

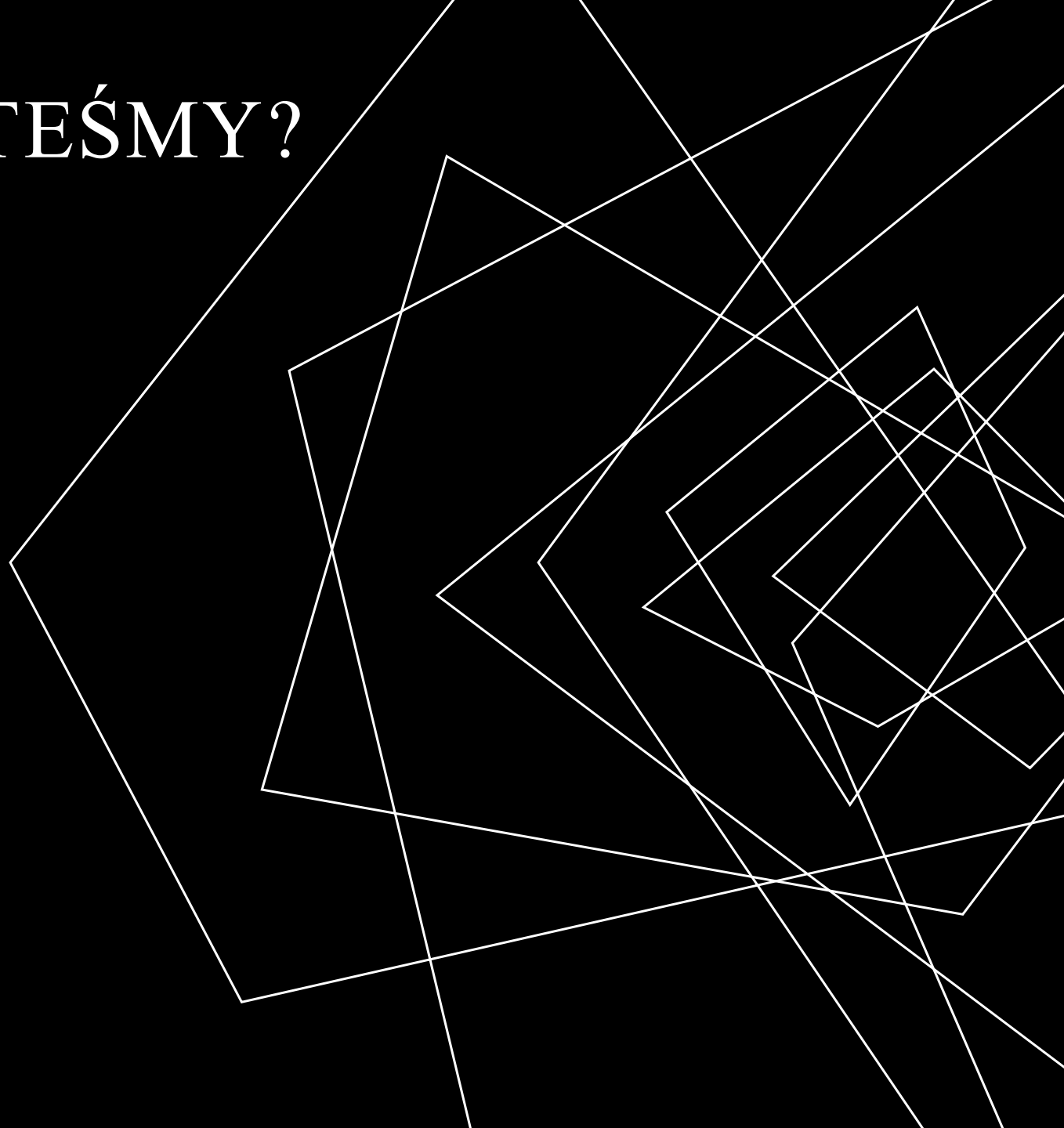
Abstract geometric lines in the top left corner, consisting of several thin, black, overlapping lines that form a complex, angular pattern.

