

ΠΡΟΤΥΠΟ ΔΟΜΗΣ 1

Έγγραφο απαιτήσεων

εμπλεκόμενων μερών (StRS)

Stakeholders Requirements Specification

ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΤΟΥ ΠΡΟΤΥΠΟΥ
ISO/IEC/IEEE 29148:2011

[Developer/Επιχειρηματίας]

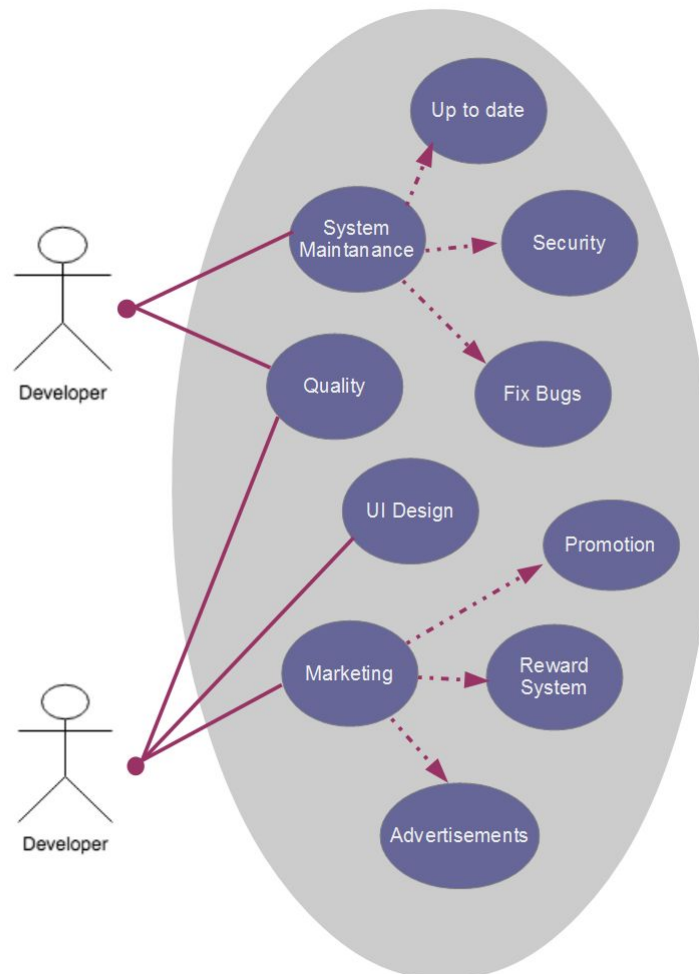
1. Εισαγωγή

1.1 Ταυτότητα - επιχειρησιακοί στόχοι

Το μελετούμενο σύστημα ονομάζεται crowdsporting και αποτελεί ένα online παρατηρητήριο τιμών αθλητικών δραστηριοτήτων (όπως personal training, ιππασία, ski, κοκ) και χώρων αθλητισμού (όπως γυμναστήρια ή γήπεδα). Βασικός σκοπός είναι η διευκόλυνση των χρηστών στην προσπάθεια τους να βρουν την καλύτερη για αυτούς επιλογή άθλησης με βάση κριτήρια όπως η απόσταση και το κόστος, καθώς και κατά βάση τέτοιου είδους πληροφορία δεν είναι συστηματικά οργανωμένη και δημοσιοποιημένη στο διαδίκτυο. Έτσι οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν με ταχύτους (crowdsourcing) ένα δίκτυο ενημέρωσης.

Στόχος του developer είναι η δημιουργία της παραπάνω πλατφόρμας, διαχειριζόμενος το απαραίτητο προσωπικό, καθιστώντας την εύχρηστη και λειτουργική για το ευρύ κοινό. Έτσι, χρησιμοποιώντας τελευταίες τεχνολογίες του digital marketing, να προωθήσει την πλατφόρμα στον κόσμο και να την καταστήσει δημοφιλή. Σε συνεργασία μάλιστα με τους παρόχους αθλητικών υπηρεσιών και άλλων διαφημιζόμενων αθλητικών εταιρειών ο developer/επιχειρηματίας αποσκοπεί να παράγει κέρδος.

1.2 Περιγραφή επιχειρησιακών λειτουργιών



2. Αναφορές - πηγές πληροφοριών

Καθώς η εφαρμογή λειτουργεί βασισμένη στην μέθοδο του πληθοπορισμού (crowdsourcing), η εξέλιξη της και η ανάπτυξη των δεδομένων της εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τις πληροφορίες τις οποίες οι χρήστες θα προσφέρουν εθελοντικά. Παρόλα αυτά, η ανάπτυξη της εφαρμογής αυτής καθεαυτής επιτυγχάνεται με την χρήση συγκεκριμένων πηγών-εργαλείων πληροφόρησης. Από την οπτική του επιχειρηματία/developer της εφαρμογής αυτές είναι:

