Documento de Visão

Versão 1.0

Histórico de Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 22/09/2023 | 1.0 | Versão inicial do documento | Paulo Vitor |

Índice

[1.](#_heading=h.gjdgxs) Introdução 4

[1.1](#_heading=h.30j0zll) Referências 4

[2.](#_heading=h.1fob9te) Posicionamento 4

[2.1](#_heading=h.3znysh7) Declaração de Problema 4

[2.2](#_heading=h.2et92p0) Declaração de posição do produto 4

[3.](#_heading=h.tyjcwt) Descrições de stakeholders e usuários 4

[3.1](#_heading=h.3dy6vkm) Resumo das Partes Interessadas 5

[3.2](#_heading=h.1t3h5sf) Resumo do usuário 5

[3.3](#_heading=h.4d34og8) Ambiente do Usuário 5

[3.4](#_heading=h.2s8eyo1) Resumo das principais necessidades dos principais interessados ou do usuário 5

[3.5](#_heading=h.17dp8vu) Alternativas e Concorrência 6

[4.](#_heading=h.3rdcrjn) Visão geral do produto 6

[4.1](#_heading=h.26in1rg) Insights de produtos 6

[4.2](#_heading=h.lnxbz9) Suposições e Dependências 6

[5.](#_heading=h.35nkun2) Características do produto 6

[6.](#_heading=h.1ksv4uv) Outros requisitos do produto 7

Visão (Pequeno Projeto)

# Introdução

De acordo com números da olist, o mercado gamer, que se apresenta cada vez mais em crescimento no mundo inteiro mostra projeções na casa de 220 milhões de dólares de faturamento. No Brasil pós-pandemia, o mercado de games tem se expandido exponencialmente. Segundo a Pesquisa Game Brasil 2022, quase 75% dos brasileiros é adepta aos jogos eletrônicos, sendo a principal faixa etária na base dos 16 aos 35 anos, como também se mostra o crescimento do público idoso nesse meio e a maioridade feminina no meio gamer. Além disso, as expectativas de faturamento do mercado até 2026 superam os 320 milhões de dólares.

## Referências

MERCADO de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor. **Olist**, 2023. Disponível em: <<https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>>. Acesso em: 22 de set. de 2023.

# Posicionamento

## Declaração de Problema

|  |  |
| --- | --- |
| O problema de | Falta de um sistema com boa usabilidade que permita uma organização de games em uma biblioteca. |
| Afeta | Pessoas interessadas em games e no gerenciamento de seus jogos. |
| O impacto do que é | Essas pessoas necessitam de um espaço que permita registrar e gerenciar os seus jogos. |
| Uma solução bem sucedida seria | Criar um software que permita essa fácil interação entre o gamer, seus jogos, horários e necessidades, possibilitando assim maior facilidade no seu gerenciamento. |

## Declaração de posição do produto

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Jogadores de jogos eletrônicos. |
| Quem | Pessoas que necessitam de uma ferramenta para gerir as informações dos jogos de sua biblioteca ou interesse. |
| O ABXY | É uma plataforma moderna e interativa. |
| Que | Visa facilitar o gerenciamento de uma biblioteca pessoal de games, listas de desejo e cronometragem de tempo jogado. |
| Diferente | Do Grupo e do Quanto tempo para bater |
| Nosso produto | Apresenta uma interface interativa e recursos como cronômetro de tempo real, lista de desejos e biblioteca pessoal. |

# Descrições de stakeholders e usuários

As partes interessadas são todas as pessoas que jogam algum tipo de game, que desejem gerenciar seu tempo jogado, registrar games jogados e até mesmo criar uma lista de desejos.

## Resumo das Partes Interessadas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** | **Responsabilidades** |
| Monotoly | Desenvolvedores do Software | Elaborar, planejar e desenvolver a aplicação com base nas interações com todas as partes envolvidas. |
| Usuário | Público gamer | Utilizar o software e fornecer feedback sobre suas funcionalidades. |
| Empresa | Empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos | Têm seus jogos divulgados na plataforma. |

## Resumo do usuário

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** | **Responsabilidades** | **Interessados** |
| Donos de pets | Consumidores do sistema | Gerenciar seu(s) pet(s) com as informações bem organizadas no aplicativo. | Auto representado. |
| Vendedores | Parceiros, investidores e clientes | Vender ou divulgar produtos com base nos interesses do sistema. | Auto representado. |

## Ambiente do Usuário

Será um sistema que oferecerá formas mais fáceis e práticas para que os usuários possam organizar os dados e necessidades da vida dos seus pets, possibilitando assim uma melhor criação.

