

VISÃO DE NEGÓCIO

FINALIDADE

Esse documento de visão de negócio, tem como objetivo mostrar a visão geral do projeto do site de e-commerce Game Mania, para venda de jogos e outros produtos eletrônicos relacionados, com sua arquitetura, design, funcionalidades e especificações técnicas.

ESCOPO

Um ponto importante analisado para o desenvolvimento desse projeto, foi a entrevista com o cliente. Meio utilizado para fazer o levantamento dos requisitos que o sistema necessitaria para atender a demanda solicitada e por fim desenvolver a modelagem de caso de uso. Ao fazer a modelagem e o projeto, foi constatado as interações do usuário com o sistema, como por exemplo, cadastro de login e acesso ao site, pesquisa de produto e realização de compra.

VISÃO GERAL

Cliente tem uma loja física e solicitou a criação do site, para atingir um número maior de pessoas do mundo gamer e ampliar suas vendas neste ramo, melhorando a comunicação com o cliente e a divulgação, oferecendo mais um tipo de serviço. Para isso foi analisado os critérios para atender a demanda do cliente, visando a usabilidade e atender as necessidades dos usuários, ou seja, do público alvo.

VISÃO GERAL DO PRODUTO

Site e-commerce de venda de artigos de informática como notebooks, computadores, peças e acessórios, celulares, como também vendedor de consoles e jogos. Visto que outras lojas concorrentes já realizavam vendas online, o cliente solicitou a criação e a divulgação a fim de atingir um número maior de consumidores para a loja Game Mania. O público alvo são pessoas entre 14 a 40 anos, dentre os quais os mais velhos buscam computadores e notebooks para trabalho, estudo ou hobby, e o público mais jovem que procura produtos gamers. Também há um público entre 14 a 60 anos que procura com intuito de adquirir um celular.

POSICIONAMENTO NO MERCADO

POSIÇÃO DO PRODUTO:

Nome	Site Game Mania
Público-alvo	Jovens geralmente do sexo masculino entre 14 a 24 anos que se interessam pelo mundo gamer. Algumas meninas também. Consumidores mais velhos que utilizam no dia a dia nossos produtos, como pc ou notebook, para o trabalho, estudo ou hobby. E para celular, são ambos os sexos, com idade entre 14 e 60 anos.
Objetivo	Proporcionar conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo gamer. Transmitir a missão do cliente de inspirar e valorizar a paixão pela tecnologia, jogos, conteúdos, entretenimento e inovação, causando uma emoção inédita, criando experiências e prazeres. A visão da empresa é de ampliar o público-alvo e as ações no mundo gamer e tecnológico. Já os valores envolvem, ética, inovação, respeito aos clientes, respeito à lei.

OPORTUNIDADE DE NEGÓCIO:

Este projeto visa proporcionar oportunidades de negócio no setor da informática e gamer, trazendo vantagens aos consumidores e clientes da loja Game Mania em uma ampla faixa etária, por trazer a comodidade e a possibilidade de realizarem suas compras a distância, mesmo residindo em outras cidades ou estados.

DESCRIÇÃO DO PROBLEMA:

Problema	Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo.
Afeta	Jovens de 14 a 24 anos que se interessam pelo mundo gamer. E outros clientes de 14 a 60 anos cada qual com sua necessidade.

Impacto	Melhorar a divulgação de produtos do mundo gamer nos meios digitais.
Uma boa solução seria	Um site voltado à consulta de informações e compra de produtos relacionados ao mundo gamer e outros equipamentos de informática.

DESCRIÇÃO DO CLIENTE

DESCRIÇÃO DO CLIENTE SOLICITANTE:

Nome	Descrição	Responsabilidades
Cliente	Pessoa responsável pela solicitação do produto ou serviço. No caso a dona da loja Game Mania.	Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias. Enviar portfólio de produtos, especificar como são seus clientes e como gostaria que o site seja.

DESCRIÇÃO DOS USUÁRIOS:

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvidos
Usuário comum	Pessoas com idade que varia entre 14 e 40 anos. Existem os consumidores mais velhos que utilizam no dia a dia nossos produtos, como PC ou notebook, para o trabalho, estudo ou hobby. Mas principalmente o público jovem com interesse em Games.	Utilizar o produto.	Cadeia de vendas e pós-vendas.

DESCRIÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA

Representante	Jaqueline Ghizini
----------------------	-------------------

Descrição	Responsável pela criação e construção de documentação e desenvolvimento do software.
Tipo de formação	Graduada em redes de computadores.
Responsabilidade	Coletar dados sobre os usuários. Planejar como atender da melhor maneira a demanda. Arquitetar o sistema e suas funcionalidades. Implementar e executar o projeto por meio da programação e criação do site.
CrITÉrios de sucesso	Concluir o desenvolvimento de todas as documentações e do site.
Envolvimento	Dedicada integralmente ao projeto.
Produtos liberados	Nenhum.

ALTERNATIVAS E CONCORRÊNCIAS

Os concorrentes são outros vendedores que possuem lojas físicas próximas à da cliente e alguns outros que realizam somente vendas online. Sites como Kabum, Pichau e 4Gamers.

RESTRIÇÕES

O site não funciona sem acesso a internet e pode não funcionar corretamente dependendo do provedor de internet.

REQUISITOS DO PRODUTO

- Requisitos de sistema: Funciona em multiplataformas, em sistemas operacionais tanto em Windows e Mac, como também em dispositivos móveis como Celulares.
- Requisitos de desempenho: é necessário ter acesso a internet, quanto melhor a banda, maior a velocidade de resposta do site.
- Requisitos de usabilidade: É recomendado utilizar Google Chrome, ou Firefox, para ter certeza que todos os recursos do site estejam funcionais.
- Requisitos de design: projeto desenvolvido com interface gráfica limpa e intuitiva facilitando o entendimento e a usabilidade do site pelo usuário.

- Requisitos de suporte: se o sistema e requisitos do usuário for compatível com essas especificações, mesmo assim apresentar alguma irregularidade, entre em contato com o suporte da plataforma em gamemania.suporte@gmail.com.

DEFINIÇÃO, ACRÔNIMOS E ABREVIACÕES

Sistema Operacional: Sistema operativo ou operacional é um programa ou um conjunto de programas cuja função é gerenciar os recursos do sistema, fornecendo uma interface entre o computador e o usuário ou utilizador.

Sistema de Informação: é um sistema formal, sociotécnico e organizacional usado para coletar, processar, armazenar e disseminar dados informacionais, podendo ser tanto um sistema informacional computadorizado quanto um sistema manual.

Sistema multiplataforma: Diz-se multiplataforma um programa ou sistema que pode ser executado em mais do que uma plataforma, como o Mozilla Firefox, ou que executa programas ou sistemas de mais de uma plataforma.

E-commerce: Loja virtual, loja online, comércio eletrônico ou e-commerce nada mais é que um site onde permite vender pela internet produtos ou serviços.

REFERÊNCIAS

Entrevista do cliente e material do SENAI. E definições online do site Wikipédia.