

Model Report

Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse

Version 1.0 ●



Date/Time
Generated:
Author:

2025-03-24 18:34:34

Kornel Samociuk

EA Repository : D:\Korne\Desktop\MrRedFox\To co najlepsze\Studia\MPSI\ComicVerse.EAP

CREATED WITH  **ENTERPRISE
ARCHITECT**

Table of Contents

1 Wstęp	4
1.1 Informacje o dokumencie	4
1.2 Przeznaczenie dokumentu	4
Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse	4
Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse	4
1. Wstęp	7
1.1 Cel	7
1.2 Zakres	7
1.3 Definicje, akronimy, skróty	7
1.4 Dokumenty powiązane	7
1.5 Organizacja dokumentu	7
2. Założenia projektu	7
2.1 Cele biznesowe	7
2.2 Opis problemu/potrzeby	8
2.3 Product Position Statement	9
3. Udziałowcy i użytkownicy	9
3.1 Udziałowcy	9
3.2 Użytkownicy	10
3.3 Środowisko użytkownika	10
3.4 Profile udziałowców	10
3.4.1 Właściciel sklepu z komiksami ComicVerse	11
3.4.2 Menadżer	12
3.5 Profile użytkowników	12
3.5.1 Administrator	12
3.5.2 Klient sklepu internetowego ComicVerse	12
3.5.3 Użytkownik sklepu internetowego ComicVerse	13
3.6 Główni uczestnicy lub potrzeby klienta	13
3.7 Alternatywy i konkurencja	14
4. Ograniczenia	14
5. Wymagania jakości	14
6. Priorytety	14
7. Pozostałe wymagania	15
7.1 Stosowane standardy	15
7.2 Wymagania systemowe i sprzętowe	15
7.3 Wymagania wydajnościowe	15
7.4 Wymagania związane ze środowiskiem pracy	15

Podstawowe informacje o dokumencie:			
Właściciel	POLITECHNIKA WARSZAWSKA		
Autor			
Zatwierdzający	Andrzej Stasiak	Data zatwierdzenia	
Wersja	1.0	Status	
Data utworzenia	2019-02-10	Data ostatniej modyfikacji	2025-02-26 23:45:56

Metryka zmian			
Data	wersja	Autor zmiany	Opis zmiany
2025-02-26	1.0		Wersja do przeglądu

Dokumenty powiązane:			
Nazwa dokumentu		wersja	
Zakres			

1 Wstęp

Niniejszy dokument stanowi element dokumentacji analitycznej, ...

1.1 Informacje o dokumencie

Dokument stanowi krótką prezentację wizji projektu systemu ComicVerse..

1.2 Przeznaczenie dokumentu

Dokument przedstawia system ComicVerse na wysokim poziomie abstrakcji w celu jego łatwiejszego zrozumienia.

Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse

Package in package 'Dokumenty etapu definicji'

Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
andrzej.stasiak created on 2025-02-28. Last modified 2025-02-27

Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse

Artifact in package 'Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse'

Wizja projektu systemu sklepu internetowego ComicVerse
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
andrzej.stasiak created on 2025-02-28. Last modified 2025-02-28

WIZJA PROJEKTU SKELPU INTERNETOWEGO COMICVERSE

Version <1.0>

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

Historia dokumentu

Data	Wersja	Opis	Autor
< yyyy/mm/dd >	<x.x>	<szczegóły>	<nazwisko>

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

Spis treści

(Linked Document's Table Of Contents has been removed)

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

Wizja Projektu

1. Wstęp

Wizja projektu ma za zadanie przybliżenie koncepcji projektu sklepu internetowego ComicVerse i określenie jego cech.

1.1 Cel

Celem tego dokumentu jest w krótki i czytelny sposób przedstawić czytelnikowi wizję proponowanego sklepu internetowego ComicVerse.

1.2 Zakres

W dokumencie przedstawiono założenia projektu, udziałowców i użytkowników końcowych danego systemu i jego ograniczenia. Opisano również wymagania jakości i priorytety projektu.

1.3 Definicje, akronimy, skróty

ComicVerse - nazwa firmy dla której powstaje sklep internetowy realizowany w ramach niniejszego projektu. Taką samą nazwę będzie miał powstający dla niego sklep internetowy.

Użytkownik - to osoba, która loguje się do systemu ComicVerse.

