

BUN -
Cabun.com

Documento de Visão

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
13/10/2022	0.1	Preenchimento inicial do documento	Álvaro d'Armada, Júlia Togashi, Matheus Lomba

Índice

1	INTRODUÇÃO	4
1.1	Objetivo	4
1.2	Escopo	4
1.3	Fora do Escopo	4
1.4	Definições, Acrônimos, e Abreviações	4
1.5	Referências	4
2	CONTEXTO DO NEGÓCIO	4
2.1	Relato do Problema	4
2.2	Processo de Negócio	4
2.3	Riscos Identificados	5
3	STAKEHOLDERS DO PROJETO	5
3.1	Papéis e Responsabilidades	5
3.2	Relação dos Stakeholders	5
4	CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO	6
5	RESTRIÇÕES	6
5.1	Linguagens de Programação	6
5.2	Padrões de Desenvolvimento	7
5.3	Requisitos Não Funcionais	7

1 INTRODUÇÃO

1.1 Objetivo

Fornecer uma plataforma simples e rápida para aquisição de peças e/ou montagem de computadores pessoais (PC), tirando a responsabilidade do cliente de preocupar-se com questões de compatibilidade entre peças e problemas durante a montagem.

1.2 Escopo

- Disponibilizar peças
- Garantir compatibilidade
- Fornecer serviço de montagem
- Realizar entrega dos componentes
- Gerenciar pagamento
- Atendimento ao consumidor

1.3 Fora do Escopo

- Fabricação de peças
- Assistência técnica
- Troca de peças

1.4 Definições, Acrônimos, e Abreviações

- PC - computador pessoal
- CPU - Central Processing Unit
- GPU - Graphics Processing Unit

1.5 Referências

kabum.com

2 CONTEXTO DO NEGÓCIO

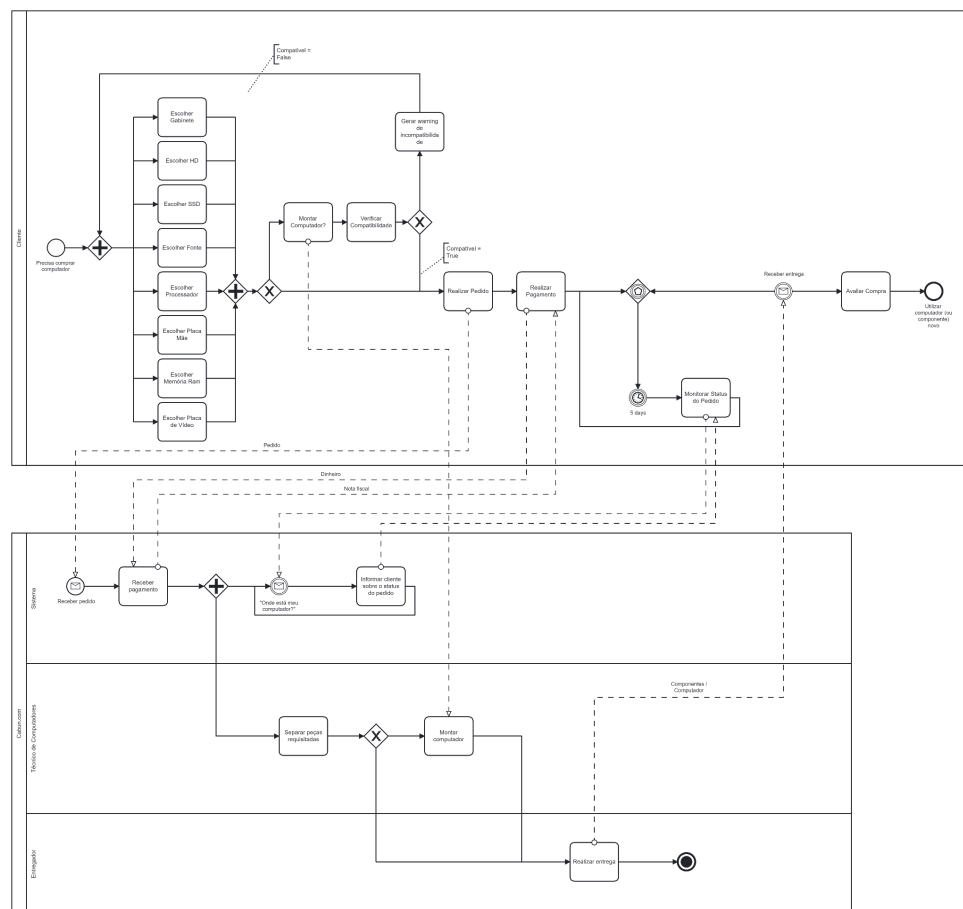
2.1 Relato do Problema

Atualmente, apesar de toda informação disponível online, ainda é desafiador para uma pessoa leiga escolher as peças de computador ideais a fim de garantir compatibilidade, performance e orçamento desejado. Somado a isso, montar o PC é outra atividade desafiadora para muitos, principalmente por lidar com componentes caros, na qual um erro pode ser custoso.

