

ΠΡΟΤΥΠΟ ΔΟΜΗΣ 1

Έγγραφο απαιτήσεων

εμπλεκόμενων μερών (StRS)

Stakeholders Requirements Specification

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

[Χρήστης-παρατηρητής της εφαρμογής]

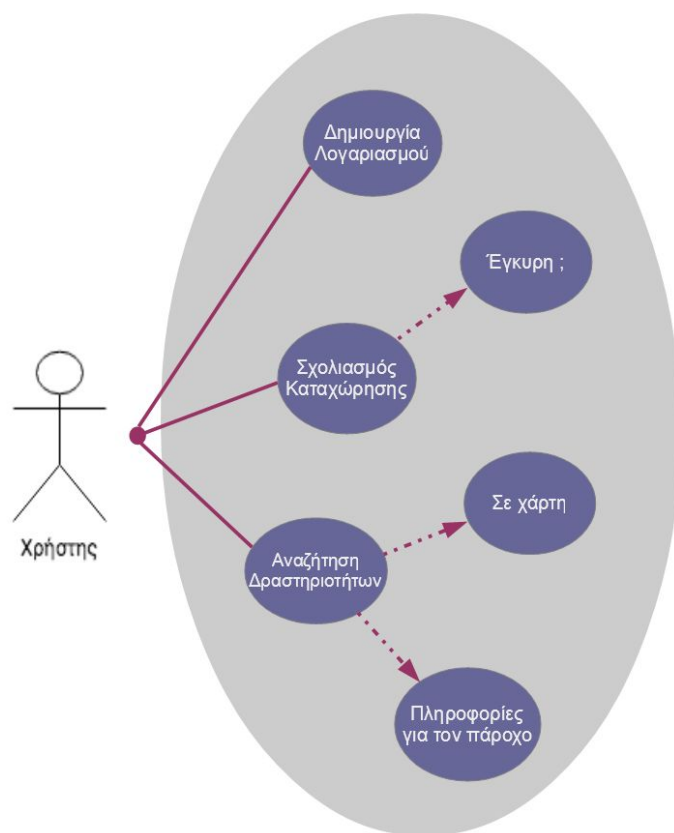
1. Εισαγωγή

1.1 Ταυτότητα - επιχειρησιακοί στόχοι

Το μελετούμενο σύστημα ονομάζεται CrowdSporting και αποτελεί ένα online παρατηρητήριο τιμών αθλητικών δραστηριοτήτων (όπως personal training, ιππασία, ski) και χώρων αθλητισμού (όπως γυμναστήρια ή γήπεδα). Βασικός σκοπός του είναι η διευκόλυνση των χρηστών στην προσπάθεια τους να βρουν την καλύτερη για αυτούς επιλογή άθλησης με βάση την απόσταση και το κόστος και άλλες προτιμήσεις τους, καθώς κατά βάση τέτοιου είδους πληροφορίες δεν δημοσιεύονται συστηματικά και οργανωμένα σε κάποια διαδικτυακή πλατφόρμα. Έτσι οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν με ταξύτους (crowdsourcing) ένα δίκτυο ενημέρωσης.

Ένας παρατηρητής σε αυτή την πλατφόρμα έχει ως στόχο την εύρεση των καλύτερων προσφορών και τιμών σε γυμναστήρια και άλλες αθλητικές δραστηριότητες, σε τοποθεσίες εύκολα προσβάσιμες σε αυτόν και με άλλα κριτήρια που συμφωνούν στις προτιμήσεις του, καταβάλλοντας τη μικρότερη δυνατή προσπάθεια σε αυτό του την αναζήτηση.

1.2 Περιγραμμά επιχειρησιακών λειτουργιών



2. Αναφορές-πηγές πληροφοριών

Καθώς η εφαρμογή λειτουργεί βασιζόμενη 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 καθ'αυτής επιτυγχάνεται με την χρήση συγκεκριμένων πηγών-εργαλείων πληροφορόρησης. Από την οπτική του χρήστη-παρατηρητή της εφαρμογής αυτές είναι:

- Ερωτηματολόγια που απαντώνται από υποψήφιους χρήστες της εφαρμογής για την βελτίωση της αντίληψής μας πέναντι στις ανάγκες τους

- Ομαδικές συνεδριάσεις και παρουσιάσεις της πλατφόρμας με τους developers στα αρχικά στάδια σχεδιάσμούμε on-hands χρήση αρχικών δοκιμαστικών εκδόσεων της πλατφόρμας για άμεση αξιολόγηση και feedback
- Το 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 μιας 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 με 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 i 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.