- Συνεδριάσεις/workshops της ομάδας ανάπτυξης της εφαρμογής για brainstorming
- Συνεντεύξεις για τη στελέχωση με το κατάλληλο προσωπικό ανάπτυξης και διαχείρισης της εφαρμογής
- Έρευνα αγοράς για την κατανόηση των ελλείψεων και των αναγκών που θα κληθεί να καλύψει η πλατφόρμα και την παρατήρηση αντίστοιχων εφαρμογών, αν υπάρχουν
- Διοργάνωση ομαδικών συνεδριάσεων και παρουσιάσεων της πλατφόρμας με τους πιθανούς stakeholders για την καλύτερη κατανόηση των προσδοκιών και των αναγκών τους
- Συγγραφή ερωτηματολογίων και στατιστική ανάλυση των αποτελεσμάτων για τον ίδιο λόγο
- SEBok Wiki (Stakeholder Needs & Requirements), το IEEE Πρότυπο για την ανάπτυξη του μοντέλου Stakeholder και Technical Documentation Reviews αντίστοιχων εφαρμογών/projects

3. Διαχειριστικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

3.1 Επιχειρησιακό μοντέλο

Θα ακολουθηθεί το μοντέλο του πληθοπορισμού (crowdsourcing), η καινοτομία του οποίου εντοπίζεται στο ότι ωθεί τους χρήστες να συμμετέχουν οι ίδιοι στην ανάπτυξη της εφαρμογής. Δίνει μια αίσθηση συλλογικότητας και αλληλεγγύης και ο ένας φροντίζει να πληροφορήσει τους γύρω του για τα πράγματα που παρατηρεί στον κόσμο (στο πλαίσιο, πάντα, που ενδιαφέρει την εφαρμογή).

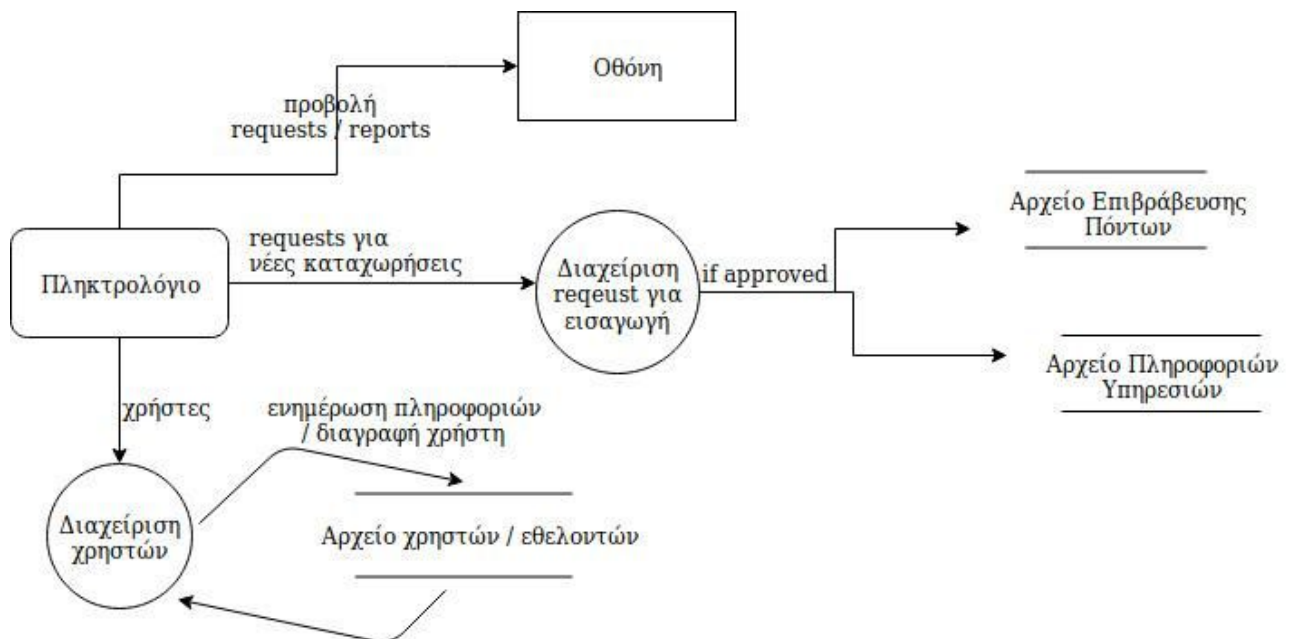
Πιο συγκεκριμένα, οι χρήστες της εφαρμογής μας μπορούν να δημοσιεύουν πληροφορίες και τιμές αθλητικών δραστηριοτήτων και εξοπλισμού που εντοπίζουν ως εθελοντές, αναπτύσσοντας αυτενέργεια την βάση δεδομένων της εφαρμογής, αλλά και να χρησιμοποιούν την εφαρμογή για μια απλή