# TABLICA KONCEPCYJNA SKLEPU INTERNETOWEGO

Maks Wiśniewski, Jakub Janeczko

# ¿DLACZEGO TU JESTEŚMY?

Zdecydowaliśmy się na ten projekt, aby dostarczyć klientom innowacyjne rozwiązanie, umożliwiając im podejmowanie świadomych decyzji, rozwiązywanie konfliktów i tworzenie innowacyjnych rozwiązań w zarządzaniu sklepami internetowymi.



# ***ELEVATOR PITCH***

Dla przedsiębiorców e-commerce, nasze oprogramowanie 'ShopMaster' to wszechstronne narzędzie do zarządzania sklepami internetowymi, oferujące intuicyjny interfejs oraz pełne wsparcie w obszarze produktów, zamówień, płatności, faktur i promocji. Wyróżnia się ono spośród konkurencyjnych rozwiązań dzięki swojej kompleksowości i możliwości podejmowania lepszych, bardziej świadomych decyzji w biznesie e-commerce.

# REKLAMA

- ShopMaster "Twoje e-commerce, Twoja kontrola!"

- Korzyści:

ShopMaster pozwala na łatwe zarządzanie produktami, zamówieniami i płatnościami, dzięki czemu Twój sklep działa efektywnie i bez zakłóceń.

Nasza aplikacja umożliwia szybkie i bezbłędne generowanie faktur, co ułatwia obsługę klientów i finansów.

Skuteczne Kampanie Promocyjne: Dzięki ShopMaster możesz tworzyć i zarządzać promocjami, przyciągając nowych klientów i zwiększając sprzedaż.

Elastyczność Dostosowana do Twoich Potrzeb: Nasze rozwiązanie jest skalowalne i dostosowuje się do rozwoju Twojego biznesu e-commerce, zapewniając Ci kontrolę nad każdym aspektem.

# LISTA-NIE

W zakresie projektu:	Poza zakresem projektu:
<ul style="list-style-type: none"><li>1. Zarządzanie produktami: Dodawanie, edycja i usuwanie produktów w sklepie internetowym, zarządzanie cenami i stanem magazynowym.</li><li>2. Obsługa zamówień i płatności: Przyjmowanie zamówień online, obsługa płatności elektronicznych i generowanie faktur.</li><li>3. Tworzenie i zarządzanie promocjami, w tym możliwość korzystania z kodów rabatowych.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>1. Rozwój sprzętu lub infrastruktury sprzętowej (np. serwery).</li><li>2. Tworzenie treści i grafik produktów – odpowiedzialność klienta.</li><li>3. Obsługa logistyki dostawy fizycznych towarów.</li><li>4. Marketing i kampanie reklamowe poza samą reklamą oprogramowania.</li><li>5. Długotrwałe usługi wsparcia technicznego poza określonym okresem po wdrożeniu.</li></ul>
Nieokreślone:	
<ul style="list-style-type: none"><li>1. Dokładne terminy projektu i harmonogram działań.</li><li>2. Konkretnie szczegóły dotyczące integracji z istniejącymi systemami klienta.</li><li>3. Liczba użytkowników, którzy będą korzystać z oprogramowania.</li><li>4. Dokładny budżet projektu i koszty dodatkowe, które mogą się pojawić.</li><li>5. Szczegóły dotyczące testów i wdrożenia oprogramowania.</li></ul>	



# SHOPMASTER OD STRONY KLIENTA

- **Zespół ds. Bezpieczeństwa Informacji:**  
Konsultacje z ekspertami ds. bezpieczeństwa w firmie klienta.
- **Osoby ds. Dostarczania Sprzętu i Infrastruktury:** Współpraca z specjalistami ds. infrastruktury IT i dostarczania sprzętu.
- **Klienci Wewnętrzni i Pracownicy Korporacyjni:** Nawiązanie kontaktu z pracownikami klienta, którzy znają reguły i procesy organizacji.
- **Osoby ds. Integracji i Istniejących Systemów:** Współpraca z ekspertami odpowiedzialnymi za integrację ShopMaster z istniejącymi systemami klienta.

