

Documento de visão do projeto

Site: Game Mania

Escopo do projeto

1. Justificativa do Projeto

- Possuímos hoje somente uma loja física, com a implementação da loja virtual esperamos aumentar o alcance de vendas e de lucro;
- Além de ser um investimento mais prático e rápido também é uma opção segura, por conta do corona vírus, traz menos riscos tanto para o cliente quanto para o vendedor;

2. Finalidade do Projeto

- Interface simples pratica e fácil para qual quer tipo de usuário;
- Site focado no público alvo gamer;
- Aumentar lucro e vendas da empresa;
- Diminuir custos;

3. Visão geral

- Layout responsivo;
- Atender as necessidades do cliente;
- Criar estrutura de código, para que o site fique funcional e seguro e prático;
- Dar assistência ao uso do site;

4. Visão geral do produto

- Encontra um layout mais simples e atrativo, para que os clientes on-line, se adaptem e se acostumem com essa nova empresa de vendas on-line;
- O intuito do site é trazer mais segurança e expandir a linha de vendas para todo o Brasil com a mesma energia da loja presencial;
- Aplicamos habilidades UX e UI deixando o site ainda mais familiarizado com os usuários;
- Fizemos alterações ao longo do site na qual tornou um concorrente muito forte na linha de frente das grandes lojas de vendas atuais;

5. Posicionamento no mercado

- O projeto do site foi focado no público gamer entre adolescentes de 10 a jovens de 24 anos,
- No começo da empresa loja física o faturamento estava indo bem até que com a pandemia as vendas caíram muito, e a solução foi expandir o mercado para loja virtual, onde a empresa pode ter um alcance muito maior que uma loja física, e conquista vários novos clientes além de poder crescer e disputar com outras empresas de lojas gamer .

7. Descrição da equipe desenvolvedora

- Cliente do projeto – Game Manias;
- Gerente de projeto –Luiza Victoria;
- Equipe do projeto – luiza Victoria.

8. Descrição dos clientes

- Pessoas de qualquer idade que estejam interessadas em entrar no mundo gamer ou pessoa já situadas nele.

9. Alternativas

- Inovação e interação do usuário com o mundo gamer através de notícias;
- Focar em agradar o usuário aceitando qualquer tipo de crítica no nosso fórum de assistência ao cliente;
- Funcionalidade especifica por página.

10. Concorrência

- Sites e-commers que sejam do mesmo rumo de vendas gamer.

11. Restrições do Projeto

- Pagar pelo domínio do HTML;
- Limite de orçamento;
- Alteração do site por terceiros sem autorização do vendedor.

12. Requisitos do produto

- A empresa terá que comprar o domínio HTML;
- Produto será compatível com todos os tipos de tela;
- Requisitado 2mb de memória;
- Alto desempenho;
- Utilização de técnicas UX e UI;
- Duração de desenvolvimento do projeto 4 meses;
- Valor do projeto 5.000R\$ podendo ser parcelado por 3x.

13. Definição

- A empresa Game Mania terá inovado em seus meios de venda e alcançando clientes por todo Brasil;
- Terá mais reconhecimento e segurança.

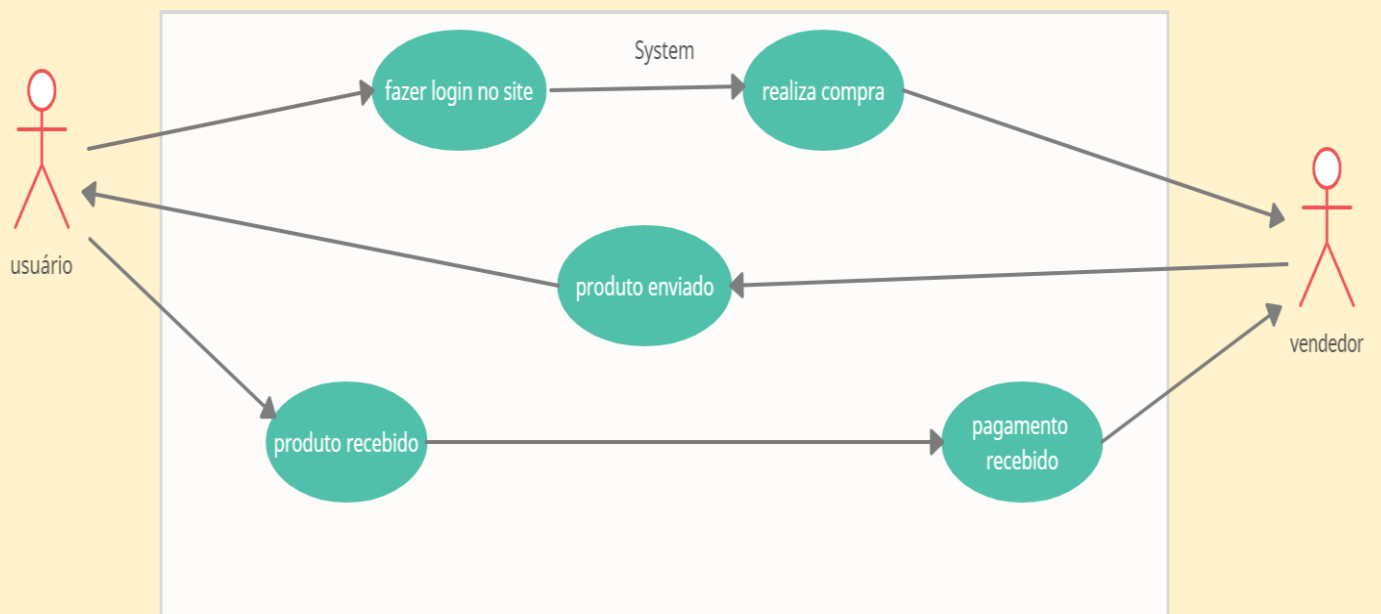
14. Acrônimos e abreviações

- GM.

15. Referências

- Sites de jogos como league of legends e sites de vendas como shoppe;

Use case



Criado por

Luiza Victoria

Empresa Game Mania

Link do projeto: <https://github.com/lucaLuz/Angular-Game-Mania>