

Projekt “Videopůjčovna”

Business Analýza

Klient	Majitel videopůjčovny
Zpracovali	Daniel Poustka
	Petr Marek
	Miron Grishchenko
	Nazariy Shukatka
	Chaban Yevhen
	Šimon Zvára
Stránky projektu	https://gitlab.fel.cvut.cz/shukanaz/smp/wikis/home
Cvičící	Hriadelová A., Kouba D.
Verze	0.2.3
Datum	28.3. 2020

Historie revizí

Datum	Verze	Autor	Změna
25.2.	0.0.0	Daniel Poustka	Vytvoření
29.2.	0.0.3	Petr Marek	Business požadavky
29.2.	0.0.6	Chaban Yevhen	Business cíle
29.2.	0.0.9	Šimon Zvára	Zdůvodnění smysluplnosti projektu
2.3.	0.1.1	Daniel Poustka	Anotace projektu, Rizika Projektu, korekce
2.3.	0.1.2	Šimon Zvára	Současný stav
2.3.	0.1.3	Nazariy Shukatka, Šimon Zvára, Daniel Poustka	Předpoklady
2.3.	0.1.4	Daniel Poustka	Kosmetické úpravy, korekce
3.3.	0.1.5	...	Oprava popisu, business cílů a tabulka rizik projektu
4.3.	0.1.6	Daniel Poustka, ...	Oprava financí
15.3.	0.2.0	Nazariy Shukatka	Oprava na základě připomínek oponentury
19.3.	0.2.1	Daniel Poustka	Korektura, drobné úpravy
28.3.	0.2.3	Daniel Poustka	Korektura, přidání EA dokumentace formou obrázků

Obsah

Popis (anotace) projektu	2
Současný stav	2
Business cíle	2
Rizika projektu	3
Výstupy projektu	3
Předpoklady	4
Přínosy	4
Časový plán projektu	5
Harmonogram	5
Finance	6
Náklady	6
Počáteční náklady	6
Náklady 5 let	6
Zisk	6
Jednorázová počáteční platba	6
Měsíčně	7
Business Domain Model	8
Business Process Model	9
Dodání zboží do obchodu	9
Diagram AS IS	9
Diagram TO BE	10
Inventura zboží	10
Diagram AS IS	10
Diagram TO BE	11
Merch	11
Odeslání merche	11
Prodej merche	11
Reklamace zboží	12
Vrácení vypůjčeného zboží	13
Diagram AS IS	13
Diagram TO BE	14
Vyhledávání filmu	15
Diagram AS IS	15
Diagram TO BE	16
Vypůjčení zboží	17
Diagram AS IS	17
Diagram TO BE	18
Business požadavky (BR)	19

1. Popis (anotace) projektu

Cílem projektu je prostřednictvím informačního systému usnadnit a zefektivnit práci zaměstnancům pobočky videopůjčovny.

Zákazníkům poskytne možnost vypůjčování si filmů bez nutnosti osobně navštívit kamenný obchod, čímž eliminuje dlouhé čekání ve frontách a zaměstnanci se budou moci zákazníkům více věnovat.

Aplikace bude též umožňovat online provádění objednávek, inventuru a fakturaci zboží.

Veškerá data budou ukládána na lokálním databázovém serveru, který bude videopůjčovně poskytnut společně se softwarem.

2. Současný stav

Současný software používaný videopůjčovnou je zastaralý a neefektivní, zaměstnanci ho nedokáží sami ovládat a je nutné jejich nákladné školení.

Zároveň není plně využíváno moderních technologií, veškeré ukládání provedených transakcí probíhá ručně a tvorba statistik je nemožná.

Videopůjčovna nemá žádné webové stránky a tudíž všichni zákazníci jsou nuceni osobně navštívit pobočku, což vede k dlouhým frontám a nespokojenosti s obsluhou, protože zaměstnanci nestíhají. Mladší generace zákazníků má o služby videopůjčovny minimální zájem, protože preferují online přístup, který v současné době nemůže videopůjčovna nabídnout.

3. Business cíle

- Umožnit zaměstnancům videopůjčovny rychlejší a efektivnější provádění objednávek a fakturace zboží, aby došlo k zvýšení spokojenosti zákazníků
- Zaměstnancům bude výrazně ulehčena práce, kterou by jinak museli vykonávat ručně, aby jim zbylo více času na obsluhu zákazníků
- Vedení videopůjčovny získá přehled o stavu veškerých objednávek a stavu zboží videopůjčovny, čímž se ušetří mnoho času s ruční kontrolou
- Umožnit uživatelům využívat služby částečně nahrazující funkcionalitu kamenného obchodu pomocí webové stránky, aby ušetřili čas i prostředky spojené s dopravou
- Získání nové cílové skupiny zákazníků - převážně mladší generace - díky možnosti internetového přístupu, čímž dojde k rozšíření propagace obchodu a ke zvýšení tržeb

4. Rizika projektu

Popis rizika	Pravděpodobnost	Dopady	Mitigace	Krizový plán	Odpovědná osoba
Přesáhnutí rozpočtu projektu	20 % (špatné odhadnutí nákladů)	Dojde ke snížení zisku, projekt může skončit ztrátový	Hledání možných cest jak ušetřit náklady na projekt	Vzít si půjčku, která se splatí během let produkce	Finančník (Miron)
Překročení časové hranice projektu	30 % (špatné odhadnutí potřebného času)	Nespokojenost zadavatele, který odmítne zaplatit	Pravidelně sledovat zbývající čas a přizpůsobit mu intenzitu práce	Prodloužení pracovní doby, zvýšení počtu zaměstnanců	Vedoucí projektu (Daniel)
Dodaný software bude odmítnut z důvodu chyb	30 % (přehlédnutí nedokonalostí a chyb během vývoje)	Bude nutné provést případné opravy, dojde k navýšení nákladů	Důkladné testování softwaru a pečlivá oprava všech nalezených chyb	Dodatečné investice do profesionálního testování	Vedoucí vývoje (Šimon)
Zaměstnanci odmítnou software používat	20 % (nepřívětivé uživatelské rozhraní)	Bude nutné provést případné opravy, dojde k navýšení nákladů	Vytvoření kvalitního uživatelského rozhraní, které bude dobře otestováno	Provedení průzkumu a upravení GUI podle výsledků	Vedoucí designu (Nazariy)
Konkurence nabídne lepší a výhodnější software	20 % (nedostatečná orientace na trhu)	Zadavatel může vypovědět smlouvu. Bude nutné zvýšit kvalitu a nebo snížit cenu softwaru	Pravidelné sledování a přizpůsobování se situace na trhu	Snížení ceny softwaru na úkor zisku	Analytik (Chaban)

5. Výstupy projektu

- Informační systém pro zaměstnance a zákazníky videopůjčovny. Zaměstnanci pomocí něj budou spravovat chod pobočky, zatímco zákazníci v něm budou mít možnost zapůjčit si filmy online
- Webové stránky jako nadstavba informačního systému