- **Frontend i Backend:**
  - Frontend zostanie stworzony w React (JavaScript) dla responsywnego interfejsu użytkownika.
  - Backend będzie oparty na Django (Python) dla skalowalności i bezpieczeństwa.
- **Baza Danych:**
  - Baza danych wykorzysta MySQL do przechowywania danych produktów, zamówień i klientów.
- **Komunikacja i Integracje:**
  - Komunikacja między frontendem a backendem opiera się na API RESTful.
  - Integracje z systemami płatności elektronicznych wykorzystają API dostawców, takie jak PayPal i Stripe.
- **Założenia Architektoniczne:**
  - Priorytetem są skalowalność, wydajność i bezpieczeństwo danych.
  - System buforowania (cache) przyspiesza przetwarzanie zapytań.

# ARCHITEKTURA I TECHNOLOGIE SHOPMASTER

# JAKIE WYZWANIA I RYZYKA NAS CZEKAJĄ?

## **Bezpieczeństwo Danych:**

Ryzyko ataków hakerskich i wycieków danych, wymaga odpowiednich zabezpieczeń.

## **Integracje Zewnętrzne:**

Potencjalne problemy podczas łączenia z systemami płatności i aplikacjami.

## **Skalowalność:**

Konieczność utrzymania wydajności systemu przy wzroście użytkowników.

## **Zgodność Z Normami Klienta:**

Niezgodność z wymaganiami korporacyjnymi klienta.

## **Terminy i Budżet:**

Ryzyko opóźnień lub przekroczenia budżetu.

## **Zrozumienie Oczekiwań Klienta:**

Konieczność jasnej komunikacji i dokumentacji oczekiwań.

