*ITeam | 1B*

*stakeholder analyse*

steam

# Inleiding

In dit verslag wordt een stakeholderanalyse van Steam gepresenteerd, waarin de missie, visie en strategie van het platform worden besproken. Ook wordt de productvisie van ons eigen product beschreven, met nadruk op hoe het bijdraagt aan de bredere doelen van Steam. Het UI-model wordt gebruikt om de belangrijkste stakeholders te identificeren. Vervolgens worden de voor- en nadelen van deze stakeholders in kaart gebracht. Dit helpt om de relaties tussen Steam en de betrokken partijen beter te begrijpen en inzicht te krijgen in hun invloed op het platform.

inhoudsopgaven

[Missie, visie en strategie 2](#_Toc184396646)

[VISIE 3](#_Toc184396647)

[MISSIE 3](#_Toc184396648)

[STRATEGIE 3](#_Toc184396649)

[productvisie 3](#_Toc184396650)

[Geïdentificeerde stakeholders 4](#_Toc184396651)

[Directe stakeholders 4](#_Toc184396652)

[Indirecte stakeholders 4](#_Toc184396653)

[Kwaadwillende stakeholders 4](#_Toc184396654)

[belangen van stakeholders 5](#_Toc184396655)

[bronvermelding 6](#_Toc184396658)

# Missie, visie en strategie

## VISIE

De visie van Steam is om ontwikkelaars, testers en spelers samen te brengen op één platform. Ontwikkelaars krijgen de mogelijkheid om hun creatieve ideeën en projecten te tonen, testers kunnen bijdragen door spellen te testen op speelbaarheid en kwaliteit, en spelers kunnen uiteindelijk genieten van de spellen die daaruit voortkomen.

## MISSIE

De missie van Steam is om een toegankelijk en innovatief platform te bieden waar ontwikkelaars hun creativiteit kunnen omzetten in speelbare games, testers kunnen bijdragen aan de kwaliteit en speelervaring, en spelers een divers aanbod van games kunnen ontdekken en beleven. Steam streeft naar het bevorderen van samenwerking, creativiteit en plezier binnen een wereldwijde community.

## STRATEGIE

Steam richt zich op zowel gamers als gameontwikkelaars door een platform te bieden dat hen helpt groeien en samenwerken. Voor gamers is Steam een plek waar ze gemakkelijk nieuwe spellen kunnen ontdekken, spelen en delen met anderen. Voor ontwikkelaars biedt het platform tools om hun games te maken, te publiceren en een groot publiek te bereiken. Steam gebruikt zijn sterke positie om creativiteit, technologie en de community samen te brengen, zodat iedereen in de gamewereld kan profiteren van de mogelijkheden die het platform biedt.

# productvisie

Onze visie is om een gezonde en verantwoorde game-ervaring te bevorderen door spelers te helpen een balans te vinden tussen gamen, werk, school en hun gezondheid. We doen dit met een innovatief IT-systeem dat een gepersonaliseerd dashboard biedt, inclusief dynamische pop-up meldingen. Deze meldingen geven inzicht in speeltijd en herinneren spelers aan het belang van pauzes. Bovendien ontvangen ze suggesties voor activiteiten die hun fysieke en mentale gezondheid bevorderen.

Met deze oplossing willen we bijdragen aan een gezonde gamercultuur, waarbij we spelers ondersteunen in het maken van verantwoorde keuzes, zodat gamen leuk blijft en in balans is met andere belangrijke aspecten van het leven.

# Geïdentificeerde stakeholders

### Directe stakeholders

Gamers

Ouders van jonge gamers

Steam

### Indirecte stakeholders

Game-ontwikkelaars: Bedrijven die baat hebben bij een gezonde gamecommunity en een positief imago.

Gezondheidsorganisaties

### Kwaadwillende stakeholders

Hackers

# 

# belangen van stakeholders

### gamers

Voordelen: Het systeem helpt spelers inzicht te krijgen in hun speeltijd en maakt het makkelijker om een balans te vinden tussen gamen en andere activiteiten, zoals school of werk.

Nadelen: Sommige spelers kunnen zich irriteren aan de meldingen, vooral als de meldingen onderbreken tijdens het spelen. Dit kan de spelervaring verstoren.

### ouders van jonge gamers

Voordelen: Ouders krijgen meer controle en inzicht in het gamegedrag van hun kinderen. Ze kunnen de tijd die hun kinderen aan gamen besteden volgen en zorgen dat ze een goede balans vinden tussen gamen en andere belangrijke activiteiten zoals schoolwerk.

Nadelen: Kinderen kunnen tegenstand bieden tegen deze controle, vooral als ze zich beperkt voelen in hun vrijheid. Dit kan leiden tot frustratie en conflicten tussen ouders en kinderen.

### STEAM

Voordelen: Het systeem kan Steam helpen om zijn imago als betrouwbaar platform te verbeteren, wat kan zorgen voor meer vertrouwen van gebruikers. Spelers zullen het platform waarderen omdat het zich inzet voor het welzijn van gamers en hen helpt om een gezondere balans te vinden tussen gamen en andere activiteiten.

Nadelen: Er is mogelijk technische ondersteuning nodig voor de implementatie en het onderhoud van het systeem, wat kan zorgen voor extra kosten en middelen voor Steam.GAME-ONTWIKKELAARS

Voordelen: Het systeem kan helpen om een gezondere gamecommunity te creëren, wat goed is voor de reputatie van game-ontwikkelaars. Het laat zien dat ze geven om het welzijn van hun spelers.

Nadelen: Het systeem kan ervoor zorgen dat spelers minder tijd in hun games doorbrengen, wat kan leiden tot minder inkomsten voor de ontwikkelaars als ze minder vaak of korter spelen.

### GEZONDHEIDSORGANISATIES

Voordelen: Gezondheidsorganisaties kunnen het systeem zien als een manier om gezond gedrag onder gamers te bevorderen. Het helpt hen om hun doel van een gezondere levensstijl te ondersteunen en te versterken.

Nadelen: Er zijn geen directe nadelen voor gezondheidsorganisaties, omdat het systeem hen juist helpt om hun doelen te bereiken zonder negatieve gevolgen**.**

### HACKERS

Voordelen: er is niet echt een voordeel aan hacken.

Nadelen: Hackers kunnen beveiligde informatie stelen, verspreiden of voor slechte doeleinden gebruiken. Dit kan de betrouwbaarheid en veiligheid van het systeem ernstig verminderen, waardoor gebruikers het platform niet meer vertrouwen en het mogelijk niet langer willen gebruike

# bronvermelding

<https://store.steampowered.com/about/?l=dutch>

<https://www.valvesoftware.com/en/?job_cat=business-development>