6. Předpoklady

- Zaměstnanci jsou schopni a ochotni používat nový software
- Návštěvnost videopůjčovny nebude klesat a elektronický systém bude stále výhodnější než ruční práce
- Jsou již zakoupeny počítače s potřebným softwarem (operační systém)
- V pobočce je volný prostor pro databázový server
- Videopůjčovna disponuje rozvodem elektřiny
- Zaměstnancům je zajištěn přístup k internetu

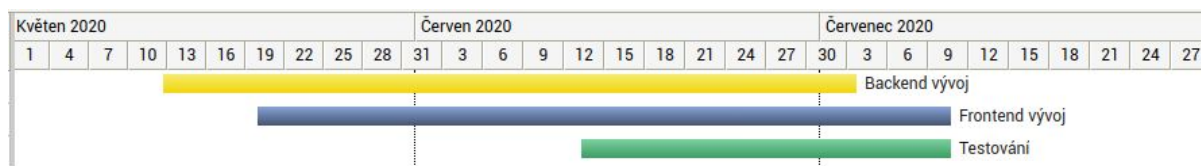
7. Přínosy

- Umožnění provozovateli a zaměstnancům videopůjčovny efektivně zpracovávat a skladovat data o produktech a zákaznících
- Zkrácení doby potřebné na inventuru zboží
- Snížení doby potřebné k provedení prodeje / vypůjčení produktu až o 50 %
- Zautomatizování a celkové usnadnění organizace dodávek nových produktů do videopůjčovny
- Spolehlivé uchování a zpětné dohledávání informací o provedených transakcích a dodávkách produktů. Několikanásobné zvýšení maximálního počtu záznamů.
- Snížení času zaměstnanců stráveného u pokladny o 30 %, uvolnění času na obsluhu a aktivní pomoc zákazníkům
- Automatická správa, tisknutí a uchování faktur za provedené objednávky
- Zvýšení počtu obslužených zákazníků o 15 % v důsledku přemístění části výpůjček na webové stránky
- Získání nových zákazníků z řad mladší generace, předpokládané navýšení až o 40 %
- Zvýšení spokojenosti zákazníků v důsledku kvalitnější obsluhy, nárůst tržeb o 20 %

8. Časový plán projektu

Název	Trvání (dny)	Zahájení	Ukončení
Backend vývoj	38	11.5.2020	01.07.2020
Frontend vývoj	38	18.5.2020	08.07.2020
Testování	20	11.6.2020	08.07.2020

8.1. Harmonogram



9. Finance

Ceny jsou uvedeny v Kč včetně DPH

9.1. Náklady

Počáteční náklady

Databáze	10 000
Vývoj webové stránky	1) 300 hodin frontend, 400 kč/h (celkově 120 000) 2) 300 hodin backend 400 kč/h (celkově 120 000) 3) 160 hodin testování 200 kč/h (celkově 32 000) Celkem za vývoj: 272 000
Počítač	15 000
Software licence (Programy pro vývoj + windows)	15 000
Celkem	312 000