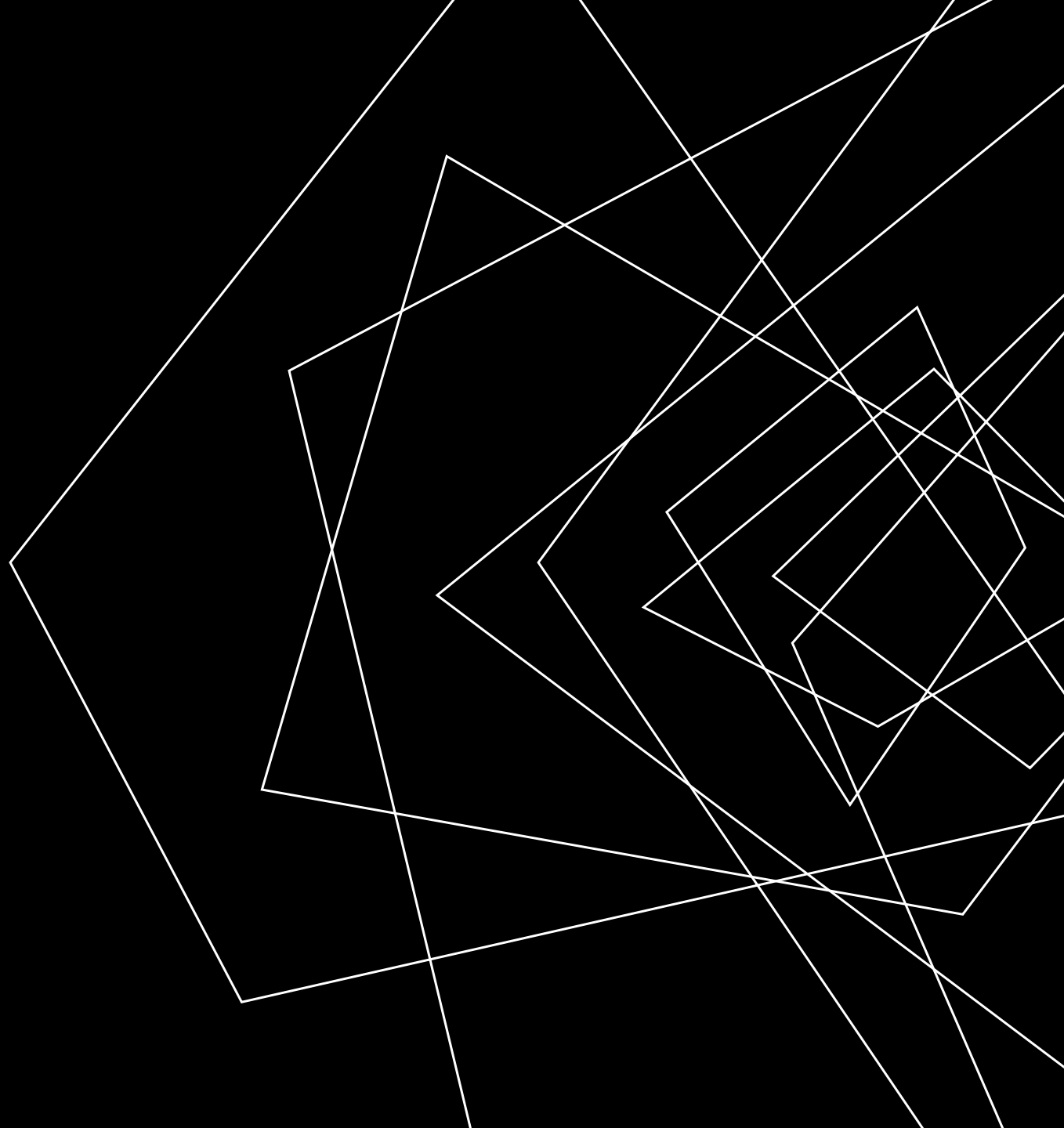
## **Szkolenie i Wsparcie:**

Dostarczenie skutecznego szkolenia i ciągłego wsparcia dla użytkowników.



- **Czas Wytworzenia:** Wytwarzanie projektu ShopMaster potrwa około 5 miesięcy.
- **Testowanie:** Proces testowania potrwa około 2 miesięcy podczas ostatniego miesiąca wytwarzania.

Należy pamiętać, że te okresy czasu są orientacyjne i mogą ulec zmianie w zależności od dokładnych wymagań projektu oraz tempa pracy zespołu.



# ELASTYCZNOŚĆ

- **Czas:** Istnieje możliwość dostosowania harmonogramu projektu, ale z zachowaniem jasnych terminów dla kluczowych etapów.
- **Budżet:** Rozważamy pewne elastyczne dostosowania budżetu, jednak zawsze kontrolujemy wydatki, aby nie przekroczyć ustalonych limitów.
- **Zakres:** Możemy uwzględnić niewielkie zmiany w zakresie projektu, aby dostosować się do ewoluujących potrzeb klienta.

Niezależnie od elastyczności w tych obszarach, nie pozwalamy na obniżenie jakości projektu. Naszym priorytetem jest dostarczenie produktu najwyższej jakości, który spełni oczekiwania klienta.

# POTRZEBNY PERSONEL

Do realizacji projektu ShopMaster potrzebujemy następujących specjalistów:

Project Manager: jedna osoba.

Programiści (front-end i back-end): 4 osoby, komputery z odpowiednimi środowiskami programistycznymi.

Testerzy: 1 osoba, komputer z narzędziami do testowania.

Specjalista ds. bezpieczeństwa: 1 osoba, komputer z narzędziami do testowania i zabezpieczania oprogramowania.

Marketingowiec: 1 osoba, komputer.

Rola "zwinnego klienta" jest kluczowa i wymaga dostępu do komputera lub urządzenia z przeglądarką internetową.



# KOSZTY

Project Manager: 60zł/h (5mies) => 52 800 zł

Programiści: 60zł/h x 4 = 240zł/h (5mies) => 211 200 zł

Tester: 40zł/h (2mies) => 12 800 zł

Specjalista ds. bezpieczeństwa: 70zł/h (1mies) => 11 200 zł

Marketingowiec: 40zł/h (2mies) => 12 800 zł

Stanowiska: 3 000zł x 8 = 24 000 zł

Koszty projektu ShopMaster wynoszą 350 000 PLN.



# PODSUMOWANIE

Na podstawie naszych obecnych szacunków i planów, projekt ShopMaster jest przygotowany na okres 5 miesięcy realizacji, przy szacunkowych kosztach wynoszących 350,000 PLN. Warto zaznaczyć, że są to przybliżone liczby i istnieje możliwość ich dostosowania w trakcie dalszych etapów projektu. Nasza determinacja i zaangażowanie pozostają niezmiennie, a celem jest osiągnięcie sukcesu projektu.