***Projekt IO 2019 (Graficzny sklep internetowy)***

Projekt UML mający na celu zobrazowanie działania sklepu jak i najważniejszą część tego procesu jaką jest rozmowa między klientem a artystą, także jego budowa i dość podstawowa struktura.

Zamysłem tego sklepu jest jego minimalizacja oraz łatwość poruszania się, zachowując profesjonalną otoczkę, utrzymując szybki i komfortowy typ zakupów oraz łatwą możliwość kontaktu z administracją.

By to było możliwe administratorem sklepu jest główny grafik a reszta ma status moderacji, który różni się tylko minimalnie od statusu administratora, więc na potrzeby przejrzystości diagramów zastosowano normalizację pod nazwą Artysta.

By zachować łatwość poruszania się po sklepie www wprowadzono NameTag, dzięki któremu nie musimy się rejestrować, by robić zakupy. Wystarczy nam „ksywka” (NameTag) system nadaje nam ID, od razu przypisując priorytet użytkownikowi w celu późniejszego ustalenia kolejek do zlecenia pracy artystom. Dzięki temu systemowi osoby nielubiące długich rejestracji nie zniechęcą się do sklepu. Rejestracja użytkownika sklepu niesie ze sobą jednak ogromne korzyści, ponieważ dzięki niej pomijamy przy zleceniu etap podania wszelkich danych ze względu na pobieranie ich z bazy danych, w której znajdują się już informacje wprowadzone w momencie rejestracji. Te dane oczywiście można zmieniać i aktualizować. Kolejnym plusem jest zwiększony priorytet kolejkowy a zatem czas, w którym znajdziemy wolnego artystę zostaje skrócony.

Gdy klient przygotuje formularz zlecenia i wyśle go do sklepu, artysta, wolny w tym momencie, sprawdza zlecenie oraz jego poprawność, jeśli jest on nim zainteresowany podejmuje się pracy i kontaktuje z potencjalnym klientem.

Cała formalność zamówienia jest szybka a i budowa procesu jest banalna, tak by klient czuł się swobodnie i nie tracił pewności siebie. Przed zaakceptowaniem artysty następuje rozmowa podczas której wycenia on wszelakie koszty takie jak przedpłata 30% całkowitej ceny oraz płaca pełna, która musi zawierać się w widełkach cenowych odpowiadających danemu typowi pracy. Klient podejmuje decyzję czy na pewno chce zaakceptować warunki zlecenia. W zależności od decyzji podpisuje umowę lub anuluje zlecenie. Przed zarejestrowaniem zlecenia do bazy artysta musi dostać przedpłatę, dzięki temu baza danych nie jest zaśmiecona przez zlecenia odwołane przez rozmyślonych klientów. Gdy klient uiści przedpłatę, artysta wprowadza dane zlecenia oraz rozpoczyna swoją pracę. Gdy ją kończy przesyła klientowi preview. Klient ma wtedy ostatni moment na anulowanie zlecenia lecz nie może odzyskać pieniędzy z przedpłaty, ponieważ artysta pracowałby za darmo. Nie może też wykorzystać pracy artysty do momentu zapłaty końcowej.

Po uiszczeniu wpłaty artysta wprowadza zdjęcia i dokumentację do galerii sklepu, a klient ma możliwość oceny i feedback’u.

Cały ten proces jest podzielony na 6 etapów podstawowych, które są rozbudową 3 etapów:

1. Nadanie zlecenia przez klienta.

2. Rozpatrzenie zlecenia i jego poprawności przez artystę/rozmowa z klientem.

3.Dodanie zlecenia do rejestru bazy danych po uiszczeniu przedpłaty.

4.Wykonanie pracy/modyfikacji.

5.Uiszczenie końcowej zapłaty.

6.Dodanie zdjęć i dokumentacji do galerii oraz feedbacku przez klienta.

**1.Złożenie zlecenia.**

**2.Wykonanie zlecenia.**

**3.Zapłacenie za zlecenie.**

Cały proces zlecenia jest oparty na prostym modelu, który skupia się na dobrym kontakcie między klientem a wykonawcą. Zdarza się bowiem, że często jest utrudniony i powolny. Poprzez wprowadzenie prostego szablonu działania, który musi być przestrzegany przez artystów, klient wie w jakim momencie trwania zlecenia ma możliwość na szybki kontakt i bezzwłoczny odzew ze strony wykonawcy. Dzięki temu artysta jest w stanie przyjmować kilka zleceń naraz, ponieważ kontakt z klientem jest wzmożony do momentu wykonywania pracy oraz po jej skończeniu, co daje czas na spokojną pracę oraz na rozmowy z innymi klientami.