Náklady 5 let

Provoz serveru	50 000
Celkem	50 000

9.2. Zisk

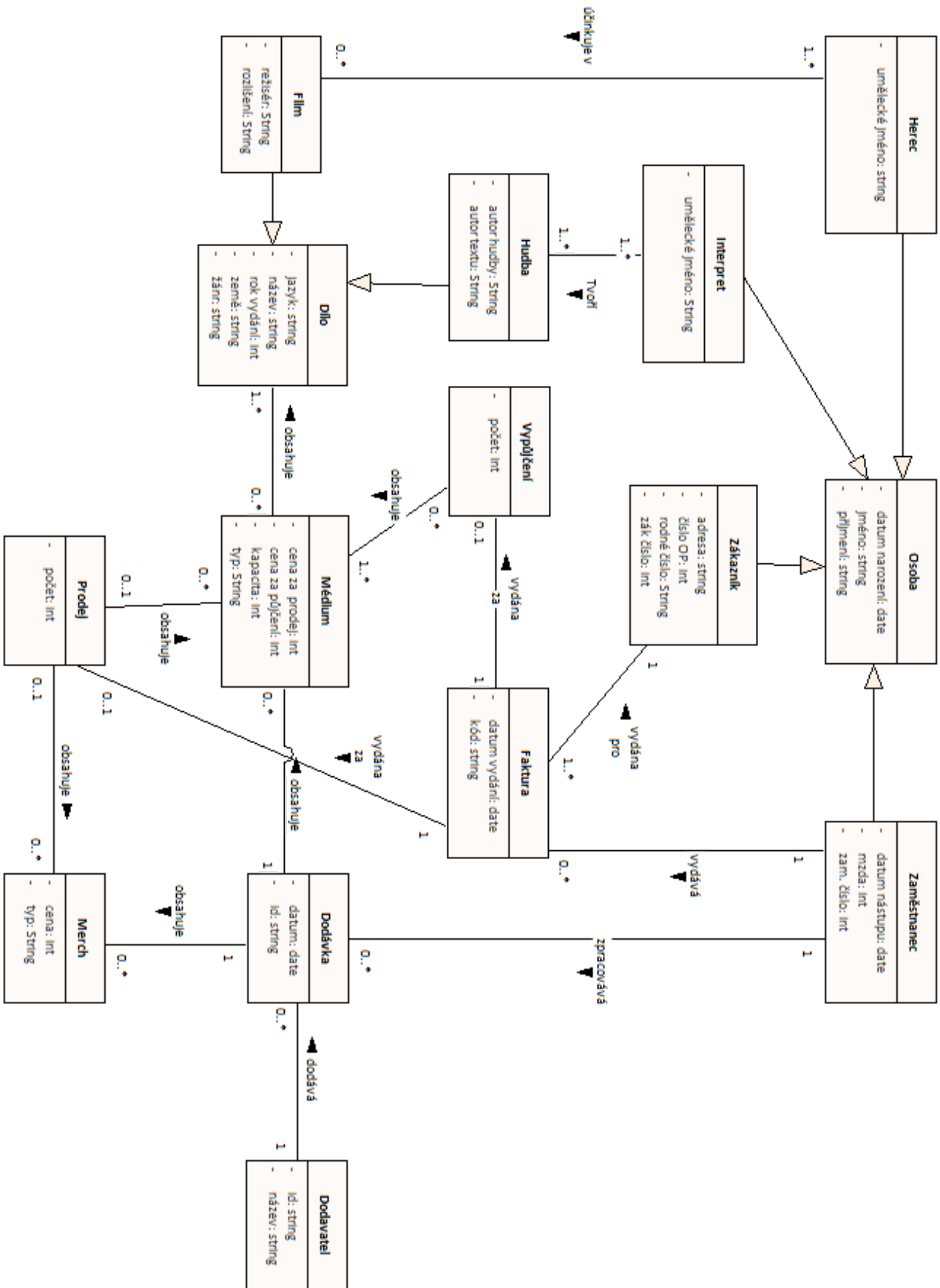
Jednorázová počáteční platba

Instalace	10 000
------------------	--------

Měsíčně

Obsluha	obsluha serverů:	5 000
	licence na náš produkt:	5 000
Celkem		10 000

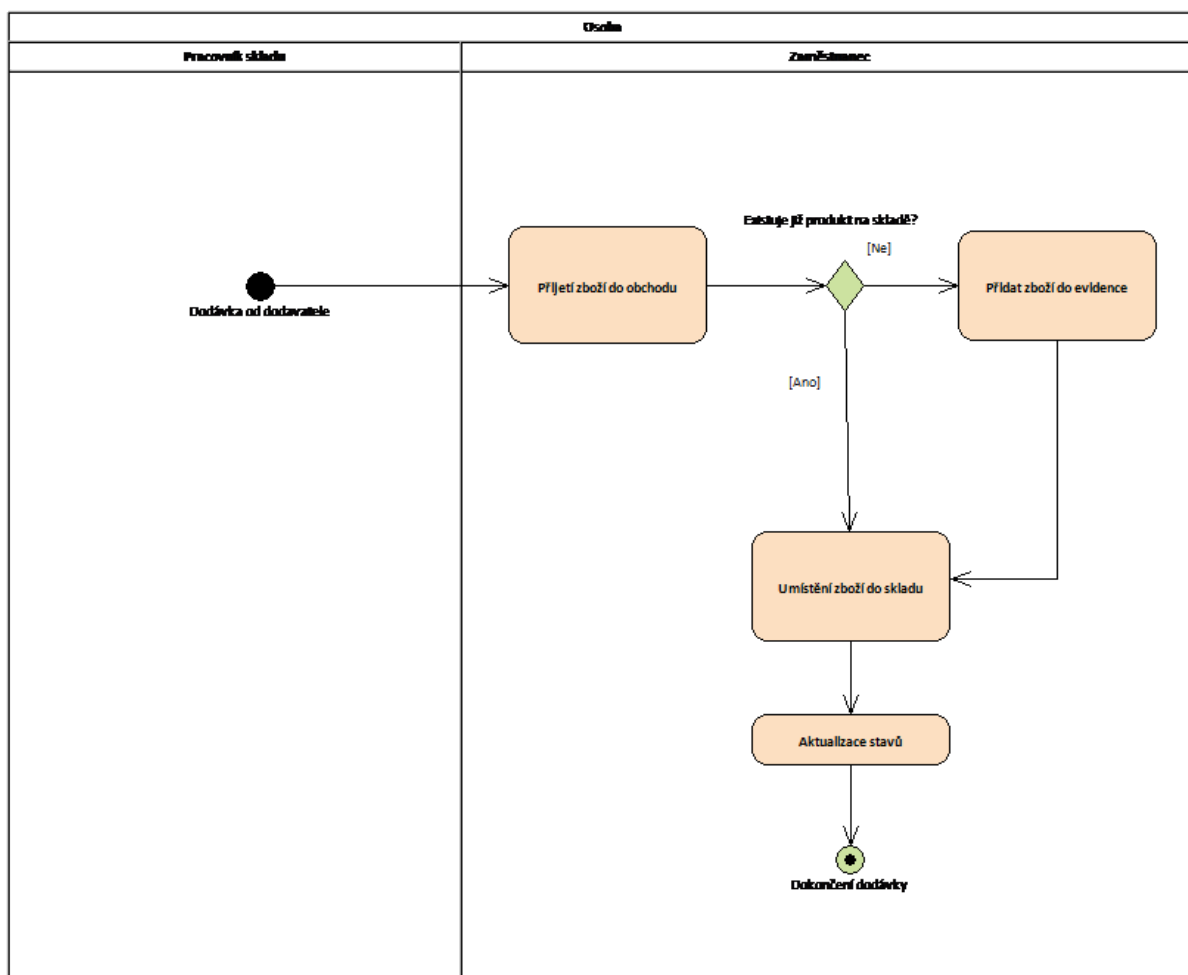
10. Business Domain Model



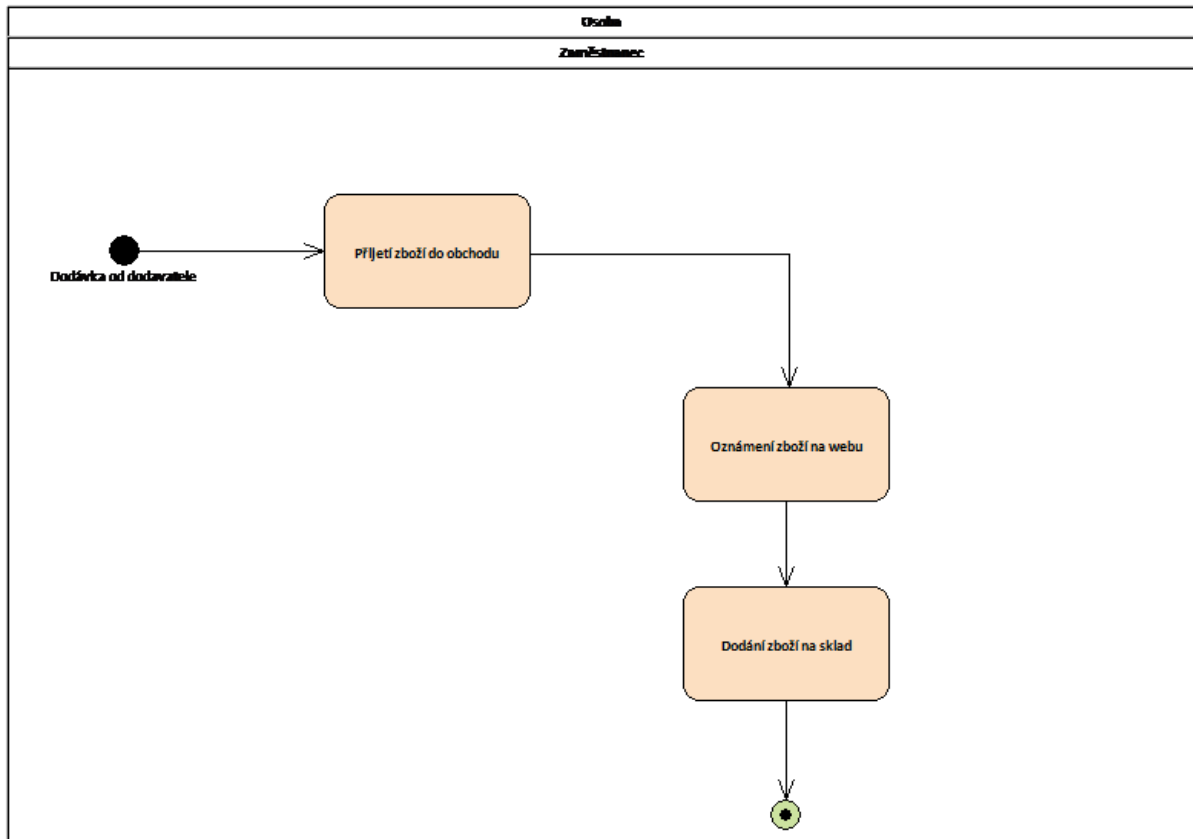
11. Business Process Model

11.1. Dodání zboží do obchodu

