

# ArtSea

## Organizacja i Infrastruktura Projektu

Benjamin Jurewicz  
198326

Marta Kociszewska  
198143

Lidia Zawrzykraj  
198257

## 1. OPIS PROJEKTU I PRODUKTU

### Nazwa i Ogólna Koncepcja

- **ArtSea** - system zarządzania portfolio artysty
- **Ogólna koncepcja** - system planowany jest jako platforma, umożliwiająca artystom błyskawiczne generowanie własnych stron internetowych z ich twórczością

### Adresowany Problem i Obszar Zastosowania

- **Problemy:**
  - Trudność techniczna: Artyści nie potrafią samodzielnie postawić (stworzyć) strony
  - Brak spójności: Portfolia w mediach społecznościowych są rozproszone i niespójne
  - Wysokie koszty: Zatrudnienie dewelopera jest zbyt drogie dla początkujących twórców
- **Obszar zastosowania:**
  - Sektor kreatywny, promocja sztuki w Internecie oraz digitalizacja dorobku artystycznego.

### Rynek i Organizacja

- **Skala działalności:**
  - Projekt adresowany jest do twórców na poziomie krajowym i europejskim.
- **Rynek:**
  - Artyści niezależni, studenci uczelni artystycznych oraz małe galerie sztuki.

### Interesariusze

- Twórcy, Artyści,
- Odbiorcy sztuki,
- Administratorzy systemu,
- Organy regulacyjne (RODO)

### Wymagania Funkcjonalne

Tabela 1: Wymagania funkcjonalne systemu

Użytkownik	Funkcja	Priorytet
	Rejestracja konta	MUST
	Dodawanie/edytowanie/usuwanie grafik, zdjęć, opisów, kategorii prac	MUST
Artysta	Dodanie/edytowanie informacji o sobie	MUST
	Możliwość zmieniania layoutu strony głównej ( <i>bento box</i> )	SHOULD
	Możliwość dodawania wideo	SHOULD
	Integracja z mediami społecznościowymi	COULD
	Przeglądanie galerii zdjęć	MUST
Odbiorcy	Możliwość kontaktu z artystą (np. formularz kontaktowy)	MUST
	Wybór języka interfejsu	SHOULD

### Wymagania Jakościowe

#### Wydajność:

- Czas ładowania całej strony przy łączu *LTE* nie może przekraczać 2 sekund (np. generowanie miniatur pełnych zdjęć). (COULD)

#### Niezawodność:

- System musi poprawnie obsłużyć proces zapisu wielu formatów plików graficznych. (MUST)
- System musi gwarantować, że żadne dane wprowadzone przez użytkownika nie zostaną stracone w przypadku utraty sesji. (COULD)

#### Ochrona

- Strona musi być zabezpieczona aktywnym certyfikatem SSL (protokół HTTPS). (MUST)

## Bezpieczeństwo

- Hasła użytkowników muszą być przechowywane w bazie danych w formie zahasowanej przy użyciu obecnie bezpiecznego algorytmu. (MUST)

## Przenośność

- System musi poprawnie wyświetlać portfolio na trzech najpopularniejszych przeglądarkach (Chrome, Safari, Firefox) oraz na systemach Android i iOS. (MUST)

## Konfigurowalność

- Artysta musi mieć możliwość zmiany parametrów wizualnych strony (np. kolorystyka, font, układ siatki). (SHOULD)

## Ograniczenia

- Limit rozmiaru plików,
- Zgodność z RODO,

## Główne Etapy Projektu

1. Analiza i specyfikacja wymagań.
2. Projektowanie UI/UX i architektury systemu.
3. Implementacja projektu (MVP).
4. Ewaluacja działania na różnych platformach.
5. Wdrożenie.
6. Przygotowanie tutoriali dla artystów.

