

E-Biznes

Etap 1: Analiza i specyfikacja

Maja Frydlewska 254167, Agata Granosik 254176, Juliusz Łuczak 254208

1. Charakterystyka wybranej branży

Opisany projekt dotyczy sklepu internetowego sprzedającego e-booki, muzykę do pobrania oraz klucze do gier. Sklep o takim profilu należy do branży rozrywkowej cyfrowej, która oferuje szeroki zakres cyfrowych produktów i usług, zapewniających rozrywkę, edukację oraz interakcję online. Branża ta obejmuje platformy o różnym przeznaczeniu, takie jak sklepy internetowe, platformy streamingowe do filmów lub muzyki, platformy do gier online i wiele innych.

Główną cechą tej branży jest szeroka oferta treści cyfrowych do strumieniowania online lub pobrania do własnych użytków. Przykładem mogą być e-booki, e-prasa, muzyka, filmy, gry komputerowe, podcasty i wiele innych. Takie cyfrowe produkty są łatwo dostępne i mogą być pobierane lub streamowane z dowolnego miejsca i w dowolnym czasie za pomocą urządzeń z dostępem do internetu. Stanowi to dużą wygodę dla użytkownika, oszczędzając czas, miejsce oraz często - pieniądze. Typową praktyką dla platform należących do tej branży są również subskrypcje dające dostęp do całości lub części asortymentu na określony czas.

Branża ta jest silnie konkurencyjna, co sprzyja stałemu rozwojowi nowych technologii i innowacji w celu przyciągnięcia i utrzymania klientów. W kontekście cyfrowych treści duże znaczenie ma również ochrona praw autorskich i walka z piractwem, co może stanowić wyzwanie dla branży.

Przykładem platformy należącej do omawianej branży jest Amazon, który w swoim sklepie oferuje zarówno ebooki, muzykę cyfrową, jak i gry komputerowe, dostarczając klientom szeroki wybór cyfrowych treści rozrywkowych. Daje to klientom wygodę zakupu wszystkiego w jednym miejscu. Te e-biznesy często wykorzystują strategie marketingowe i promocyjne, aby przyciągnąć klientów i zapewnić im kompleksową ofertę cyfrowej rozrywki.

Kolejnym przykładem może być Legimi - platforma oferująca dostęp do ogromnej biblioteki ebooków, audiobooków i e-prasy na zasadzie subskrypcji. Użytkownicy płacą miesięczną opłatę, a w zamian mają nieograniczony dostęp do tysięcy tytułów w różnych kategoriach. Legimi działa na zasadzie modelu "wszystko-w-jednym", co oznacza, że klienci mają możliwość czytania ebooków, słuchania audiobooków oraz przeglądania e-prasy, wszystko za pomocą jednej aplikacji na swoich urządzeniach mobilnych lub komputerze. Platforma oferuje również możliwość pobierania treści offline, co pozwala użytkownikom korzystać z nich nawet bez dostępu do internetu.

2. Opis firmy i jej działalności

Opisywana w sprawozdaniu działalność to sklep internetowy zajmujący się sprzedażą e-booków, muzyki oraz kluczy do gier do pobrania. Pobrane pliki użytkownik będzie mógł zatrzymać już na zawsze, jednak zakup treści nie zwalnia użytkownika z przestrzegania praw autorskich. Przy każdym produkcie będzie znajdowała się informacja na temat zakazu rozpowszechniania, kopiowania i udostępniania treści zakupionych.