11.1.1. Diagram AS IS

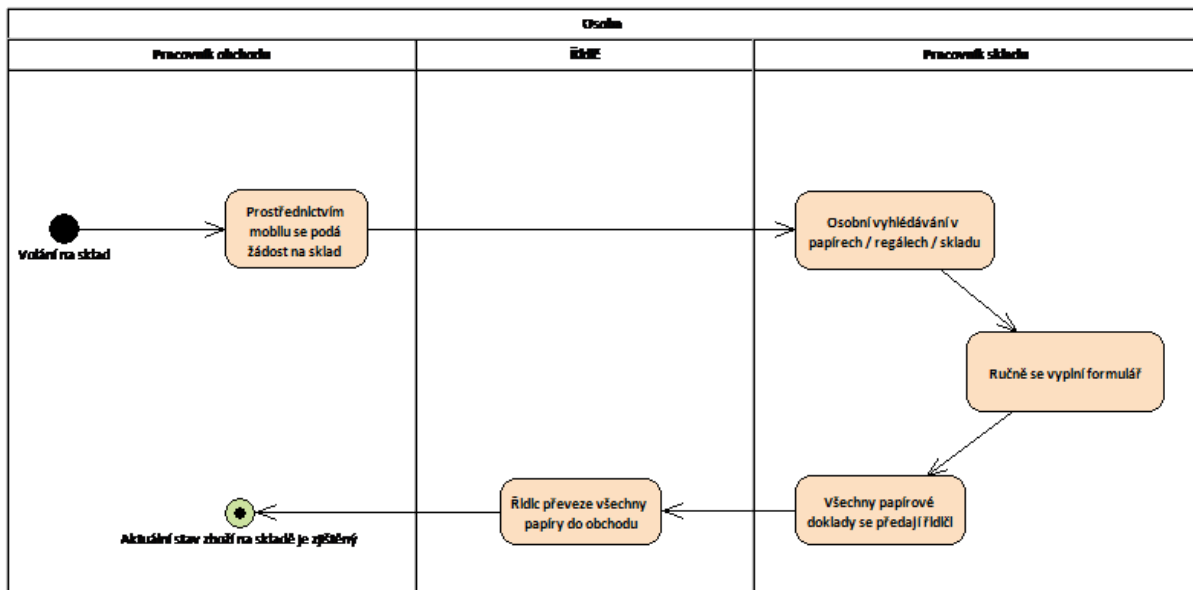


11.1.2. Diagram TO BE

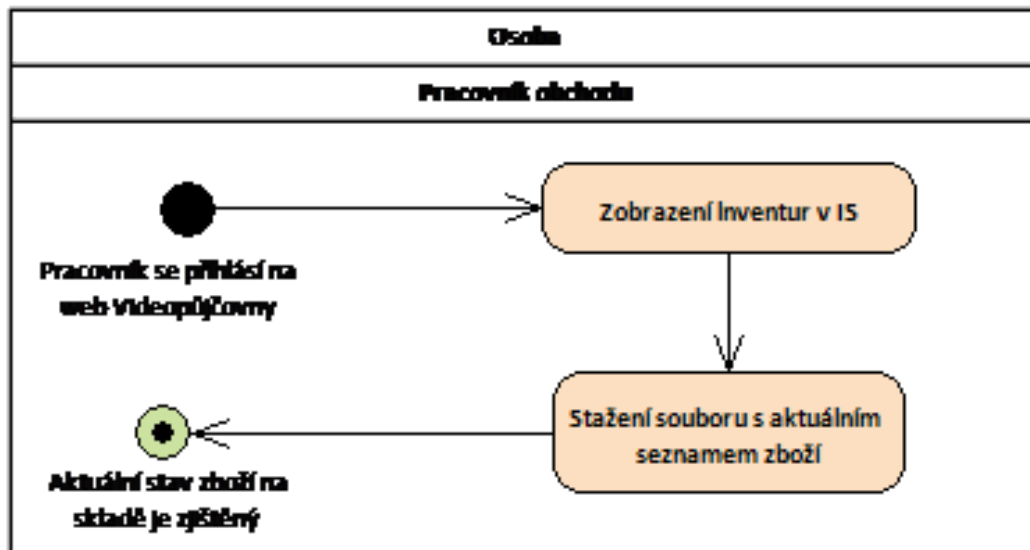


11.2. Inventura zboží

11.2.1. Diagram AS IS

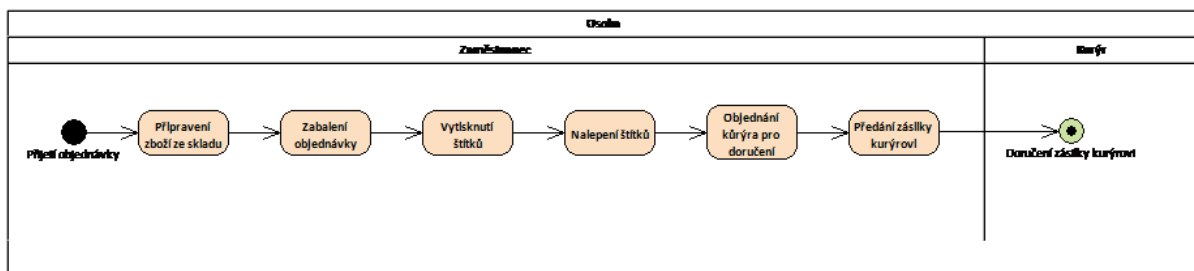


11.2.2. Diagram TO BE

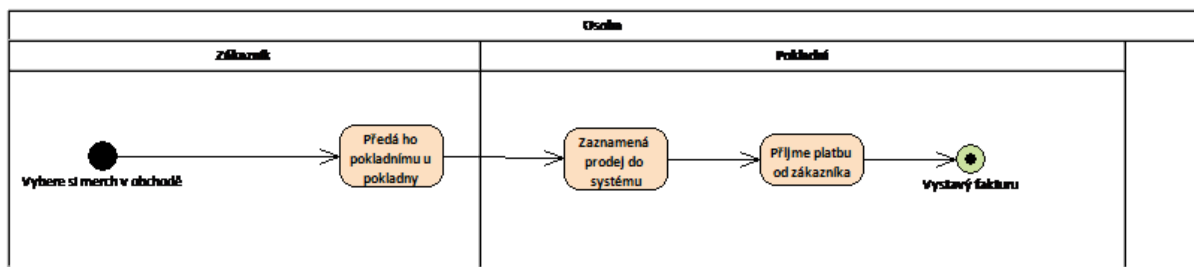


11.3. Merch

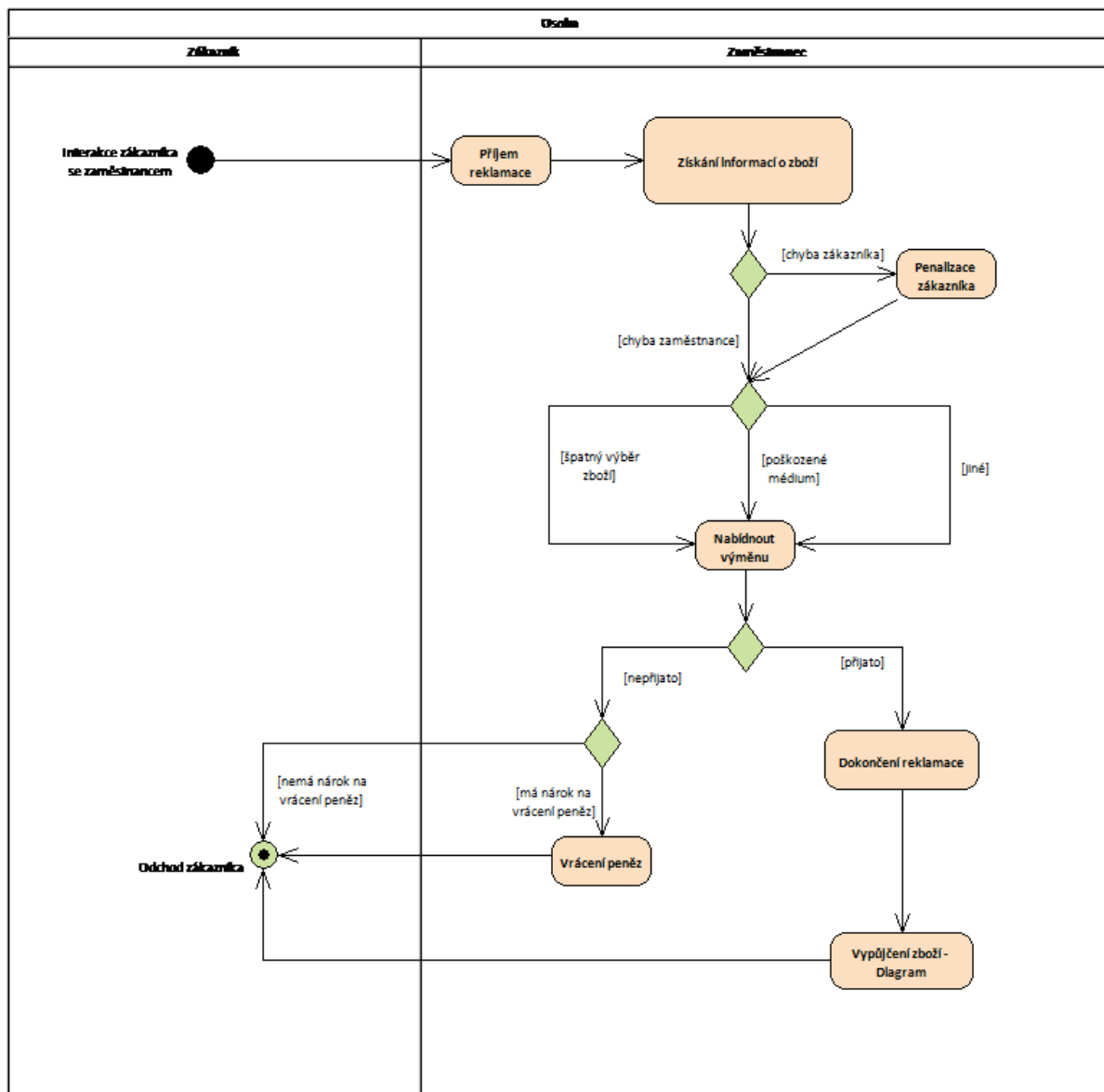
11.3.1. Odeslání merche



11.3.2. Prodej merche



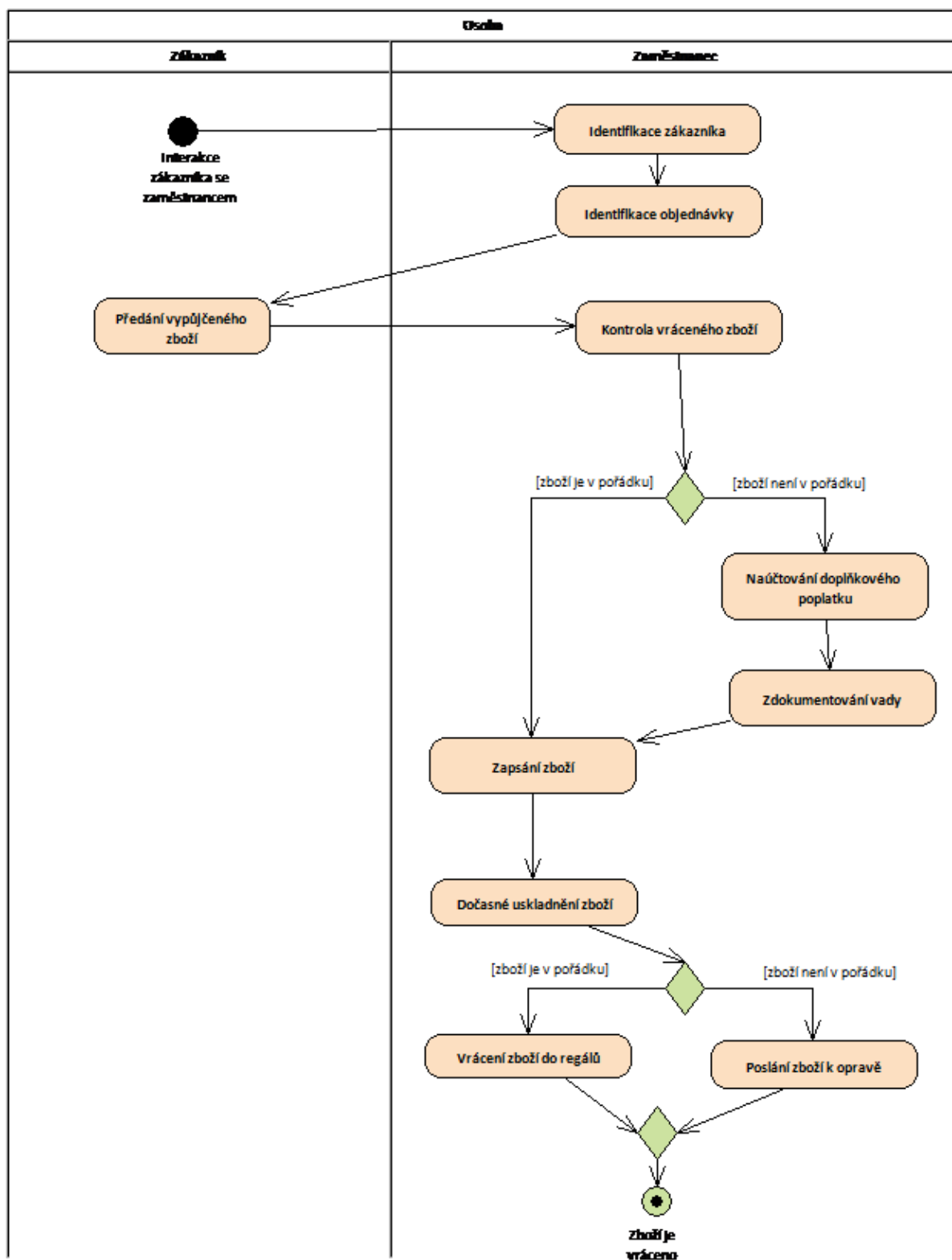
