

Charter

e-Commerce

Version	1.0.0
Datum	19.10.2019
Autor	gesamtes Team
Projektmitglieder	Robin Willmann, Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Jannik Seiler, Danny Huber, Hannes Huber, Philipp Schweizer

Allgemeines							
Projekt	e-Commerce						
Kunden	Online Händler (Shop)						
Benutzer	Endkunden, Mitarbeiter des Händlers						
Problem	Umständliche Bestellprozess						
Ziel	Einfache Bestellung						
Kriterien							
Wichtigste Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> • Artikel bestellen (Endkunde) • Artikel bei Lieferant bestellen (Shop) • Lagerverwaltung • Kundenverwaltung • Lieferantenverwaltung • Artikelverwaltung • Rabatt/Bonusprogramm für Endkunden • Status der Bestellung (Endkunde) • Status der Lieferung an Betreiber des Shops • Kommunikation per Mail (no reply) • Statistik Seite (Bestellungen, MwSt., Lagerbestände), täglich 						
Akzeptanzkriterien	<ul style="list-style-type: none"> • Einheitliche GUI • sicher gegen Manipulation • schneller und einfacher Bestellprozess (3 Klicks) • mehrere tausend Artikel und Kunden möglich • Artikel durchsuchbar (Name, Art. Nummer) • sortierbar nach Preis • Artikelbilder 						
Vorgehensweise							
Phasen	V-Modell						
Treffen	wöchentlich im Team, mindestens einmal bei Abnahme mit Kunden						
Prioritäten	<table border="1"> <tr> <td>Limitation</td> <td>Zeit</td> </tr> <tr> <td>Optimieren</td> <td>Inhalt</td> </tr> <tr> <td>Akzeptieren</td> <td>Kosten</td> </tr> </table>	Limitation	Zeit	Optimieren	Inhalt	Akzeptieren	Kosten
Limitation	Zeit						
Optimieren	Inhalt						
Akzeptieren	Kosten						
Deadline	Abgabe: 22. Juni 2020						
Risiken							
Projekt	<ul style="list-style-type: none"> • unzureichende Aufwandsschätzungen • Schwierigkeiten beim Implementieren der Web-UI 						
Produkt	<ul style="list-style-type: none"> • Datenverlust (technisch) • Manipulation • Falschliefenung, falsche Abrechnung, Bonuspunkte nicht gutgeschrieben • Server-Ausfall • Differenz Buchhaltung, Lager 						

Klassifizierung	
Größe	riesig
Prioritäten	wichtig für Kunden
(Produkt-)Risiko	mittel
Profitabilität	Pizza
Technologie-Ebene	mittel, reif
Erfahrung	nein, jedoch Teilerfahrung in einzelnen Aspekten

Einschränkungen
Zahlung nur auf „Kreditkarte“, keine echte Zahlungsabwicklung
Simulierte Lieferanten
Deutsche Kunden

Change log

Version	Änderung
1.0.0	Charter erstellt