

Projekt nr 3. System informatyczny ewidencjonowania stanów magazynowych

Przeznaczeniem wdrażanego systemu informatycznego jest obsługa firm zajmujących się działalnością e-commerce. Klient będzie przetwarzał dane w ilości nieprzekraczającej tysiąca kontrahentów i 250 tysięcy sztuk towaru przechowywanych w obrębie pojedynczego magazynu. Informacje mają być przechowywane na centralnym serwerze umieszczonym na terenie magazynu klienta. Dane muszą być zachowywane po odłączeniu komputera od zasilania. Oprogramowanie musi umożliwiać wykonywanie kopii zapasowej danych na żądanie. Serwer klienta posiada ośmiordzeniowy procesor, 32 GB pamięci RAM i 512 GB dostępnej do wykorzystania przestrzeni na dysku wewnętrznym SSD. W ramach MVP klient oczekuje wdrożenia mechanizmów: dodawania i usuwania dostawców; aktualizacji ich danych; dodawania, usuwania i korekty informacji nt. magazynowanych towarów; a także ewidencjonowania przyjęć towarów pochodzących od różnych dostawców do magazynu. Transakcje mają być wykonywane za pośrednictwem aplikacji obsługiwanej przez pracownika magazynu, zainstalowanej na urządzeniu przenośnym. Komunikacja z serwerem ma być realizowana zdalnie, asynchronicznie, przy pomocy szyfrowanego połączenia. Klient deklaruje, że będzie docelowo wykorzystywał tylko jeden system operacyjny – Ubuntu 22.04 LTS, zarówno na serwerze, jak i urządzeniach przenośnych obsługiwanych przez pracowników magazynu. Wszystkie urządzenia połączone będą w obrębie jednej sieci lokalnej.

Klient oczekuje wsparcia technicznego po wydaniu produktu przez okres min. 6 lat. Czas przeszkolenia nowego użytkownika z obsługi systemu informatycznego nie powinien przekraczać 2 h, a wszystkie komponenty systemu muszą być udokumentowane. Prawdopodobieństwo wykonania nieprawidłowej transakcji w wyniku błędu oprogramowania nie może wynosić więcej niż 0,05%. Czas bezawaryjnego działania systemu informatycznego musi wynosić co najmniej 99% czasu bezawaryjnej pracy serwera. Poszczególne podsystemy mają być autonomiczne, tj. aktualizowane, testowane i wydawane niezależnie od siebie. Wszystkie biblioteki i platformy programistyczne wykorzystane do implementacji systemu muszą być wydane na licencji Open Source.