11.4. Reklamace zboží



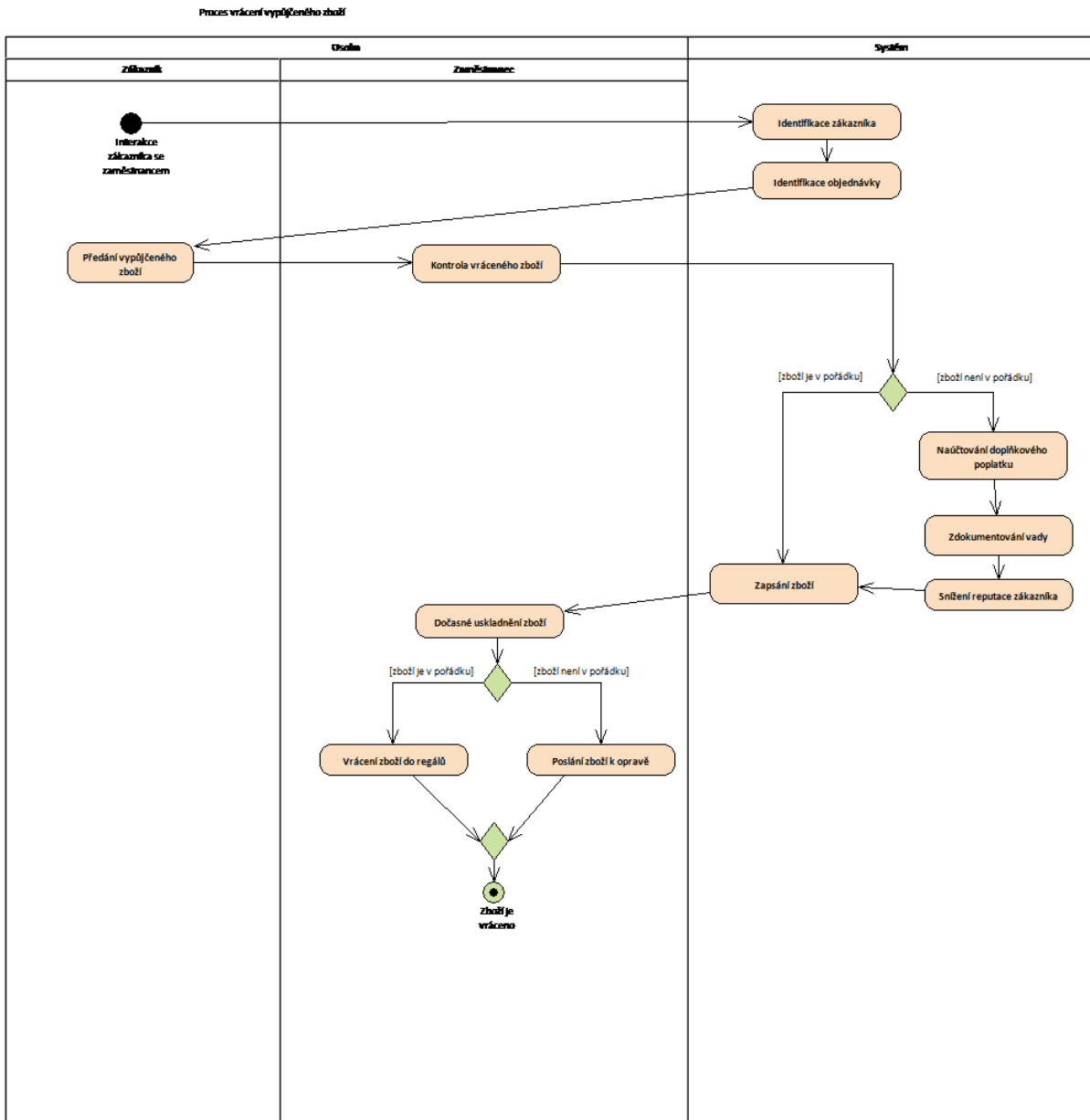
11.5. Vrácení vypůjčeného zboží

11.5.1. Diagram AS IS

Proces vrácení vypůjčeného zboží

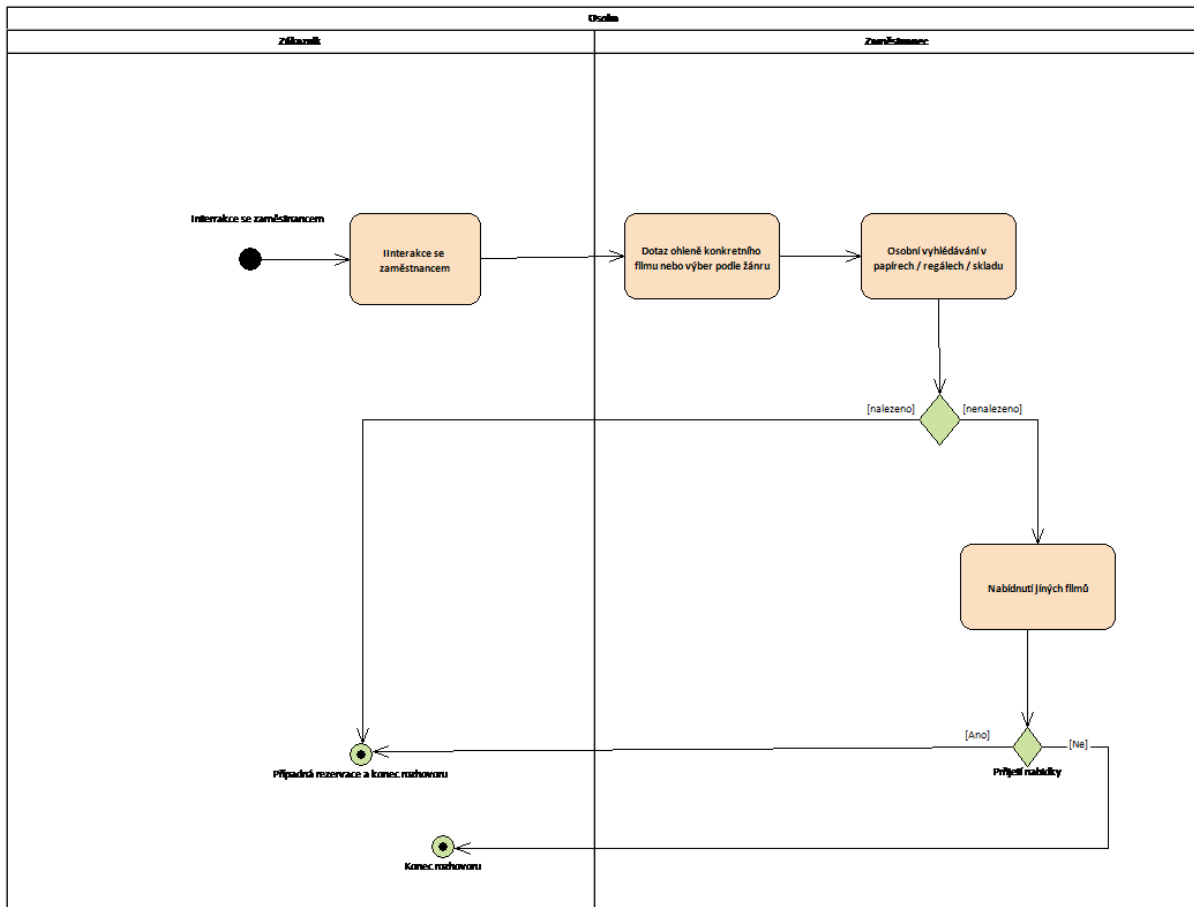


11.5.2. Diagram TO BE

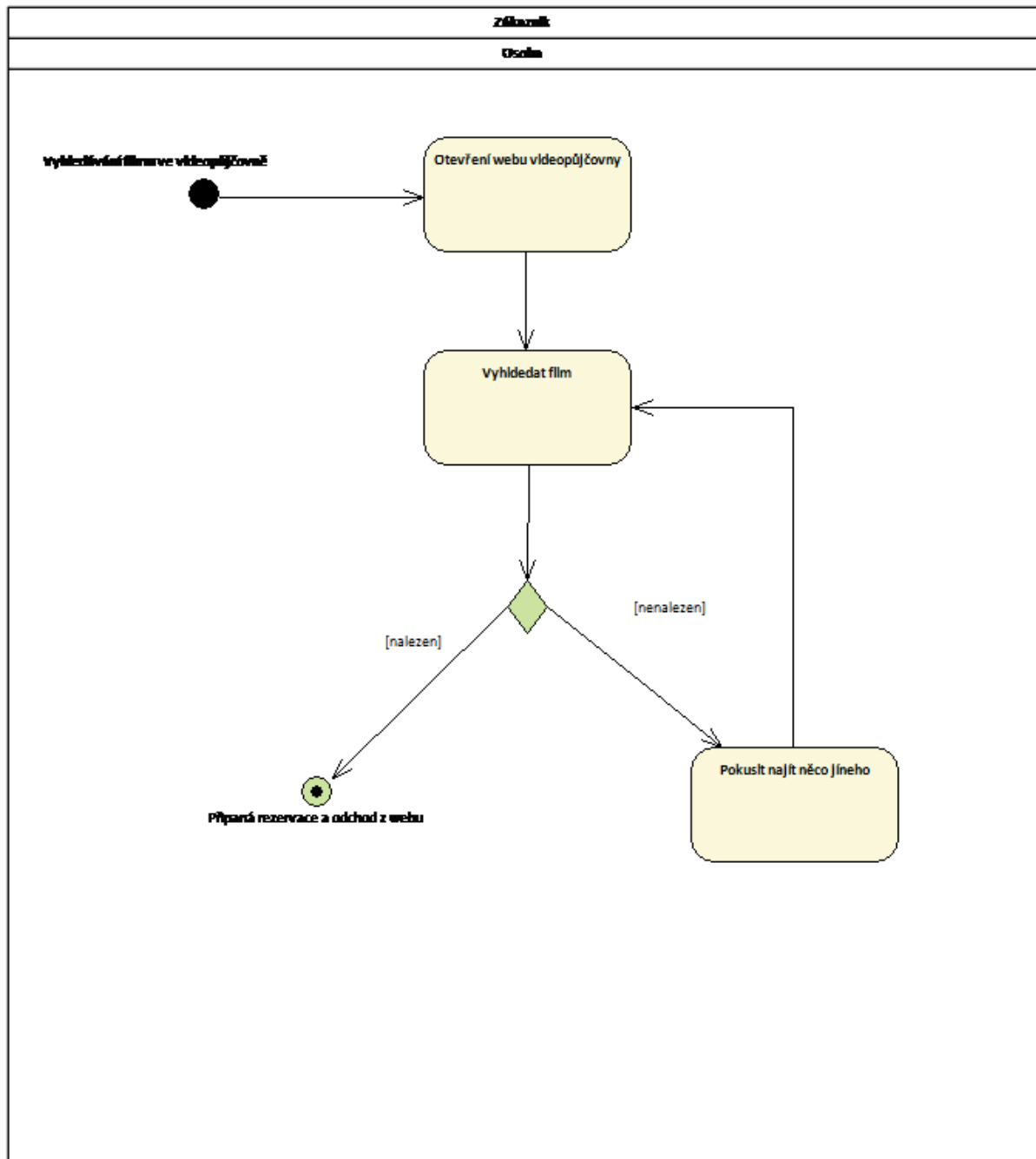


11.6. Vyhledávání filmu

11.6.1. Diagram AS IS

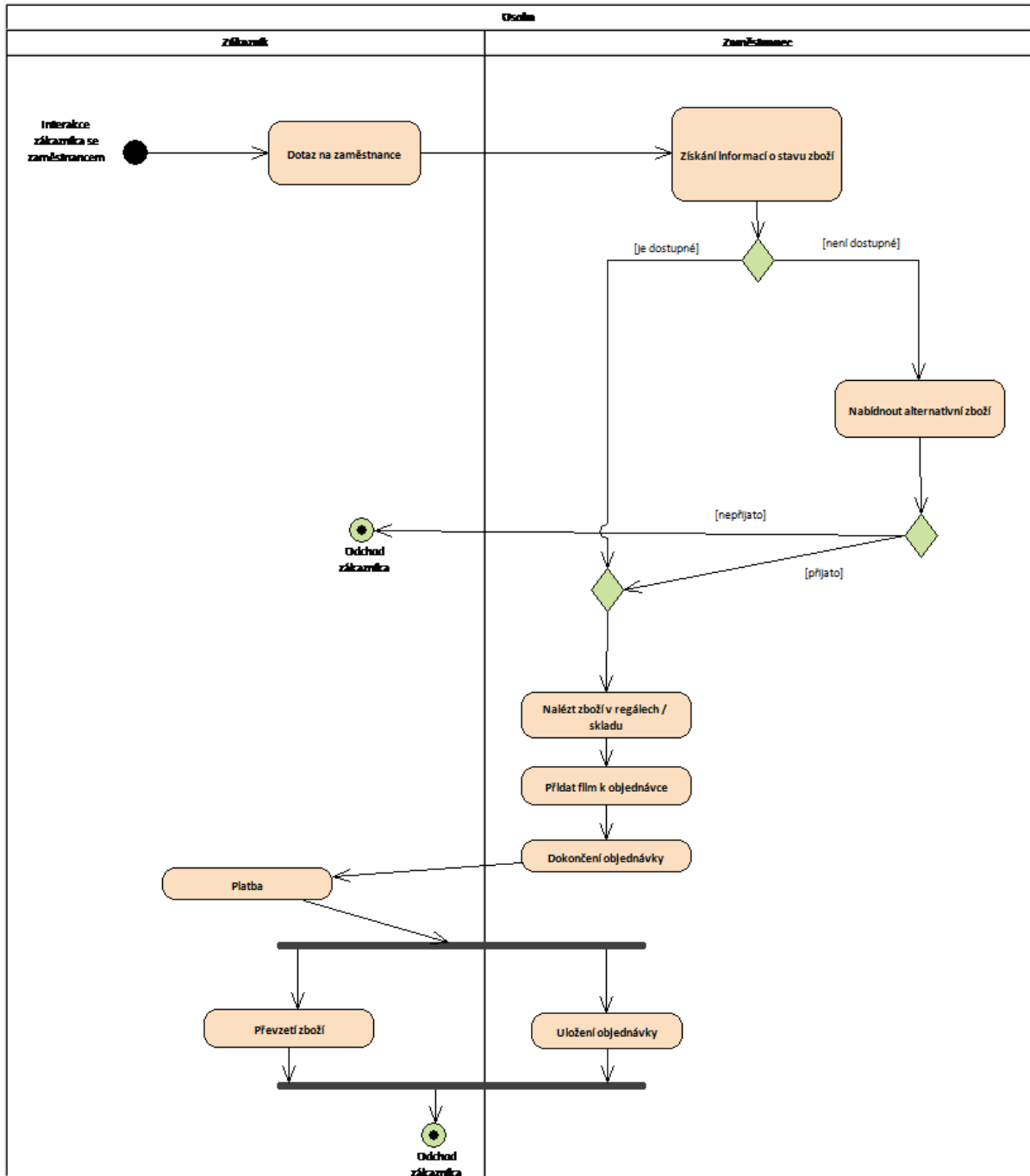


11.6.2. Diagram TO BE

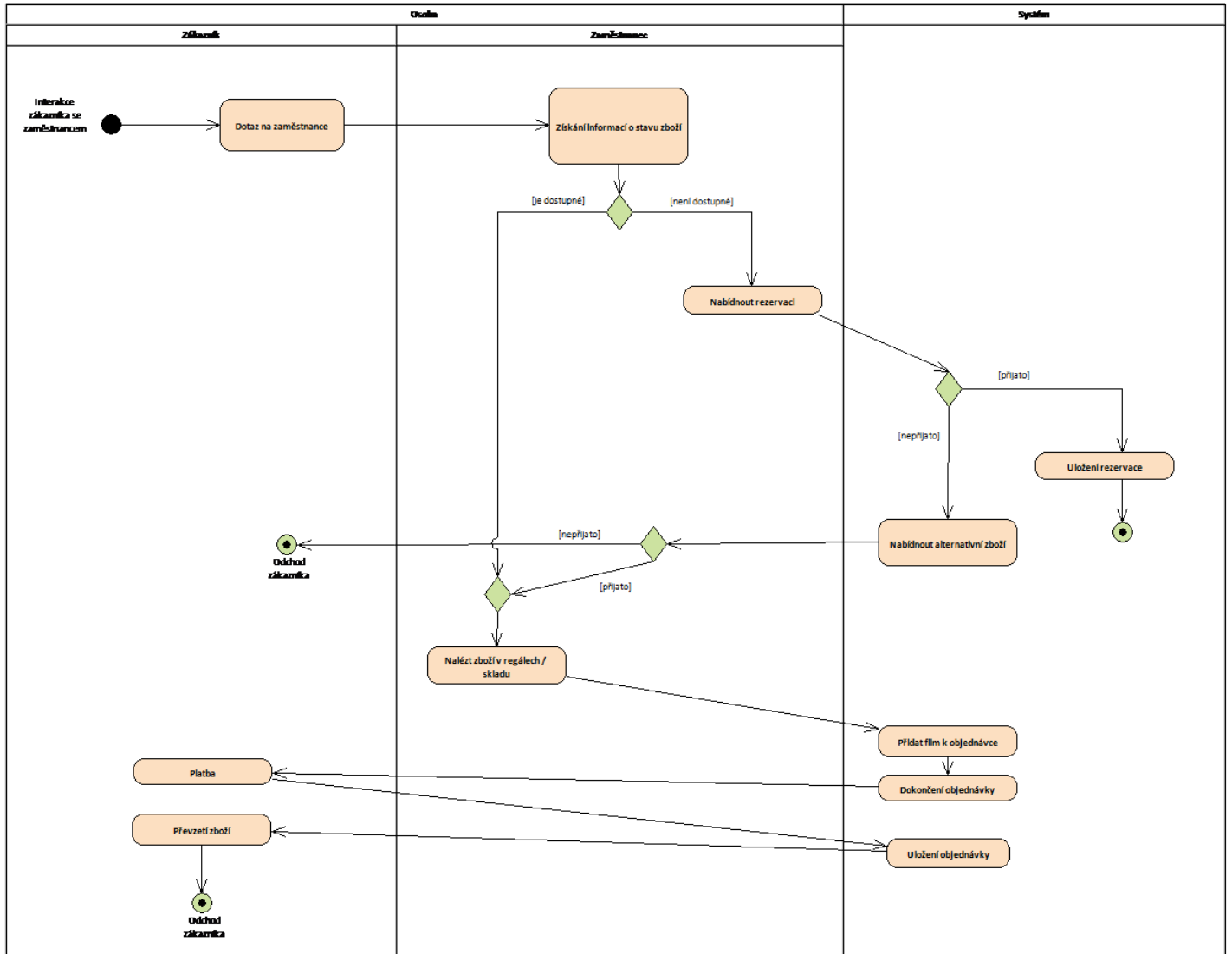


