

Dokument Wizji i Zakresu

Dla oprogramowania do zarządzania napiwkami w
restauracji

Maciej Bajer
Pawet Janduta
Kirill Vereshchako
Yevhen Savchuk
7 June 2025

I. Wstęp

1.1 Cel dokumentu

Celem tego dokumentu jest przedstawienie wizji i zakresu projektu oprogramowania systemu zarządzania napiwkami. Dokument ten zawiera wymagania biznesowe, analizę zagrożeń i ryzyka oraz kontekst biznesowy.

1.2. Zakres Projektu

Projekt dotyczy stworzenia programu do zarządzania napiwkami używającego środowisko programistyczne QtCreator. Aplikacja obejmuje funkcjonalności związane z dodawaniem, przeglądaniem i edytowaniem napiwków przez kelnerów, a także tworzeniem raportów i kopii zapasowych dotyczących otrzymanych dodatków przez administratora, oraz dodawaniu nowych kelnerów, menedżerów, by mogli obsługiwać swoje napiwki. Szerzej opisane w Dokumencie Specyfikacji Wymagań Systemowych.

II. Zakres projektu

2.1 Wizja Produktu

Stworzenie w pełni samodzielnego systemu dla administratorów i pracowników , który umożliwi efektywne zarządzanie napiwkami, w tym generowanie miesięcznych podsumowań oraz ułatwi organizację pracy.

2.2. Cele Biznesowe

2.2.1 Zwiększenie efektywności i usprawnienie organizacji pracy : Głównym celem jest zautomatyzowanie i scentralizowanie procesów związanych z napiwkami, co bezpośrednio przekłada się na efektywniejsze zarządzanie codziennymi zadaniami w restauracji.

2.2.2 Poprawa transparentności i dokładności finansowej : System ma na celu zapewnienie dokładnego i sprawiedliwego rozliczania napiwków. Osiągane jest to poprzez funkcje takie jak możliwość sprawdzania salda przez managera , edycję błędnych wpisów z bieżącego dnia oraz precyzyjne dzielenie napiwków między kelnerów.

2.2.3 Usprawnienie zarządzania personelem : Dedykowany moduł do zarządzania pracownikami (dodawanie, edycja, usuwanie) centralizuje i upraszcza obsługę bazy danych personelu przez administratora

III. Kontekst biznesowy

3.1 Analiza rynku

Oprogramowanie jest skierowane do restauracji, barów, kawiarni, czy innych lokali gastronomicznych, które opierają się na systemie napiwków dla personelu i poszukują narzędzia do ich ewidencji, podziału i raportowania.

3.2. Interesariusze

3.2.1 Kelnerzy: Główna grupa docelowa korzystająca na co dzień z systemu

3.2.2 Menedżer: Osoba odpowiedzialna za kontrolę nad kelnerami

3.2.3 Administrator: Osoba odpowiedzialna za rozwój i działanie systemu.

3.2.4 Restauracja (inwestorzy): Osoby lub podmioty finansujące rozwój oprogramowania.

3.3. Założenia Projektu

Oprogramowanie będzie dostępne na systemach Windows i MacOS.

Projekt będzie rozwijalny zgodnie z konwencjami języka C++, Qt i SQL Lite.

Po stronie klienta zostanie wyznaczona i przeszkolona osoba, która będzie pełniła rolę Administratora.

IV. Wymagania biznesowe

4.1. Opis Wymagań

Opisane jako Cele Biznesowe.

4.2. Wskaźniki Sukcesu

4.2.1. Redukcja czasu poświęcanego przez kadrę menedżerską na ręczne obliczanie i rozliczanie napiwków o co najmniej 50% w ciągu pierwszych trzech miesięcy od pełnego wdrożenia systemu.

4.2.2. Zmniejszenie liczby zgłaszanych przez personel błędów lub sporów dotyczących rozliczeń napiwków o 90% w pierwszym kwartale po wdrożeniu, w porównaniu do kwartału poprzedzającego wdrożenie.

4.2.3. Skrócenie czasu potrzebnego administratorowi na wprowadzenie nowego pracownika do systemu i nadanie mu pełnych uprawnień do poniżej 5 minut.