Klient - osoba korzystająca z systemu ComicVerse w celu zakupu produktu.

1.4 Dokumenty powiązane

Niniejsza wizja projektu jest pierwszym dokumentem danego projektu.

1.5 Organizacja dokumentu

Dokument dzieli się na siedem głównych części. Pierwsza część to wstęp do dokumentu. W drugiej części opisano cele biznesowe i założenia związane z projektem. W części trzeciej przedstawiono udziałowców i użytkowników związanych z projektowanym systemem. Następnie przedstawiono ograniczenia projektu. W piątej części opisano wymagania jakościowe związane z niezawodnością i wydajnością systemu. Część szóstą opisuje priorytety dla powstającego systemu. W ostatniej części zostały omówione wymagania projektu.

2. Założenia projektu

2.1 Cele biznesowe

Obecnie klienci chcący zrobić zakupy w sklepie ComicVerse muszą udać się do sklepu stacjonarnego osobiście i tam wyszukać, samodzielnie lub z pomocą obsługi sklepu, pożądaną towar i dokonać zakupu. Celem biznesowym projektu sklepu internetowego ComicVerse przez właściciela sklepu ComicVerse jest:

- Zwiększenie ilości klientów dokonujących zakupów komiksów w sklepie ComicVerse, licząc zarówno w sklepie stacjonarnym, jak i internetowym.
- Zwiększenie zysków o co najmniej 10% w pierwszym roku funkcjonowania sklepu on-line.
- Poprawa zadowolenia klientów przy korzystaniu z usług sklepu (mierzone za pomocą np. ocen na platformach społecznościowych jak Facebook, Ceneo, Google Maps itd.).
- Możliwość generowania raportów sprzedażowych za dany okres czasu.

Po wdrożeniu systemu internetowego ComicVerse, jego klienci będą mogli:

- Dokonanie zakupów przez internet za pośrednictwem intuicyjnego i łatwego w obsłudze sklepu internetowego, bez potrzeby opuszczania domu.
- Przeglądać przez internet dostępną ofertę komiksów we wszystkich wariantach przy pomocy prostej w obsłudze wyszukiwarki dostępnej w sklepie internetowym.
- Tworzyć i zarządzać koszykiem zakupowym z wybranymi produktami.

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

2.2 Opis problemu/potrzeby

Problem z	Zwiększenie zysków firmy o co najmniej 10% w pierwszym roku funkcjonowania sklepu internetowego
Dotyczy	Właściciel sklepu ComicVerse
o znaczeniu	Najwyższym
pomyślnym rozwiązaniem byłoby	Zwiększenie ilości klientów dokonujących zakupów komiksów w sklepie ComicVerse, zarówno w stacjonarnym, jak i internetowym.

Problem z	Uzyskanie raportu sprzedażowego z wybranego okresu czasu.
Dotyczy	Menadżer, Właściciel sklepu ComicVerse.
o znaczeniu	Wysokim
pomyślnym rozwiązaniem byłoby	Dodanie do tworzonego sklepu internetowego funkcji zbierania danych ze sprzedaży, a następnie przetwarzania ich do formy raportu finansowego.

Problem z	Poprawa zadowolenia klientów przy korzystaniu z usług sklepu.
Dotyczy	Klient
o znaczeniu	Średnim
pomyślnym rozwiązaniem byłoby	Stworzenie intuicyjnego i łatwego w obsłudze portalu do zakupów przez internet.

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

2.3 Product Position Statement

Dla	Klient
Kto/co	Klient może obecnie kupować komiksy w sklepie stacjonarnym. Chciałby móc oprócz tego przeglądać ofertę sklepu oraz zamawiać produkty za pomocą internetu.
Nazwa produktu	ComicVerse - sklep internetowy
Takim, że	Zysk firmy zwiększy się o co najmniej 10% względem poprzedniego roku oraz poprawi oceny klientów na różnych portalach.
W przeciwieństwie do	W konkurencyjnych firmach dominuje sprzedaż bezpośrednia w sklepach stacjonarnych. Utworzenie prawidłowo funkcjonującego portalu do sprzedaży komiksów online pozwoliłoby firmie rozwinąć się na klientów z całego kraju, a nie tylko z okolic istniejącego sklepu stacjonarnego.
Nasz produkt	Sklep internetowy ComicVerse odróżnia się od konkurencji: <ul style="list-style-type: none"> - Możliwość zamawiania komiksów przy pomocy nowoczesnego i intuicyjnego sklepu internetowego. - Unikalną stylistyką opartą na sprzedawanych komiksach

3. Udziałowcy i użytkownicy

Sekcja ta zawiera profile udziałowców oraz użytkowników obecnych w projekcie ComicVerse oraz problemy do rozwiązania.

