**Stakeholder Analyse**

**Inhoudsopgave**

1. Missie, visie & strategie………………………………………..3 t/m 4
2. productvisie………………………………………..4
3. stakeholders………………………………………..5
4. UI-diagram………………………………………..6
5. Belangen van stakeholders………………………………………..7

**Missie, visie & strategie**

**Missie**:

Wij maken gaming toegankelijk voor iedereen, door betaalbare en diverse games te bieden. Ons doel is een wereldwijde community op te bouwen waarin iedereen, ongeacht hun achtergrond, kan genieten van kwalitatieve game-ervaringen.

**Waar de organisatie voor staat:**Jullie staan voor toegankelijkheid, inclusie en kwaliteit in de gamewereld. Dit betekent dat het platform zich richt op betaalbare oplossingen en een divers aanbod aan games dat wereldwijd aansluit op verschillende culturele achtergronden.

**Wie zijn we?**Een vooruitstrevend en sociaal bewust gamingplatform dat zowel grote als indie-ontwikkelaars ondersteunt. Jullie zijn een brug tussen spelers van verschillende gemeenschappen.

**Identiteit en waarden:**

* **Inclusiviteit:** Iedereen verdient toegang tot hoogwaardige games.
* **Betaalbaarheid:** Gaming moet voor iedereen beschikbaar zijn, niet alleen voor degenen met dure hardware of grote budgetten**.**
* **Innovatie:** Altijd streven naar nieuwe mogelijkheden en technologische oplossingen.
* **Verbinding:** Gaming wordt ingezet als een krachtig middel om mensen wereldwijd samen te brengen.

**Visie:**

Wij willen een toekomst waarin gaming een universeel toegankelijk voor iedereen, en een middel om mensen en gemeenschappen wereldwijd met elkaar te verbinden.

**Waar de organisatie voor gaat:**  
Het creëren van een platform dat drempels wegneemt, zoals economische ongelijkheid en technische beperkingen, en dat tegelijkertijd innovatie stimuleert in game-ontwikkeling.

**Hoe gaan we met de wereld om?**  
Jullie streven naar een rechtvaardige en inclusieve gamingindustrie door:

* Regionale prijzen die passen bij lokale koopkracht.
* Samenwerking met ontwikkelaars uit minder ontwikkelde landen.
* Investeren in technologie die games speelbaar maakt op eenvoudige apparaten.

**Toekomstbeeld en droom:**  
Een wereld waarin elke speler, ongeacht locatie of achtergrond, toegang heeft tot games die inspireren, vermaken en educeren.

**Vanuit een verre toekomst:**  
Jullie visie kijkt 10 tot 20 jaar vooruit, met de hoop dat gaming een gelijkwaardige ervaring wordt voor iedereen, mogelijk gemaakt door geavanceerde technologie zoals AI.

**Strategie:**

1. **klantgerichtheid:**

Sterke relaties met klanten opbouwen door gepersonaliseerde ervaringen te bieden.

**Hoe passen jullie dit toe?**

Bied exclusieve content of kortingen voor loyale gebruikers.

1. **efficientie:**

Processen optimaliseren om de applicatie betaalbaar en betrouwbaar te maken.

**Hoe passen jullie dit toe?**

Regionale prijsmodellen introduceren om de prijzen aan te passen aan het inkomen in verschillende landen.

1. **Innovatie:**

Unieke en hoogwaardige producten aanbieden die gebruikers nergens anders vinden.

**Hoe passen jullie dit toe?**

Samenwerken met indie-ontwikkelaars uit verschillende landen om exclusieve games te maken.

**Product visie**

Het nieuwe Steam-platform wordt gemaakt om het makkelijker te maken voor game-uitgevers om hun games te beheren, testen en uit te brengen. Spelers kunnen op een simpele manier nieuwe games ontdekken en spelen. Het systeem is ontworpen om duidelijk, handig en toegankelijk te zijn voor iedereen, ongeacht financiële situatie, zodat het voor zowel uitgevers als spelers goed werkt.

**stakeholders**

**Identificeer minimaal vijf stakeholders**:

1. Gamers
2. Developers
3. Hackers
4. Mensen die geen interesse hebben in gamen
5. Product owner
6. Manager

**Alle geïdentificeerde stakeholders zijn geprioriteerd in directe-, indirecte en kwaadwillende stakeholders**:

**Directe stakeholders**(stakeholders die het product/systeem daadwerkelijk gaan gebruiken):

1. Gamers
2. Developers
3. Product owner

**Indirecte stakeholders**(gaan het systeem niet gebruiken, maar worden er wel door beïnvloedt):

1. Manager
2. Mensen die geen interesse hebben in gamen

**Kwaadwillende**(dit zijn personen die het systeem mogelijk gaan misbruiken):

1. Hackers

**UI-digram**:

Afbeelding met cirkel, tekst, schermopname, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

**De belangen (voor- en nadelen) van stakeholders**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| stakeholder | voordelen | nadelen |
| gamers | 1. Makkelijk toegang tot andere games 2. Duidelijke overzicht | Kost geld |
| developers | 1. Je maakt iets voor je doelgroep 2. Je verdient geld | Het gaat veel Tijd kosten |
| Product owner | Goed product uitbrengen | Als er problemen zijn ben je verantwoordelijk |
| hackers | Games hacken en ze kostenloos spelen | Illegaal en zit hoge straffen aan |
| manager | Inzicht over het systeem | Moeilijk om alle stakeholders tevreden te houden |
| Mensen zonder intresse | Kunnen reclames krijgen om hun aandacht te trekken | Kunnen reclames krijgen die ze niet willen zien |