4.2.4. Osiągnięcie 20 aktywnych instalacji oprogramowania w lokalach gastronomicznych w ciągu pierwszych sześciu miesięcy od oficjalnej premiery produktu.

4.2.5. Uzyskanie średniej oceny satysfakcji użytkowników (Kelnerów, Menedżerów) na poziomie 8/10 lub wyższym w anonimowych ankietach przeprowadzonych po pierwszym miesiącu użytkowania systemu.

V. Analiza zagrożeń i ryzyka

5.1. Identyfikacja Ryzyka

5.1.1. Technologiczne: Możliwość pojawienia się defektów w działaniu produktu lub problemów z jego kompatybilnością na różnych konfiguracjach sprzętowych i programowych.

5.1.2. Finansowe: Potencjalne zagrożenie, że budżet projektu okaże się niewystarczający do jego pełnej realizacji

5.1.3. Odbiór przez Użytkowników: Możliwość, że oprogramowanie nie wzbudzi zainteresowania lub nie spotka się z akceptacją w docelowej grupie odbiorców.

5.1.4. Otoczenie Rynkowe: Zagrożenie wynikające z dużej liczby podobnych oprogramowań i intensywnej działalności firm konkurencyjnych w branży.

5.2. Zarządzanie Ryzykiem

5.2.1. Opracowanie Planów Awaryjnych: Tworzenie scenariuszy działania i rozwiązań zapasowych, które zostaną wdrożone w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych trudności technologicznych.

5.2.2. Zarządzanie Finansami: Skrupulatne monitorowanie wydatków oraz identyfikacja potencjalnych, dodatkowych źródeł finansowania na wypadek przekroczenia założonego budżetu.

5.2.3. Weryfikacja Rynkowa: Organizacja testów produktu w wersji alfa (wewnętrznych) i beta (zewnętrznych) z udziałem docelowych użytkowników w celu zebrania opinii zwrotnych.

5.2.4. Analiza Konkurentów: Systematyczne badanie działań podejmowanych przez konkurencyjne produkty, aby na bieżąco dostosowywać i optymalizować własną strategię.

VI. Zakres prac

6.1. Etapy Projektu

6.1.1. Etap analizy i planowania: Zdefiniowanie wizji, celów i wymagań biznesowych, a także identyfikacja zagrożeń oraz stworzenie harmonogramu prac.

6.1.2. Etap projektowania: Opracowanie architektury technicznej systemu, schematu bazy danych oraz projektów interfejsu użytkownika (Qt) z uwzględnieniem technologii C++, Qt i SQL Lite.

6.1.3. Etap implementacji: Pisanie kodu źródłowego aplikacji, wdrażanie wszystkich zaplanowanych funkcjonalności, takich jak dodawanie napiwków, zarządzanie personelem (tworzeniem, usuwaniem personelu lub zarządzaniem, edycją napiwków) czy generowanie raportów.

6.1.4. Etap testowania: Weryfikacja poprawności działania oprogramowania, w tym przeprowadzenie testów alfa i beta z udziałem docelowych użytkowników w celu zebrania opinii.

6.1.5. Etap wdrożenia: Instalacja gotowej aplikacji na systemach Windows i MacOS w lokalach klientów oraz przeszkolenie wyznaczonych Administratorów.

6.1.6. Etap utrzymania i rozwoju: Zapewnienie wsparcia technicznego po wdrożeniu, poprawianie ewentualnych błędów oraz planowanie i wdrażanie przyszłych aktualizacji.

6.2. Zasoby

6.2.1 Zespół Programistów: Osoby odpowiedzialne za implementację oprogramowania zgodnie z założeniami projektu i konwencjami języka C++, Qt i SQL Lite.

6.2.2 Zespół Testerów: Osoby odpowiedzialne za weryfikację jakości oprogramowania, sprawdzanie zgodności z wymaganiami oraz koordynację testów z użytkownikami końcowymi.

6.2.3 Zarówno programiści jak i testerzy mają kompetencje do przeprowadzenia analizy biznesowej i przygotowania niezbędnych dokumentów.

VII. Podsumowanie

Podsumowując, dokument ten stanowi solidną i kompletną podstawę dla dalszych prac projektowych, precyzyjnie określając zarówno cele biznesowe, jak i ramy realizacyjne projektu oprogramowania.