3.1 Udziałowcy

Właściciel sklepu stacjonarnego ComicVerse	Przedsiębiorca posiadający sklep stacjonarny ComicVerse, który sprzedaje komiksy. Zajmuje się on zarządzaniem przedsiębiorstwem.	Przekazuje wymagania dotyczące sklepu internetowego oraz ustala budżet projektu.

Menadżer firmy	Zajmuje się razem z	Kontroluje postęp prac nad projektem i

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

ComicVerse	właścicielem firmy zarządzaniem przedsiębiorstwem, w tym organizowaniem personelu i codziennego funkcjonowania sklepu. Jest również odpowiedzialny za kontakty z innymi firmami, jak wydawnictwa czy dostawcy.	komunikuje się z właścicielem firmy.
------------	--	--------------------------------------

3.2 Użytkownicy

Administrator	Zatrudniony przez właściciela sklepu ComicVerse	Zajmuje się dodawaniem, usuwaniem i modyfikowaniem produktów dostępnych w sklepie internetowym oraz rozwiązywaniem potencjalnych problemów z działaniem systemu.	Właściciel sklepu ComicVerse

Pracownik	Zatrudniony przez właściciela sklepu ComicVerse	Zajmuje się realizacją zamówień złożonych za pomocą sklepu internetowego.	Właściciel sklepu ComicVerse

3.3 Środowisko użytkownika

- ☐ Ilość użytkowników sklepu internetowego nie jest stała.
- ☐ Użytkownik może w dowolnym wybranym przez siebie momencie korzystać ze sklepu internetowego. Ma na to nieograniczony czas.
- ☐ Do korzystania ze sklepu internetowego niezbędna jest powszechna przeglądarka internetowa.
- ☐ Środowisko wymaga stałego dostępu do internetu.

3.4 Profile udziałowców

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

3.4.1 Właściciel sklepu z komiksami ComicVerse

Reprezentant	Jan Nowak
Opis	Właściciel sklepu z komiksami, jest kluczowym udziałowcem.
Rodzaj	Biznes
Odpowiedzialności	Przekazanie zespołowi projektowemu listy wymagań dotyczących projektu. Zarządzanie budżetem projektu.
Czynniki sukcesu	Wzrost przychodów firmy. Wzrost zadowolenia klientów z korzystania z usług sklepu. Ułatwienie zarządzania finansami firmy poprzez automatyczne generowanie raportów sprzedażowych.
Zaangażowanie	Jest osobą decydującą w projekcie. Bierze udział w najważniejszych spotkaniach projektowych.
Produkty	Od tworzonego systemu oczekuje: - Możliwości dla klienta kupowania komiksów za pomocą sklepu internetowego - Utworzenie w sklepie internetowym funkcjonalności generowania raportów ze sprzedaży za dany okres czasu.
Komentarze i problemy	Oczekuje regularnych raportów z postępów prac nad projektem. Finalny system musi zostać pozytywnie odebrany przez klientów.

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

3.4.2 Menadżer

Reprezentant	Jan Kowalski
Opis	Menadżer
Rodzaj	Zarządzanie
Odpowiedzialności	Kontrola postępów prac nad projektem. Bierze udział w spotkaniach z zespołem projektowym. Stanowi łącznik między zespołem projektowym a właścicielem sklepu z komiksami.
Czynniki sukcesu	Dotrzymanie przez zespół projektowy terminów realizacji systemu sklepu internetowego.
Zaangażowanie	Bierze udział w spotkaniach projektowych, raportuje właścicielowi sklepu stan prac oraz pełni rolę osoby pierwszego kontaktu.
Produkty	Oczekuje sklepu internetowego, który umożliwi klientom przeglądanie i kupowanie komiksów bez potrzeby odwiedzania sklepu stacjonarnego.
Komentarze i problemy	Oczekuje regularnych raportów z postępów prac nad sklepem internetowym.

