

Dokument wizji projektu FitClubManager

Autorzy:

Agnieszka Goldmann

Krystian Lipiec

Arkadiusz Powęska

Data: 12.03.2019

1. Wprowadzenie

Dokument dotyczy projektu realizowanego w ramach Zespołowego Projektu Inżynierskiego. Niniejszy dokument służy przedstawieniu przeznaczenia tworzonego systemu, jego głównych funkcji i przyjętych założeń.

2. Cel

Celem projektu jest stworzenie systemu wspierającego zarządzanie klubem fitness. System ma wspomagać pracę osób zatrudnionych w klubie, a także obsługę klientów.

3. Rynek

System skierowany jest do "mniejszych" klientów, dla których obecne systemy wykorzystywane w większych sieciach klubów sportowych są ponad potrzeby lub są gotowymi, "sztywnymi" produktami.

Nasz system w założeniach ma być bardziej elastyczny dla klienta m.in dzięki możliwości dostosowania go do jego wymagań.

4. Użytkownicy

System kierowany jest dla czterech grup docelowych:

I. Administratorzy/Właściciele

Właściciel/administrator chce mieć możliwość manipulowania ofertą klubu, do których nie powinni mieć dostępu inni pracownicy klubu – m. in. cennik, regulamin, a także tworzenie kont pracowników.

Użytkownik potrafi posługiwać się przeglądarką i poruszać się po stronach internetowych. Użytkownik posiada e-mail.

II. Pracownicy recepcji

Pracownik ma możliwość utworzenia konta nowego klienta, przeglądania historii jego zamówień i zarządzania (dodawanie karnetów, zapisywanie na zajęcia, odnotowanie wpłaty). Dodaje lub usuwa zajęcia z grafiku. Pracownik ma możliwość dodania nowych zajęć z opisem w ofercie.

Użytkownik potrafi posługiwać się przeglądarką i poruszać się po stronach internetowych. Użytkownik posiada e-mail.

III. Pracownicy – trenerzy

Trener chce mieć możliwość edycji własnego profilu i zarządzać zajęciami w grafiku. Chce dodawać klientów do zajęć indywidualnych.

Użytkownik potrafi posługiwać się przeglądarką i poruszać się po stronach internetowych. Użytkownik posiada e-mail.

IV. Klienci

- Zalogowany

Klient chce zapisywać się na zajęcia online, przeglądać ofertę klubu (także pracowników – trenerów). Klient chce mieć możliwość zakupu karnetu przez internet, zarządza własnym kontem i przegląda jego historię.

Użytkownik potrafi posługiwać się przeglądarką i poruszać się po stronach internetowych. Użytkownik posiada e-mail. Potrafi dokonywać płatności online.

- Niezalogowany

Chce przeglądać dostępną ofertę klubu (zajęcia, grafik, cennik, regulamin).

Użytkownik potrafi posługiwać się przeglądarką i poruszać się po stronach internetowych.

5. Opis produktu

- tworzenie konta pracownika poprzez panel administratora
- tworzenie konta klienta poprzez panel pracownika
- tworzenie profilu trenera poprzez panel administratora
- utworzenie grafiku zajęć grupowych, do którego mają wgląd wszyscy użytkownicy systemu
- zarządzanie grafiką zajęć grupowych przez pracowników
- zarządzanie grafiką zajęć indywidualnych dla każdego trenera
- możliwość wprowadzania zmian w ofercie – rodzaje zajęć, cenniki, karnety
- dodawanie wydarzeń specjalnych
- automatyczne wysyłanie maili z przypomnieniami o nadchodzących zajęciach, wydarzeniach czy końcu ważności karnetu
- zapisywanie i usuwanie klienta z zajęć z poziomu panelu pracownika
- zapisywanie się klienta na zajęcia z poziomu panelu klienta
- przegląd historii zamówień klienta
- możliwość dokonania płatności online za wykupione usługi
- dodawanie ogłoszeń (aktualności)
- wyświetlanie profilu trenera i jego grafiku przez klienta
- wyszukiwanie trenera o wybranych specjalnościach/kwalifikacjach

6. Zakres i ograniczenia

W pierwszej wersji systemu przewidujemy:

- przegląd oferty
- wyświetlanie grafiku zajęć grupowych
- możliwość edycji grafiku zajęć grupowych
- zakładanie konta trenera i klienta
- możliwość zapisów na zajęcia
- możliwość przeglądania profili trenerów
- przeglądanie konta klienta z historią zamówień
- logowanie i rejestracja klienta