Każdy produkt z oferty będzie miał przypisaną ilość kredytów, za które można go zakupić. W tym celu, użytkownik będzie musiał wykupić jeden z modeli subskrypcji:

1. 20 zł - 1 kredyt miesięcznie - Starter
2. 55 zł - 3 kredyty miesięcznie - Premium
3. 170 zł - 10 kredytów miesięcznie - GEM

Po wykupieniu subskrypcji, zgromadzone kredyty można wydać zgodnie z poniższą listą:

- Ebook - 1 kredyt
- Muzyka (Albumy .mp3) - 1 kredyt
- Gra z kategorii 1 - 1 kredyt
- Gra z kategorii 2 - 4 kredyty
- Gra z kategorii 3 - 8 kredytów
- Bundle tematyczny składający się z różnych produktów z różnych kategorii - 3 kredyty

Dodatkowo, co miesiąc na stronie będzie pojawiać się oferta na produkty z szczególnych kategorii obejmujących ebooki, muzykę oraz gry (np. fantasy, chill...).

Użytkownik nie ma obowiązku wydawać kredytów w określonym czasie - będą się one gromadzić na jego koncie.

Subskrypcje będą odnawiane automatycznie, do momentu anulowania przez użytkownika. Po zakończeniu subskrypcji, zebrane kredyty są ważne jeszcze przez okres 14 dni przed zniknięciem z konta.

W celu pozyskiwania produktów zawierane będą umowy z wydawcami książek, wytwórniami muzycznymi i producentami gier, aby uzyskać licencje na dystrybucję ich treści cyfrowych. Te umowy będą obejmować określone tytuły, autorskie dzieła lub całe katalogi. Wydawcy uzyskują dostęp do strony i mogą dodawać, usuwać oraz modyfikować swoje produkty.

3. Kontekst funkcjonowania systemu

Zakres: System będzie obejmował sklep internetowy, a tym samym sprzedaż internetową wraz z płatnościami (system zewnętrzny), logowanie (system zewnętrzny) oraz bazę danych zawierającą dane o obiektach i klientach. Firmy zewnętrzne wydawców książek, z którymi podpisana zostaje umowa, posiadają dostęp do kont biznesowych i mogą zarządzać produktami.

Cel: Sprzedaż elektronicznych produktów: e-booków, muzyki (albumów) i kluczy Steam do gier;

Nazwa: GEM;

Procesy:

- Logowanie,
- Zakup subskrypcji,
- Zakup obiektów za kredyty,
- Obsługa kredytów,
- Filtrowanie produktów,
- Pobieranie produktów,
- Dodawanie do koszyka,
- Zarządzanie produktem (dodawanie, usuwanie, modyfikacja)

Przykładowe dokumenty:

- Informacje o działalności gospodarczej,
- Informacje o ochronie danych RODO,
- Polityka prywatności,
- Regulamin sklepu

Logo:



Rys. 1: Logo firmy GEM.

4. Funkcje systemu

Wszyscy użytkownicy mogą korzystać z funkcji:

- Przeglądanie produktów/subskrypcji,
- Filtrowanie produktów,

Niezałogowani użytkownicy mogą korzystać też z funkcji:

- Logowanie (za pomocą systemu zewnętrznego),

Zalogowani użytkownicy mogą korzystać też z funkcji:

- Zakup subskrypcji (za pomocą systemu zewnętrznego),
- Zakup obiektów za kredyty,
- Pobieranie produktów,
- Dodawanie do koszyka,
- Podgląd historii zamówień

Użytkownicy biznesowi mogą korzystać z funkcji:

- Zarządzanie produktami - możliwość edycji, dodawania i usuwania.

Administratorzy mogą korzystać też z funkcji:

- Zarządzanie produktami - możliwość edycji, dodawania i usuwania.

5. Charakterystyka użytkowników, ich role i uprawnienia.

- **Użytkownik niezałogowany** - może przeglądać produkty i subskrypcje, logować się.
- **Użytkownik zalogowany** - może przeglądać oraz kupować produkty i subskrypcje, dodawać je do koszyka, anulować subskrypcje, sprawdzać historię transakcji, wylogowywać się.
- **Użytkownik biznesowy (wydawca)** - może dodawać, modyfikować, przeglądać i usuwać produkty, wylogowywać się.
- **Administrator** - może zarządzać produktami (dodawać je, usuwać, nadawać kategorie), przeglądać produkty i subskrypcje, wylogowywać się.

