

Documento de visão de negócio do site Game Mania

1. Finalidade

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

2. Escopo

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

3. Visão geral do produto

O que é?

Site e-commerce Game Mania.

Seus benefícios: facilita o contato com os clientes, ampliando as vendas com descontos e promovendo a fidelidade com o consumidor.

Sua utilidade: ampliar as vendas e a fidelização de clientes.

O contexto em que será inserido: universo gamer em expansão, tanto por amantes de jogos quanto por amantes de tecnologia.

O porquê de estar sendo desenvolvido: para suprir uma lacuna da empresa.

Quem são seus usuários: pessoas interessadas por games ou tecnologias, na faixa etária de 10-45 anos, das classes A, B e C.

4. Posicionamento no mercado

Nome: Site Game Mania.

Público-Alvo: pessoas interessadas por games ou tecnologias, na faixa etária de 10-45 anos, das classes A, B e C.

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

Oportunidade de negócios: 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 gamer, maior facilidade de acesso aos jogos com descontos exclusivos.

Descrição do problema: desenvolver um site do zero para atingir pessoas do mundo gamer e ampliar as vendas nesse ramo, trazendo facilidade e engajamento, melhorando a divulgação de produtos gamer nos meios digitais, de modo que o cliente tenha o Game Mania como referência para informações de produtos relacionados ao mundo gamer.

5. Descrição da equipe desenvolvedora e dos clientes

Nome	Descrição	Responsabilidades
Cliente	Loja Game Mania	Fornecer informações para a equipe de desenvolvimento; realizar o pagamento; validar e solicitar melhorias.
Usuário comum	Pessoas interessadas por games, na faixa etária de 10-45 anos, das classes A, B e C.	Utilizar o produto

Desenvolvedor	Sheyenne Carvalho
Descrição	Responsável pela criação e construção da documentação e site
Formação	Full Stack
Responsabilidade	Criação do site.
Critério de sucesso	Conclusão do desenvolvimento do site e de todas as documentações.
Envolvimento	Dedicada integralmente ao projeto.
Produtos liberados	Nenhum

6. Alternativas e concorrências

Cupons para clientes fiéis, interações com o público para gerar fidelidade, engajamento de produtos novos no mercado, podem ser um diferencial da Game Mania em relação aos concorrentes.

7. Restrições

O site não apresenta restrições.

8. Requisitos do produto

Padrões: o site roda com os navegadores mais usados (Firefox, Internet Explorer, Safari etc.).

9. Referências

ROCHA, Carla. Documento de visão. Indica aí, 2018. Disponível em: <https://fga-eps-mds.github.io/2018.2-IndicaAi/docs/2018/08/24/vision-doc.html>. Acesso em: 20 abr. 2021.