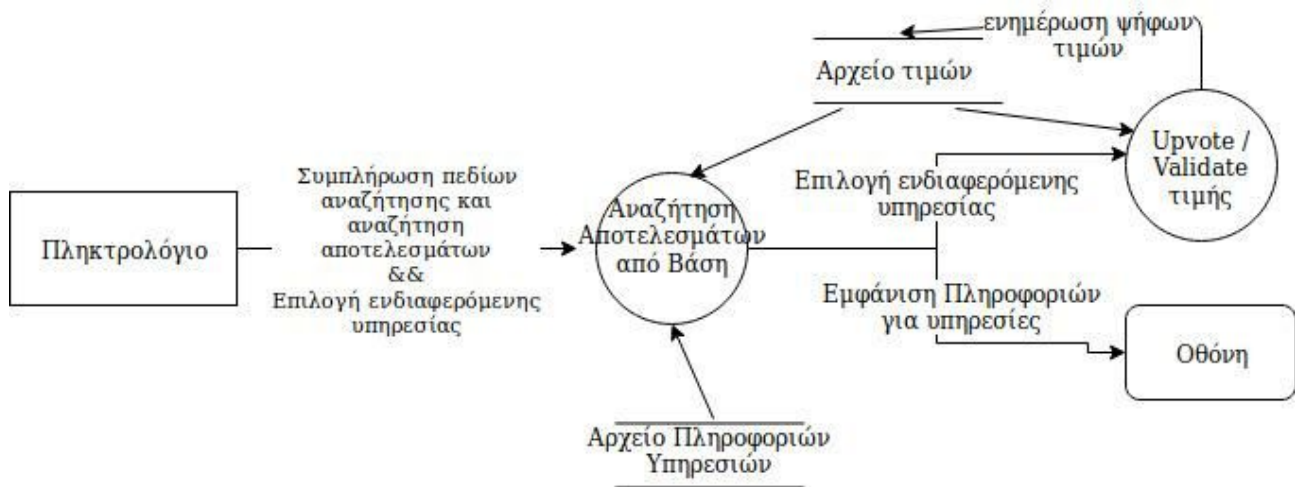
3.2 Περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών

Στο σημερινό περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών, ο χρήστης που ενδιαφέρεται να ενημερωθεί για κάποια νέα αθλητική δραστηριότητα ή και προσφορά παρόχου αθλητικών δραστηριοτήτων ή να αξιολογήσει ήδη υπάρχουσα, μπορεί να το κάνει μέσω το προσωπικού του λογαριασμού σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως Facebook, Twitter και Google Maps Reviews, διαφημίσεων και της ξεχωριστής ιστοσελίδας/εφαρμογής κάθε παρόχου. Μέσω της εφαρμογής CrowdSporting, η παραπάνω πληροφορία είναι διαθέσιμη πιο συστηματικά και οργανωμένα.

4. Λειτουργικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

4.1 Επιχειρησιακές διαδικασίες

Οι παρατηρητές κατά βάση δεν μπορούν να μεταβάλλουν τα δεδομένα της εφαρμογής αφού μπορούν να αναζητήσουν. Παρόλα αυτά, έχουν την δυνατότητα να κάνουν και upvote/validate την τιμή μιας υπηρεσίας.