3.5 Profile użytkowników

3.5.1 Administrator

Reprezentant	Tomasz Kamiński
Opis	Osoba zatrudniona przez sklep ComicVerse na stanowisko administratora sklepu internetowego.
Rodzaj	Administrator
Odpowiedzialności	Administrowanie sklepu, rozwiązywanie problemów technicznych klientów, zgłaszanie błędów.
Czynniki sukcesu	Zadowolenia administratora z korzystania z narzędzi i funkcji do administrowania strony.
Zaangażowanie	Współpraca z zespołem projektowym przy tworzeniu wymagań z jego strony oraz testowanie funkcjonalności.
Produkty	Administrator nie tworzy produktów.
Komentarze i problemy	Utworzone narzędzia dla administratora muszą być stosunkowo łatwe w obsłudze i nie wymagać długiego szkolenia.

3.5.2 Klient sklepu internetowego ComicVerse

Reprezentant	Michał Młynarz
Opis	Niezałogowany klient sklepu internetowego ComicVerse. Korzysta on z możliwości oferowanych przez system.
Rodzaj	Zwykły użytkownik.
Odpowiedzialności	Opłacanie złożonych zamówień

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

Czynniki sukcesu	Zadowolenie z korzystania z sklepu internetowego, w tym łatwość i przejrzystość korzystania z niego.
Zaangażowanie	Korzysta ze sklepu internetowego.
Produkty	Klient nie tworzy żadnych produktów.
Komentarze i problemy	Może być niechętny do nauczania się korzystania ze sklepu internetowego.

3.5.3 Użytkownik sklepu internetowego ComicVerse

Reprezentant	Paweł Dudek
Opis	Zalogowany klient sklepu internetowego ComicVerse. Korzysta on z możliwości oferowanych przez system.
Rodzaj	Zwykły użytkownik
Odpowiedzialności	Opłacanie złożonych zamówień
Czynniki sukcesu	Zadowolenie z korzystania z sklepu internetowego, w tym łatwość i przejrzystość korzystania z niego.
Zaangażowanie	Korzysta ze sklepu internetowego.
Produkty	Użytkownik nie tworzy żadnych produktów.
Komentarze i problemy	Często trudno jest namówić klienta do założenia konta w danym systemie

3.6 Główni uczestnicy lub potrzeby klienta

Potrzeba	Priorytet	Dotyczy	Istniejące rozwiązanie	Proponowane rozwiązanie
Prostota składania zamówień w sklepie internetowym	Wysoki	Klientów	Klient może jedynie dokonywać zakupów w sklepie stacjonarnym, w razie problemów może poradzić się sprzedawcy.	Stworzenie intuicyjnego, prostego w obsłudze sklepu internetowego, zawierającego takie powszechnie przyjęte standardy jak np. wyszukiwarka produktów po danych atrybutach czy koszyk zakupowy.
Generowanie raportów sprzedażowych	Wysoki	Właściciel sklepu, menadżer	Właściciel i pracownicy sklepu muszą obecnie manualnie liczyć ilość i wartość sprzedanych komiksów.	Dodanie funkcjonalności w ramach sklepu internetowego do zbierania informacji o wszystkich zakupach i na ich podstawie automatycznego generowania raportów w czytelnej formie.
Poprawa zadowolenia klienta przy korzystaniu z usług sklepu	Średni	Klient	Klienci obecnie muszą udawać się w celu korzystania z usług firmy do sklepu stacjonarnego, co	Poszerzenie możliwości sprzedaży komiksów o sklep internetowy, bez potrzeby wychodzenia z

<Nazwa Projektu>			Wersja: <1.0>	
Wizja Projektu			Data: <yyyy/mm/dd>	
<identyfikator dokumentu>				
			wymaga od nich czasu i poniesienia kosztów transportu.	domu.

3.7 Alternatywy i konkurencja

- Pozostawienie obecnej sytuacji
 - Zalety:
 - Brak konieczności ponoszenia kosztów w ramach tworzenia nowego sklepu internetowego.
 - Brak zmian dla codziennego funkcjonowania firmy.
 - Wady:
 - Działalność firmy pozostanie ograniczona do otoczenia istniejącego sklepu.
- Sprzedaż swoich towarów za pomocą istniejących platform np. Allegro
 - Zalety:
 - Tanie rozwiązanie
 - Szybka konfiguracja i obsługa z perspektywy właściciela sklepu
 - Wady:
 - Ograniczone możliwości personalizacji.
 - Koszty prowizji dla takiego sklepu.