Lojas físicas de suportes técnicos vendem o serviço de montagem de computador, contudo é necessário se deslocar fisicamente até a loja e possivelmente adquirir peças de terceiros (às vezes até mesmo de mais de um fornecedor). Desta forma, faltando uma opção fácil, centralizada e online para os consumidores.

2.2 Processo de Negócio

Uma loja virtual na qual o consumidor pode comprar diversos componentes de PC e além disso disponibiliza o serviço de montagem, no qual, se adquirido, assegurará a compatibilidade de peças e após pagamento entregará em domicílio o produto pronto e funcional.



2.3 Riscos Identificados

A tabela a seguir apresenta os riscos identificados nessa etapa. Vale ressaltar que a relação de riscos do projeto deve ser revisitada durante todas as etapas do mesmo.

Descrição do Risco	Possível Solução	Probabilidade	Impacto
Problemas de estoque	Encomendar mais ou informar quantas peças ainda tem em estoque, permitindo ou não a compra.	Média	Médio
Falha no envio do produto	Contatar transportadora.	Baixa	Grave
Peças defeituosas durante a montagem	Pedir garantia com fornecedor. Negociar com cliente.	Baixa	Baixo
Cliente insatisfeito com o componente/pc	Realizar estorno ou troca	Média	Médio

3 STAKEHOLDERS DO PROJETO

3.1 Papéis e Responsabilidades

Papel	Responsabilidades
Cliente	<ul style="list-style-type: none">- Patrocinar o projeto;- Explicar processo de venda/montagem;- Avaliar entregas;- Fornecer listagem de peças e compatibilidade entre elas
Product Owner	<ul style="list-style-type: none">- Definir o escopo do sistema;- Representar o cliente no desenvolvimento do projeto.-
Gerente de Projetos	<ul style="list-style-type: none">- Sprint planning- Acompanhar time de desenvolvimento-
Time de desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none">- Desenvolver as funcionalidades listadas no backlog do projeto- Homologar o sistema

3.2 Relação dos Stakeholders

Nome do Profissional	Papel
Álvaro D'Armada	Desenvolvedor
Julia Togashi	Desenvolvedor
Matheus Lomba	Desenvolvedor

4 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO

<COMPRA DE PEÇAS - CLIENTE>

- **Escolher componentes:** O cliente terá uma lista de opções que poderão ser escolhidas, englobando os seguintes tipos de componentes: CPU, Fonte, Placa-Mãe, GPU, Memória RAM, HD, SSD, Gabinete. Para cada tipo, aparecerá uma lista de componentes disponíveis em estoque.
- **Escolher receber componentes separados ou computador já montado:** Após escolher as peças, o cliente poderá escolher se deseja recebê-las separadas ou num computador já montado. Caso o cliente não escolha a montagem, será de sua própria responsabilidade a compatibilidade das peças.

<GERENCIAR COMPONENTES - LOJA>

- **Adquirir estoque:** Comprar de fornecedores componentes com baixo estoque.
- **Controlar tipo de componente e compatibilidade:** Cadastrar (adicionar, editar e remover) componentes, informando nome, descrição, ficha técnica, e com quais outros componentes é compatível.
- **Controle de estoque:** informar quantas unidades ainda existem disponíveis de um certo componente.
- **Assimilar componentes a uma compra:** Reduzir número em estoque e listar compra (informando todos os componentes requisitados)

<GERENCIAR PEDIDOS - LOJA>

- **Lista de Pedidos:** Lista de pedidos, informando todos os componentes requisitados e se foi pedida a montagem ou não.
- **Conferir compatibilidade de peças:** Caso o cliente escolha o serviço de montagem do PC, a compatibilidade de peças será checada e qualquer problema será relatado e o cliente para nova escolha de peças.
- **Gerenciar pagamento:** Confirmar o pagamento do cliente e começar o processo.
- **Controlar envio:** Acompanhar envio do pedido até o cliente, confirmação de recebimento e avaliação.

5 RESTRIÇÕES

- Os usuários deverão ter acesso a um computador, celular, ou aparelho correspondente, assim como acesso à internet de forma a conseguir utilizar o produto a ser desenvolvido no projeto.
- Necessidade de um endereço para entrega, visto que os componentes ou computadores não poderão ser coletados em loja física.
- O sistema só funcionará no Google Chrome.

5.1 Linguagens de Programação

A linguagem de programação utilizada será JAVA e o sistema deverá rodar no Google Chrome.

5.2 Padrões de Desenvolvimento

A aplicação será desenvolvida de acordo com a arquitetura da plataforma AgileKIP.

5.3 Requisitos Não Funcionais

- Segurança: terceiros não poderão ter acesso ou modificar dados e o pedido do cliente.
- Qualidade: as informações de pedidos em curso não podem ser pedidas, mesmo que o sistema saia do ar.
- Qualidade: compras não poderão ser finalizadas caso informação de estoque não esteja disponível.
- Performance: informações de estoque deverão ser atualizadas imediatamente após qualquer transação.