como objetivo aumentar o alcance da loja, se utilizando da internet, de forma a alavancar as vendas e a fidelização dos clientes. O design é simples e de fácil entendimento, adaptado para diversas plataformas (Celular, Tablet e Desktop...) e disponibiliza formas de contato para a melhor comunicação com o cliente.

Contexto em que está inserido:

A globalização trouxe uma maior conexão para pessoas, empresas e países. Utilizando da internet e demais meios de comunicação é possível adquirir informações, conversar a longas distâncias, assistir a vídeos e etc....

As novas tecnologias ágeis e adaptáveis trouxe para o entretenimento uma gama recursos que cativa de forma impressionante o grande público. Nesse contexto temos o universo dos jogos em constante expansão e o surgimento de indivíduos autointitulados Gamers.

Estes indivíduos de variadas idades são aficionados por tecnologia e possuem recursos financeiros (próprios ou cedidos por terceiros) e tempo suficiente para explorar este tipo de entretenimento.

O porquê está sendo desenvolvido:

Para suprir uma lacuna que a empresa identificou.

Quem são seus usuários:

Indivíduos com interesses em jogos e tecnologia, com faixa etária entre 10 a 45 anos, variando entre homens e mulheres e que pertencem às classes A, B e C.

4. Posicionamento no mercado

Nome: Site Game Mania

Público-Alvo:

Indivíduos com interesses em jogos e tecnologia, com faixa etária entre 10 a 45 anos, variando entre homens e mulheres e que pertencem às classes A, B e C.

Objetivo:

Proporcionar a empresa uma presença digital, de maneira a aumentar suas vendas, fidelizar clientes e servir de meio de comunicação entre a empresa e seus clientes.

Oportunidade de negócios:

Este projeto visa proporcionar oportunidade de negócio no setor tecnológico, trazendo como vantagens aos consumidores das classes A, B e C, que se interessam pelo mundo Gamer, maior facilidade de acesso aos jogos com descontos exclusivos.

Descrição do problema:

Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo Gamer e ampliar as vendas nesse ramo, trazendo facilidade e engajamento, melhorando a divulgação de produtos Gamer nos meios digitais, de modo que o cliente tenha o Game Mania como referência para informações de produtos relacionados ao mundo Gamer.

5. Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes

Nome	Descrição	Responsabilidade
Cliente	Loja Game Mania	Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.
Usuário comum	Pessoas interessadas por games, na faixa etária de 10-45 anos, das classes A, B e C.	Utilizar o produto

Desenvolvedor	Gabriel Brito
Descrição	Responsável pela criação e construção da documentação e do site
Formação	Desenvolvimento Full-Stack
Responsabilidade	Criação do site.
Critério de sucesso	Conclusão do desenvolvimento do site e de todas as documentações.
Envolvimento	Dedicado integralmente ao projeto.
Produtos liberados	Nenhum

6. Alternativas e concorrências

Cupons para clientes leais, crie engajamento de público leal,

A participação de novos produtos no mercado, que pode ser o diferencial do jogo

Um frenesi relacionado a um concorrente.

7. Restrições

O site não apresenta restrições.

8. Requisitos do produto

Padrões: o site roda com os navegadores mais usados (Firefox, Microsoft Edge, Safari etc.).

9. Referências

ROCHA, Carla. Documento de visão. Indica aí, 2018. Disponível em: <https://fga-epsmds.github.io/2018.2-IndicaAi/docs/2018/08/24/vision-doc.html>. Acesso em: 20 abr. 2021