O sistema tem como ambição ser oferecido em diversas plataformas, sendo elas: Play Store, website, Microsoft Store e Apple Store. O usuário poderá navegar pelo sistema de forma que se apresente várias funções como o marketplace, calendário vacinal, dados básicos, necessidades atuais, entre outras funcionalidades a serem futuramente adicionadas em atualizações.

No total, estarão envolvidos 4 (quatro) programadores, numa equipe formada por estudantes do curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal de Sergipe e com a orientação do professor da disciplina de Engenharia de Software I.

## Resumo das principais necessidades dos principais interessados ou do usuário

*•* **Quais são as razões para este problema?**  Existe uma falta de espaço específico focado para a vida do pet na palma da sua mão, ou na tela do seu aparelho.

• **Como é resolvido agora?** A criação de um software com suporte em diferentes plataformas expande a facilidade de manter as informações básicas do pet organizadas e com fácil acesso.

• **Que soluções a parte interessada ou o usuário deseja?** Nosso software está oferecendo uma maior facilidade de busca por itens de petshop, consultas veterinárias e gerência de informações da vida do pet.

## Alternativas e Concorrência

*•* Concorrentes:

• Petz: é um site de petshop com interface prática e bonita, onde é possível achar os mais diversos produtos relacionados a animais. O diferencial do PetLife para o Petz está na rede de petshops integrada à plataforma, que diferencia do fato do site do Petz ser relacionado apenas a um petshop.

• My Pet: é um aplicativo para Android que disponibiliza um cadastro de pets, controle de pragas e vacinas, e de consultas veterinárias. Os pontos fracos desse aplicativo são: plataforma única e exclusiva para Android, baixa avaliação, falta de backup e de atualizações contínuas.

# Visão geral do produto

Nas próximas subseções, funções do PetLife, assim como interface, funcionalidade em multiplataformas e configurações do sistema serão mais aprofundadas, dando uma ideia geral de como funcionará o nosso software.

## Insights de produtos

Uma rede de petshops e clínicas veterinárias integrados, com base na localização do usuário, que estejam ligados às necessidades dos animais.

## Suposições e Dependências

O produto é dependente de um website que possa manter o serviço online no ar, além de suporte nas plataformas Android e IOS, para que seja implementado em multiplataformas, como aplicativo e site. É também dependente de autorização de uso da localização do usuário, para poder controlar o mecanismo de interação com petshops e clínicas próximas.

# Características do produto

* Disponibiliza de forma única um gerenciamento útil e interativo do seu pet;
* Disponibiliza promoções de produtos para seu animalzinho;
* Permite a conexão com clínicas veterinárias mais facilmente graças a nossas parcerias;
* Uma plataforma atraente e fácil de ser usada;

# Outros requisitos do produto

**Requisitos funcionais:**

R01 – Autenticar usuário no sistema

R02 – Autorizar serviços de consulta e vendas

R03 – Criar pet

R04 – Excluir pet

R05 – Verificar pet

R06 – Editar pet

R07 – Criar usuário

R08 – Excluir usuário

R09 – Editar dados do usuário

R10 – Registrar medicamento

R11 – Excluir medicamento

R12 – Verificar medicamento

R13 – Editar medicamento

R14 – Registrar vacina

R15 – Excluir vacina

R16 – Verificar vacina

R17 – Editar vacina

R18 – Realizar agendamento online

R19 – Entrar em contato com veterinário ou clínica

R20 – Disponibilizar pagamento via pix

R21 – Disponibilizar pagamento via cartão

R22 – Realizar compra de produto online

R23 – Registrar agendamento de consulta

R24 – Alterar informações do produto

R25 – Excluir produto

R26 – Registrar produto em estoque

R27 – Exibir relatório de vendas

R28 – Mostrar vendas separadas por categorias

**Requisitos não funcionais:**

RNF01 – O sistema deve ser implementado em C# (Requisito de implementação).

RNF02 – O sistema deve funcionar no navegador Chrome (Requisito de portabilidade).

RNF03 – O tempo de responsividade não deve ultrapassar 2 segundos (Requisito de desempenho).

RNF04 – O sistema deve atender as normas LGPD (Requisito de segurança).

RNF05 – O sistema deve ser entregue em 1 ano (Requisito de entrega).

RNF06 – O sistema deve estar disponível 23 horas por dia durante toda a semana (Requisito de confiabilidade).

RNF07 – Processo de agendar consulta via software não deve durar mais que 1 minuto (Requisito de usabilidade).