4.2 Περιορισμοί

Σύνδεση σε WiFi - πρόσβαση σε laptop/tablet/κινητό

4.3 Δείκτες ποιότητας

- Αριθμός καταχωρήσεων τιμών
- Αριθμός έγκυρων καταχωρίσεων

5. Έκθεση απαιτήσεων χρηστών

Οι κυριότερες ψηλού επιπέδου απαιτήσεις του χρήστη-παρατηρητή από την εφαρμογή είναι οι εξής:

- Εύκολη αναζήτηση και εύρεση της επιθυμητής δραστηριότητας με χρήση φίλτρων (π.χ. τοποθεσία, εύρος τιμής, ιδιωτικός ή ενοικιαζόμενος εξοπλισμός) για περιορισμό των αποτελεσμάτων
- Οργανωμένη παρουσίαση των αποτελεσμάτων βάσει των κριτηρίων αναζήτησης. Ιδιαίτερα για την αναζήτηση βάσει τοποθεσίας, προβολή των διαθέσιμων αποτελεσμάτων σε χάρτη και δυνατότητα χρήσης navigation για άμεση μετάβαση στην τοποθεσία

- Τακτική αξιολόγηση και ενημέρωση της διαθεσιμότητας και της τιμής των δραστηριοτήτων ώστε τα προβαλλόμενα αποτελέσματα να είναι ιεγκυρα και αξιόπιστα
- Δυνατότητα επικοινωνίας με τους παρόχους άμεσα μέσα από τα δημοσιοποιημένα στην εφαρμογή στο χεία επικοινωνίας ή έμμεσα μέσω συμπλήρωσης φόρμας επικοινωνίας
- Σχετικές προτάσεις για άλλες δραστηριότητες βάσει των μέχρι τώρα καταχωρημένων προτιμήσεων του χρήστη
- Εύκολη πλοήγηση (π.χ. καλή κατηγοριοποίηση του menu, περιορισμός του πλήθους των διαφημίσεων)
- Ασφαλής πλοήγηση και προστασία των εισαγόμενων προσωπικών δεδομένων
- Αποκρισιμότητα και διαθεσιμότητα της εφαρμογής
- 24/7 τηλεφωνική υποστήριξη ή live chat για αντιμετώπιση προβλημάτων κατά τη χρήση της εφαρμογής

6. Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Οι κυριότερες λειτουργικές αρχές και σενάριο του χρήστη-παρατηρητή για την εφαρμογή είναι:

- Εάν ο χρήστης έχει την εφαρμογή για κινητό και έχει συναινέσει, να χρησιμοποιείται η τοποθεσία του και να λαμβάνει ειδοποίηση για δραστηριότητες κοντά του και σύμφωνα με τις προτιμήσεις που έχει ήδη καταχωρήσει
- Δυνατότητα εύρεσης συντομότερης διαδρομής και απευθείας navigation από το API τοποθεσίας της ιστοσελίδας ή της εφαρμογής στο κινητό, αφού βρεθεί η επιθυμητή δραστηριότητα
- Άμεση μετάβαση στο site του παρόχου μέσω responsive επιλογών ανακατεύθυνσης ιστοσελίδας

- Δυνατότητα άμεσης τηλεφωνικής κλήσης στον πάροχο με responsive επιλογή τηλέφωνα
- Χρήση autofill στο πεδίο αναζήτησης βάσεων υπαρχόντων εταικετών
- Δυνατότητα αποθήκευσης των αναζητήσεων του ως «Αγαπημένα» τόσο στην ιστοσελίδα όσο και στην εφαρμογή για κινητό
- Δυνατότητα “share” μιας δραστηριότητας που βρέθηκε σε μέσα δικτύωσης όπως το Messenger, WhatsApp, Viber, αλλήλ μέσω email/sms
- Χρήση 24/7 τηλεφωνικής υποστήριξης ή live chat για την αντιμετώπιση προβλημάτων κατά τη χρήση της εφαρμογής

7. Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

- Απαραίτητος λογαριασμός για καταχώρηση/ενημέρωση τιμών
- Απαραίτητη η πρόσβαση στην τοποθεσία της συσκευής του ατόμου για εύρεση αποτελεσμάτων βάση τοποθεσίας
- Χρήση προσωπικών δεδομένων που εισάγονται και οι νομοθετικοί περιορισμοί που αυτή υφίστανται (GDPR)

8. Παράρτημα: ακρωνύμια και συντομογραφίες

GDPR: General Data Protection Regulation