11.7. Vypůjčení zboží

11.7.1. Diagram AS IS



11.7.2. Diagram TO BE



12. Business požadavky (BR)

1. Jako manažer potřebuji zvýšit přehlednost a zjednodušit ovládání dosavadního systému videopůjčovny, protože dojde k urychlení výpůjček a ke snížení nároků na školení nových zaměstnanců.
2. Jako manažer chci umožnit zákazníkům vytvořit objednávku i přes internet z pohodlí jejich domova, aby nemuseli nutně navštívit pobočku.
3. Jako pokladní potřebuji urychlit vydávání faktur, protože dojde ke snížení času, který zákazníci stráví u pokladny.
4. Jako manažer potřebuji zkrátit dobu trvání pravidelné inventury zboží, protože zaměstnanci se poté budou moci více věnovat obsluze zákazníků.
5. Jako manažer potřebuji vylepšit způsob ukládání informací o provedených výpůjčkách, protože zajistíme možnost spolehlivého zpětného přístupu k těmto datům při tvorbě statistik.
6. Jako manažer potřebuji snížit množství zákazníků ve frontě u pokladen, protože předejdeme jejich následné nespokojenosti z dlouhého čekání.

BR1 - Přehlednost, Jednoduchost ovládání systému

BR2 - Objednávky online

BR3 - Urychlení fakturace

BR4 - Zkrácení doby provádění inventur

BR5 - Vylepšit způsob ukládání informací o výpůjčkách

BR6 - Snížení množství zákazníků ve frontě u pokladny