6. Założenia i zależności systemu (np. opis obiektów zewnętrznych oddziałujących na system)

Jak wspomniano wcześniej, w celu pozyskiwania produktów zawierane będą umowy z wydawcami książek, wytwórniami muzycznymi i producentami gier, aby uzyskać licencje na dystrybucję ich treści cyfrowych. Te umowy będą obejmować określone tytuły, autorskie dzieła lub całe katalogi.

Wykorzystywanymi systemami zewnętrznymi będą:

- system płatności PayPal, którego API pozwala na łatwą integrację z aplikacją,
- Google, którego API będzie wykorzystywane do logowania użytkowników.

7. Wymagania funkcjonalne i niefunkcjonalne

Funkcjonalne:

- Użytkownik może zalogować się do systemu (wymagane jest konto Google) oraz wylogować się.
- Użytkownik może przeglądać oraz zakupić subskrypcje.
- Użytkownik może przeglądać, filtrować, wyszukiwać oraz zakupić produkty.
- Użytkownik może pobrać zakupiony produkt.
- Użytkownik może sprawdzić historię transakcji.
- Użytkownik może sprawdzić liczbę posiadanych kredytów.
- Użytkownik może anulować subskrypcję.
- Użytkownik może wrócić do poprzednio odwiedzonych podstron (breadcrumbs) oraz strony głównej (po kliknięciu kursorem na logo sklepu).
- Użytkownik uprzywilejowany może dodawać, usuwać, modyfikować oraz nadawać kategorie produktom.

Niefunkcjonalne:

- Responsywność: system musi być kompatybilny z różnymi rodzajami urządzeń i przeglądarek internetowych.
- Dostępność: system musi zapewniać tekst alternatywny do obrazów, możliwość zmiany wielkości tekstu i zawartości strony oraz zmianę motywu (np. ciemny).
- Wydajność: system musi zapewniać szybką odpowiedź na żądania użytkowników, np. czas oczekiwania na efekt wyszukiwania poniżej 10 sekund oraz płynne działanie interfejsu użytkownika.
- Aspekty etyczne: przed założeniem konta i zakupem system wymaga udzielenia zgody na przetwarzanie danych osobowych i zaakceptowania regulaminu.
- Zgodność z przepisami prawno-regulacyjnymi: system powinien być zgodny z obowiązującymi przepisami prawnymi i regulacjami dotyczącymi sprzedaży treści cyfrowych, ochrony danych osobowych i praw autorskich. Powinny być podane informacje takie jak adres, numer NIP i numer kontaktowy firmy.
- Logowanie za pomocą konta Google.
- Dane użytkowników powinny być dostępne tylko dla administratora i danego użytkownika po zalogowaniu.

8. Aspekty prawne dotyczące prowadzonej działalności

W celu pozyskiwania produktów zawarte zostaną umowy z wydawcami książek, wytwórniami muzycznymi i producentami gier, aby uzyskać licencje na dystrybucję ich treści cyfrowych. Takie umowy będą obejmować określone tytuły, autorskie dzieła lub całe katalogi. Treści będą więc pozyskiwane w sposób legalny i są rozpowszechniane zgodnie z prawami autorskimi. Informacje o sposobie korzystania i rozpowszechniania zakupionych treści są zamieszczone na stronie przy produkcie.

Informacje o działalności (nazwa, adres, kontakt, NIP) są podane na stronie. Zamieszczony jest tam również regulamin sklepu, określający warunki zakładania i utrzymania konta, dokonywania zakupu, rozpowszechniania treści oraz inne niezbędne zapisy oraz informacje o RODO.

Przed założeniem konta oraz złożeniem zamówienia, użytkownik będzie musiał zaakceptować wymagane zgody - na przetwarzanie danych osobowych oraz o przeczytaniu i zaakceptowaniu regulaminu sklepu.

Po wejściu na stronę będą podane informacje na temat cookies oraz opcja wyrażenia lub odmowa udzielenia zgody na przechowywanie danych osobowych.