



Framework Front-End com Consumo de API

Documento de visão do negócio

Elaboração:	
-------------	--

Finalidade

Este documento de visão de negócio tem como finalidade apresentar uma visão de arquitetura do projeto Gamezone, contendo especificações e restrições de design, a fim de manter o leitor informado sobre o sistema desenvolvido.

Escopo

Este documento teve início na fase de levantamento de requisitos e deverá ser usado como base para a modelagem de caso de uso.

Visão geral

O mercado de comércio eletrônico tem crescido rapidamente nos últimos anos, e uma das áreas mais promissoras é a venda de jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos são um dos produtos mais populares entre os jovens entre 16 e 25 anos, e a criação de um site para vender jogos eletrônicos pode ser uma excelente maneira de atender às necessidades desse público. Um dos principais objetivos da criação desse site seria gerar receita para os proprietários do site e desenvolvedores de jogos. Ao vender jogos eletrônicos online, o site pode gerar uma fonte de renda adicional por meio de vendas diretas de jogos, assinaturas de jogos ou vendas de DLCs (conteúdo adicional) dos jogos.

Visão geral do produto

O site para venda de jogos eletrônicos é uma plataforma online que possibilita a venda direta de jogos eletrônicos. Com seu amplo alcance global, a plataforma pode ser utilizada para vender jogos eletrônicos de sua localização geográfica. Além disso, o site para venda de jogos eletrônicos apresenta diversos benefícios, como menor custo de manutenção em comparação com uma loja física, maior flexibilidade para realizar mudanças de conteúdo e design, análise de dados para a tomada de decisões estratégicas e melhor atendimento ao cliente. Entre as utilidades do site para venda de jogos eletrônicos, podemos citar a venda direta de jogos, a possibilidade de oferecer suporte ao cliente, a utilização da plataforma como uma ferramenta de marketing para promover novidades e lançamentos, e a gestão de estoque, que pode ser realizada de forma eficiente por meio da plataforma. O site para venda de jogos eletrônicos está inserido no contexto do comércio eletrônico, ou e-commerce, e é uma excelente opção para empresas que desejam oferecer seus produtos de forma online para usuários jovens entre 16 e 25 anos, que são o público-alvo mais comum nessa área. Dessa forma, o site para venda de jogos eletrônicos pode ser uma solução viável e lucrativa para empresas que desejam expandir suas vendas nesse mercado em constante crescimento.

Posicionamento no mercado

Nome: Site Gamezone

Público-alvo: Jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer.

Objetivo: Proporcionar conhecimento e oferecer produtos de qualidade voltados ao mundo gamer.

Oportunidade de negócio: 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 game, alguns benefícios como, melhor experiência na compra, liberdade em escolher o horário que deseja fazer uma compra, entre outros diversos benefícios.

Descrição do problema:

Problema	Desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo.
Afeta	Jovens das classes A, B e C que se interessam pelo mundo gamer.
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.
-----------------------	---

Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes

Nome	Descrição	Responsabilidades
Cliente	Pessoas responsáveis pela solicitação do produto ou serviço.	Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvidos
Usuário comum	Jovens das classes A, B e C.	Utilizar o produto.	Cadeia de vendas e pós-vendas.

Representante	Cleyson Silva de Oliveira
Descrição	Responsável pela criação e construção do documento de engenharia de software.
Tipo de formação	Graduando em Engenharia da Computação
Responsabilidade	Fornecer dados estatísticos sobre os usuários e sobre o impacto que o produto terá na sociedade.
Crítérios de sucesso	Concluir o desenvolvimento de todas as documentações.

Envolvimento	Dedicado integralmente ao projeto.
Produtos liberados	Nenhum.

Alternativas e concorrências

Alguns dos principais concorrentes são:

- Lojas virtuais de jogos eletrônicos: Essas lojas, como Steam, Epic Games Store, GOG e Origin, oferecem uma grande variedade de jogos para download e compra online.
- Plataformas de jogos em nuvem: Essas plataformas, como Google Stadia, Microsoft xCloud e NVIDIA GeForce NOW, permitem que os usuários joguem jogos de alta qualidade em seus dispositivos sem a necessidade de baixar ou instalar o jogo em seus computadores.
- Lojas físicas de jogos eletrônicos: Essas lojas, como GameStop e Best Buy, oferecem jogos em formato físico, além de acessórios e consoles.
- Outros sites de vendas online: Há diversos sites que vendem jogos eletrônicos, como Amazon, Walmart e Target, que podem oferecer preços mais competitivos e uma ampla variedade de produtos em outras categorias.

Restrições

Não possui restrições.

Requisitos do produto

Padrões:

-
- O site deve ser compatível com os principais navegadores web, incluindo Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari e Microsoft Edge.
 - O sistema deve ser capaz de se comunicar com os clientes por meio de protocolos TCP/IP.
 - O site deve atender às normas de acessibilidade da Web, como as diretrizes de acessibilidade do conteúdo da Web (WCAG) 2.0.

Requisitos de sistema:

- O site deve ser capaz de executar em sistemas operacionais Windows, MacOS e Linux.
- A memória necessária para o site deve ser compatível com os requisitos do sistema operacional utilizado.
- O site deve ser acessível em dispositivos móveis, incluindo smartphones e tablets.

Requisitos de desempenho:

- O tempo de resposta do site deve ser rápido, com tempos de carregamento de página abaixo de 2 segundos.
- O site deve ser capaz de lidar com um grande número de transações simultâneas.
- O site deve ser escalável e capaz de lidar com picos de tráfego.

Requisitos de usabilidade:

- O site deve ter uma interface intuitiva e fácil de usar para os usuários.
- A navegação deve ser clara e fácil de entender.
- O site deve fornecer recursos como filtros de pesquisa, categorias e recursos de recomendação personalizada.

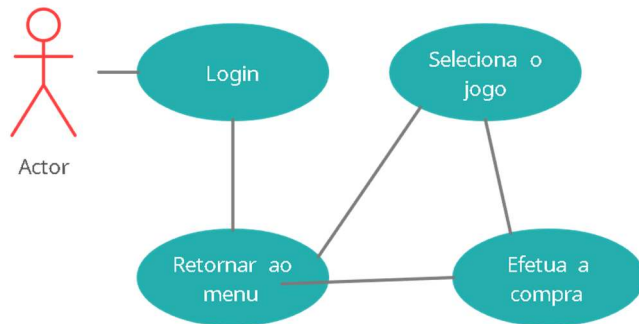
Requisitos de design:

-
- O site deve ser projetado com base nas melhores práticas de UI e UX.
 - O site deve ter um design responsivo que se adapte a diferentes tamanhos de tela.
 - A navegação e o layout devem ser consistentes em todas as páginas do site.

Requisitos de suporte:

- O site deve ser compatível com os principais sistemas operacionais e navegadores.
- O suporte ao cliente deve ser fornecido por meio de diferentes canais, como e-mail, chat ao vivo e telefone.
- As atualizações do site devem ser fornecidas regularmente para manter a compatibilidade com os sistemas operacionais e navegadores mais recentes.

Modelagem de caso de uso



Definição, acrônimos e abreviações

DLC: downloadable content, ou seja, conteúdo 'baixável'

Referências

<https://senaiead.senai.br/sp/Launcher?assignment=73306&group=4123&ref=https%3A%2F%2Fsenaiead.senai.br%2Fsp%2F%23workspace%2F4123>

<https://gameplayscassi.com.br/noticias/as-melhores-lojas-digitais-de-jogos-para-pc/20441/>

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/01/o-que-e-dlc-veja-a-historia-dos-conteudos-extras-para-jogos.ghtml>