

## **גריין-בוקס, אתר דינאמי לידם צעצועים.**

### **המוצר:**

כחברה צעירה העוסקת בפיתוח יצירתי, על האתר לייצג את רוח החברה כלומר - להיות דינאמי, חדשני ומלא חיות ורעיונות חדשים. בנוסף - כיוון שהחברה משווקת בכל העולם, נרצה תמיכה במספר שפות. בכלליות, ניתן לומר שעל האתר להיות מעורר עניין במוצרים אצל משתמש הקצה במטרה להגדיל את המכירות. נרצה אתר הפונה למשתמש הצעיר כמו המבוגר ומציע חוויה שגם בגיל מופלג, תעלה זיכרון ילדות נעים. על חווית המשתמש באתר להיות עוצמתית שתשאיר רושם וחשק לרכוש את המוצרים. כמובן - שתהליך הרכישה והצגה המוצרים עם היותו מעניין יהיה פשוט ונוח לשימוש, לא מסורבל או מסובך מידי וזאת כדי להימנע ממצב של אי-יכולת לתפעלו בנוחות ובכך מיעוט כניסות.

### **הצורך בפיתוח מוצר :**

- לחברה - קיים אתר שאינו עונה על הדרישות שהצגנו. מדובר באתר סטטי, שרובו מורכב ממלל ובהתאם לכך- מספר הכניסות: אפס.
- כדי לעודד רכישה של המוצרים, הנמכרים בחנויות בהצלחה, ישנו צורך הכרחי בתקופה בה האינטרנט שולט - לאפשר רכישה מקוונת וחוויה שתעצים את המוצר אצל הקונה.
- ברצוננו ליצור משחק או הדמיה כלשהיא אליהם יוכל המשתמש להתחבר וכך להוסיף פן טכנולוגי למשחק הקופסא.
- ניתן לבצע רכישה מאובטחת דרך PAYPAL (דבר שעד כה - כלל אינו קיים באתר)
- ניתן לראות את כל המוצרים ממויינים לפי קטגוריות.
- האתר יעוצב בצורה מקורית ומרגשת.

**פרטי הפרויקט****שם הפרויקט: GrinBox****הלקוח:**

היום, יצחק גרינוולד, הוא מייסד החברה והרוח החיה מאחורי הרעיונות המבריקים והחדשניים. כיום בשוק קיימים כבר מס' משחקים שפיתח ביניהם: Magnetiz, SmartTime, DressMe ועוד..

**כלים:**

- HTML
- CSS
- JS
- NodeJS
- MongoDB
- Angular
- Some design tools if needed

הערה: הכלים ניתנים לדיון, יתכנו שינויים.

**ממשק למשתמש:**

ישנם כמה עקרונות חשובים בבניית UI ו-UX:

- גישה נוחה ומהירה לקניה.
- ממשק משתמש ברור ופשוט ככל הניתן לניתוב נוח ומהיר בין עמודי האתר.
- גלרית תמונות נוחה ודינאמית.
- עיצוב לא סטטי עם רעיונות מקוריים.

**עניין טכנולוגי**

שילוב בין אתר מכירות לאתר מעניין למשתמש

**תכנון ראשוני:**

1. לימוד שפות וכלים (אנגולר, מונגו)
2. חלוקת תפקידים בצוות.
3. יצירת קשר עם הלקוח לאפיון וסיעור מוחות.
4. חלוקת העבודה לשלבים ויחידות.

**סיכונים אפשריים:**

1. אי עמידה בזמנים עקב טכנולוגיות חדשות
2. עיכובים עקב מורכבות חלקים באיפיון (משחקים וכו)
3. בניית החנות המקוונת מאפס.
4. שימוש באבטחת מידע עבור רכישת מוצרים.
5. ציפיות גבוהות מצד היזם.

**דרכי התמודדות עם הסיכונים:**

1. עבודה עם ייעוץ צמוד של מנחה הקורס תוך חיפוש פתרונות יעילים לקשיים.
2. חלוקת עבודה בין חברי הצוות לפי היכולות, עבודה בשיטת SCRUM כך שהפרויקט יחולק ליחידות ויוכל לעלות לאוויר גם עם חלק ראשוני מהאיפיון.
3. שימוש בdesign לחנויות אינטרנטיות המומלץ על ידי בעלי ניסיון בתחום.
4. שימוש בחברות צד שלישי המטפלות בתשלום כגון פייפאל וכו.
5. עבודה צמודה ללקוח כדי להתאים לציפיות שלו כאשר בסוף כל יחידת עבודה התוצר מוצג ללקוח.

**תרשימים בסיסיים**