## 2 . INTERESARIUSZE I UŻYTKOWNICY

### Interesariusze Systemu

Tabela 2: Interesariusze systemu

Interesariusz	Punkt widzenia
Artysta (Twórca)	Chce szybko i tanio pokazać swoje prace; boi się trudnej obsługi
Odbiorca (Klient)	Chce płynnie przeglądać galerię na telefonie; szuka kontaktu do artysty

### Kontekst Systemu

Tabela 3: Specyfikacja użytkowników

Użytkownik	Specyfika	Opis specyfiki
Artysta	Profil	Osoba wrażliwa estetycznie, często nietechniczna
	Warunki, w których używa systemu	Głównie desktop (do wygrywania zdjęć), rzadziej mobilnie
Odbiorca	Wymagania względem interfejsu użytkownika	Drag-and-drop, interfejs prosty w obsłudze
	Profil	Potencjalny kupiec lub fan sztuki
Odbiorca	Warunki, w których używa systemu	Głównie urządzenia mobilne
	Wymagania względem interfejsu użytkownika	Szybkość ładowania zdjęć, czytelność

## 3 . ZESPÓŁ

System jest rozwijany przez zespół pracujący w trybie hybrydowym (częściowo podczas spotkań, częściowo zdalnie).

Tabela 4: Zespół

Osoba	Umiejętności	Odpowiedzialność	Kontakt
Marta Kociszewska	Inżynieria wymagań, Testowanie	Specyfikacja wymagań, QA	<a href="mailto:martakociszewska04@gmail.com">martakociszewska04@gmail.com</a>
Benjamin Jurewicz	Projektowanie Systemu	Backend, Repozytoria	<a href="mailto:benjamin.jurewicz204@gmail.com">benjamin.jurewicz204@gmail.com</a>
Lidia Zawrzykraj	Figma, Prototypowanie, IA, RWD	UX/UI	<a href="mailto:lidia.zawrzykraj@gmail.com">lidia.zawrzykraj@gmail.com</a>

## 4 . KOMUNIKACJA W ZESPOLE I Z INTERESARIUSZAMI

### Organizacja spotkań:

- Spotkania wewnętrzne (zespół): Krótkie spotkania statusowe odbywają się dwa razy w tygodniu (poniedziałek, piątek) na platformie Discord w celu omówienia postępów i blokad.
- Spotkania z interesariuszami: Stałe spotkania statusowe odbywają się co dwa tygodnie w środy. Miejscem spotkań jest gabinet promotorki lub MS Teams (zależnie od ustaleń).
- Komunikacja zdalna: Do bieżącej, szybkiej wymiany informacji między członkami zespołu służy kanał na Discordzie. Ważne decyzje projektowe są dokumentowane w repozytorium [notes](#).
- Komunikacja z otoczeniem: Oficjalna korespondencja z opiekunem projektu (promotorką) odbywa się drogą mailową w celu potwierdzania terminów i przesyłania gotowych partii materiałów.

## 5 . WSPÓŁDZIELENIE DOKUMENTÓW I KODU

### Sposób Wymiany i Adresy Repozytoriów:

Wszystkie zasoby projektu znajdują się w ramach jednej organizacji na platformie GitHub. Dostęp do edycji mają wyłącznie członkowie zespołu.

### Struktura Repozytoriów:

- [webapp](#): Kod źródłowy aplikacji.
- [notes](#): Notatki ze spotkań, raporty, analizy wymagań i dokumentacja techniczna.
- [thesis](#): Pliki źródłowe pracy dyplomowej.

### Odpowiedzialność i Porządek:

- Konfiguracja i utrzymanie repozytorium: Benjamin Jurewicz – dba o strukturę branchy i uprawnienia.
- Porządek w dokumentacji: Marta Kociszewska – dba o aktualność plików w [notes](#) i [thesis](#).
- Schemat nazewnictwa plików:

### Wersjonowanie:

- Kod i praca dyplomowa: Automatycznie poprzez mechanizm git w odpowiednich repozytoriach.
- Dokumentacja pomocnicza: Wersjonowanie automatyczne wewnątrz GitHuba (historia zmian pliku).

## 6 . NARZĘDZIA

Tabela 5: Narzędzia

Obszar	Narzędzie	Zastosowanie
Komunikacja	Discord, MS Teams	Spotkania zespołu
Współdzielenie kodu	GitHub (repo: <a href="#">webapp</a> )	Przechowywanie i wersjonowanie kodu źródłowego
Dokumentacja i notatki	GitHub (repo: <a href="#">notes</a> , <a href="#">thesis</a> )	Przechowywanie i wersjonowanie notatek oraz treści pracy
Modelowanie	Figma	Tworzenie makiet systemu
Testy		