4. Ograniczenia

Głównym ograniczeniem dla planowanego sklepu internetowego jest termin narzucony przez właściciela sklepu, czyli 31 grudnia 2025 roku. Z perspektywy użytkowników ograniczeniem jest wymagany stały dostęp do internetu w celu korzystania z usług sklepu.

5. Wymagania jakości

- Sklep będzie umożliwiał dokonywanie płatności przez zewnętrzne systemy takie jak PayU czy Przelewy24.
- Użytkownik w krótkim czasie po pierwszym wejściu na stronę sklepu jest w stanie sprawnie się po niej poruszać.
- Strona sklepu musi wczytywać się szybko oraz poruszanie się po niej musi odbywać się płynnie i bez zacięć, nawet na słabszych telefonach i komputerach.
- Sklep będzie funkcjonował całą dobę, 7 dni w tygodniu z wyłączeniem przerw technicznych.
- Sklep musi zostać tak stworzony, aby później wprowadzanie zmian i rozbudowa go o nowe funkcjonalności była prosta i szybka.
- Od momentu złożenia zamówienia przez klienta cały proces jego autoryzacji i zatwierdzenia nie może trwać dłużej niż kilka minut.
- Sklep będzie w stanie przechowywać 20 tysięcy zarejestrowanych użytkowników i będzie umożliwiał zwiększenie tej wartości.

6. Priorytety

Głównymi priorytetami dla sklepu internetowego ComicVerse są:

- Zwiększenie zadowolenia klientów z oferty sklepu ComicVerse i zaoferowanie im możliwości dokonywania zakupów przez internet.
- Uproszczenie funkcjonowania sklepu poprzez generator raportów sprzedażowych.
- W efekcie prawidłowego wdrożenia sklepu internetowego ComicVerse właściciel oczekuje zwiększenia zysków o co najmniej 10%.

<Nazwa Projektu>	Wersja: <1.0>
Wizja Projektu	Data: <yyyy/mm/dd>
<identyfikator dokumentu>	

7. Pozostałe wymagania

7.1 Stosowane standardy

Przy tworzeniu sklepu internetowego, istotne jest aby przestrzegać norm i standardów związanych z ochroną danych osobowych, m.in. RODO. Przy łączeniu się klienta ze sklepem wykorzystana zostanie protokół TCP/IP oraz HTTPS. W tych samych ramach skorzysta się z norm ISO takich jak 27001, 27701 i 27018 w kontekście ochrony danych użytkowników oraz ISO 9001 w celu utrzymania odpowiedniej jakości usług i optymalizacji procesów.

7.2 Wymagania systemowe i sprzętowe

Od sklepu oczekuje się, że do funkcjonowania będzie wymagał co najwyżej średniej klasy dedykowanego serwera.

Od strony użytkownika wymaga się, by strona sklepu internetowego była kompatybilna z powszechnymi przeglądarkami internetowymi (Firefox, Edge, Safari, Chrome) oraz by miała niskie wymagania sprzętowe, aby płynnie działała nawet na słabszych komputerach i telefonach.

7.3 Wymagania wydajnościowe

Maksymalna liczba użytkowników korzystających jednocześnie ze sklepu wynosi 500. Czas ładowania strony nie powinien przekraczać kilku sekund przy umiarkowanym obciążeniu. Czas rejestracji użytkownika oraz składania przez niego później zamówienia nie powinien trwać dłużej niż kilka minut.

7.4 Wymagania związane ze środowiskiem pracy

Dla prawidłowego funkcjonowania systemu sklepu internetowego niezbędny jest stały i stabilny dostęp do internetu. Serwer, na którym będzie funkcjonował sklep musi znajdować się w warunkach zgodnych z zaleceniami producenta sprzętu. Sam sklep internetowy ma zapewniać przyjazną obsługę oraz użytkowniką obsługę błędów oraz raportowanie wszelkich nieprawidłowości administratorowi oraz narzędzia do ich naprawiania.