έρευνα αγοράς τιμών, χρησιμοποιώντας τις
καταχωρήσεις που έχουν κάνει άλλοι
χρήστες/εθελοντές. Η καινοτομία της εφαρμογής
είναι ότι η πληροφορία είναι συγκεντρωμένη
και οργανωμένη συστηματικά ώστε ο χρήστης να
μπορεί εύκολα να βρει τη δραστηριότητα που
επιθυμεί συγκρίνοντας την με άλλες υπάρχουσες.
Εκτός αυτού, η αίσθηση της αλληλοϋποστήριξης
που προσφέρει ο πληθοπορισμός ενθαρρύνει
τον χρήστη να ενισχύσει και αυτός την
εφαρμογή με καταχωρήσεις. Τέλος, στην εποχή που
διανύουμε παρατηρείται μια ραγδαία ανάπτυξη
της δημοφιλίας της “υγιεινής” ζωής, δηλαδή του
lifestyle που συνδυάζει γυμναστική με σωστές
διατροφικές συνήθειες. Μια εφαρμογή που αφορά
την εύρεση καλών τιμών σε αθλητικές
δραστηριότητες δεν θα μπορούσε να βρει
καλύτερη περίοδο για να δοθεί στο κοινό.

3.2 Περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών
Δεν υπάρχει.

4. Λειτουργικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

4.1 Επιχειρησιακές διαδικασίες



Ο developer/επιχειρηματίας έχει την δυνατότητα να διαχειριστεί την πληροφορία που εισάγουν οι χρήστες/εθελοντές και οι πάροχοι αθλητικών υπηρεσιών, να επεξεργαστεί requests και reports που έχουν γίνει από τους χρήστες αλλά και να αποδεχτεί ή όχι καταχωρήσεις νέων υπηρεσιών ή χώρων (στην οποία περίπτωση τότε ενημερώνονται και οι πόντοι των χρηστών).

4.2 Περιορισμοί

Οι προσφορές των παρόχων μπορεί να είναι χρονικά περιορισμένες, οπότε είναι αναγκαία η συνεχής ανανέωση του περιεχομένου της εφαρμογής για να είναι έγκυρο από τους developers.

4.3 Δείκτες ποιότητας

- Αριθμός χρηστών που δημοσιεύουν τιμές
- Αριθμός επισκεπτών
- Συχνότητα επισκέψεων
- Feedback forms
- Αριθμός validated τιμών από έναν τουλάχιστον χρήστη
- Αριθμός διαφημιζόμενων

5. Έκθεση απαιτήσεων χρηστών

Οι κυριότερες υψηλού επιπέδου απαιτήσεις του επιχειρηματία/developer από την εφαρμογή είναι οι εξής:

- Χρήση της εφαρμογής από την πλειονότητα του ενδιαφερόμενου κοινού στην εύρεση αθλητικών δραστηριοτήτων και συλλογή πολύκαλών κριτικών από τους χρήστες
- Μεγιστοποίηση του κέρδους από τις διαφημίσεις και από ενδεχόμενες συμφωνίες με τους παρόχους αθλητικών δραστηριοτήτων
- Responsive design για κάθε κατηγορία χρηστών ώστε ή πλατφόρμα να είναι πλήρως λειτουργική σε κάθε συσκευή
- Αποδοτικό design ώστε να είναι σε εμφάνιση σημείο οιαπαράιτητες πληροφορίες
- Διαλειτουργικότητα της πλατφόρμας για απεικόνιση δεδομένων
- Διασύνδεση τρίτων εφαρμογών

6. Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Οι κυριότερες λειτουργικές αρχές και σεναρία του επιχειρηματία/developer για την εφαρμογή είναι:

- Για τη διασφάλιση της εγκυρότητας της πληροφορίας που δημοσιοποιείται, οι νέες παρατηρήσεις/τροποποιήσεις υπάρχουν δεν θα ανακοινώνονται στην ιστοσελίδα αν δεν έχουν καταγραφεί από 2 τουλάχιστον χρήστες
- Η φόρμα καταχώρησης νέας δραστηριότητας του εγγεγραμμένου χρήστη-εθελοντή πληθοπορισμού θα αποτελείται από πεδία, υποχρεωτικά και μη, τα οποία θα

- ελέγχονται πριν εισαχθεί η καταχώρηση στο σύστημα (π.χ. πεδίο ελέγχου εγκυρότητας του εισαγόμενου email/τηλεφώνου)
- Συντονισμός ομάδας προσωπικού για παροχή 24/7 τηλεφωνικής υποστήριξης ή live chat στους χρήστες

7. Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

- Οικονομικοί περιορισμοί, απαραίτητη για την βιωσιμότητα της επιχείρησης η προσέγγιση εταιρειών για διαφήμιση, ή παροχή σε αυτούς ορισμένων πλεονεκτημάτων (perks) έναντι μίας χρηματικής συνδρομής
- Περιορισμοί που επιβάλλονται από το hardware
- Περιορισμοί που επιβάλλονται από τα πρότυπα εργασίας
- Νομικοί περιορισμοί, σχετικοί με την χρήση προσωπικών δεδομένων (π.GDPR) και δημοσίευση μη έγκυρων τιμών δραστηριοτήτων

8. Παράρτημα: ακρωνύμια και συντομογραφίες

GDPR: General Data Protection Regulation