

Έγγραφο απαιτήσεων εμπλεκόμενων μερών (StRS)

Stakeholders Requirements Specification

Κατασκευαστές

Εισαγωγή

1.1 Ταυτότητα - επιχειρησιακοί στόχοι

Οι κατασκευαστές αποτελούν την ομάδα υλοποίησης της εφαρμογής σε επίπεδο software. Είναι υπεύθυνοι για την κατασκευή και συντήρηση της εφαρμογής. Βασικός τους στόχος είναι η επίτευξη μέγιστου κέρδους από την εφαρμογή που κατασκεύασαν. Παράλληλα, οι developers προσπαθούν να εισέλθουν στην αγορά με μια καινοτόμα πρόταση που θα καλύψει ανάγκες του συνόλου στα πλαίσια της δημιουργίας μιας εύχρηστης εφαρμογής. Η διαλειτουργικότητα της εφαρμογής αποτελεί άλλον έναν πρωτεύοντα στόχο των κατασκευαστών, οι οποίοι χρησιμοποιώντας API δομές δίνουν τη δυνατότητα στη χρήση και προσπέλαση των δεδομένων τους από άλλα συστήματα.

1.2 Περιγραμμά επιχειρησιακών λειτουργιών

Οι κατασκευαστές προκειμένου να πετύχουν τους στόχους τους επιδίδονται σε διάφορες επιχειρησιακές λειτουργίες. Πρώτο βήμα αποτελεί η αναζήτηση μιας καινοτόμας ιδέας μέσω έρευνας της αγοράς σε συνάρτηση με τις ανάγκες του συνόλου. Έπειτα, οι κατασκευαστές εστιάζουν στην αναζήτηση χορηγών και επενδυτών που θα χρηματοδοτήσουν την υλοποίηση της εφαρμογής. Σε περίπτωση που μια τέτοια κίνηση δεν είναι εφικτή (π.χ. start up), οι χρηματικές τους απολαβές θα εξαρτηθούν από το κέρδος που θα εισπράξουν λόγω διαφήμισης διαφόρων επιχειρήσεων μέσω της εφαρμογής. Συνεπώς η διάδοση της εφαρμογής (π.χ. ανάρτηση διαφήμισής της σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης) και η αύξηση της δημοτικότητάς της (π.χ. ελκυστικό interface, σύστημα επιβράβευσης των εθελοντών μέσω πόντων) αποτελούν κομβικές ενέργειες των κατασκευαστών. Τέλος, προκειμένου να δοθεί η δυνατότητα σε μεταγενέστερα συστήματα και εφαρμογές να αξιοποιήσουν τη δεδομένη εφαρμογή και τη βάση δεδομένων της, οι κατασκευαστές φροντίζουν για την προσθήκη API δομών.

2. Αναφορές - πηγές πληροφοριών

N/A

3. Διαχειριστικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

3.1 Επιχειρησιακό μοντέλο

Με βάση τους developers, η εφαρμογή θα διαδοθεί διότι δεν υπάρχει μέχρι στιγμής κάποια παρόμοια εφαρμογή στην αγορά, οπότε πρόκειται για μια καινοτόμο ιδέα που απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό. Επίσης, η εφαρμογή θα πρέπει να είναι εύχρηστη για όλους τους χρήστες και να παρέχει γρήγορη απόκριση ως προς τα αιτήματά τους. Τέλος, η υλοποίηση της εφαρμογής απαιτεί από μέρους των developers μόνο φθηνές λύσεις, οπότε είναι εύκολο να επιτύχει δεδομένου ότι είμαστε startup με χαμηλό budget.

3.2 Περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών

Από την πλευρά των κατασκευαστών, υπάρχει μόνο ένα μικρό σύνολο διαδικτυακών εφαρμογών που παρέχουν πρόσβαση στον καταναλωτή σε αντίστοιχες πληροφορίες, όμως είναι γενικότερου σκοπού (π.χ. Skroutz) και δεν διαθέτουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες (ωράριο καταστήματος κλπ).

4. Λειτουργικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

4.1 Επιχειρησιακές διαδικασίες

Οι κατασκευαστές θα υλοποιήσουν το λογισμικό που θα προσφέρει όλες τις υπηρεσίες και θα το συντηρούν, το οποίο απαιτεί και τις κατάλληλες τεχνολογίες κατά την κατασκευή, όπως σαφείς διεπαφές, δομές και οντότητες. Επιπλέον η αλληλεπίδραση με τις επιχειρήσεις πιθανόν να απαιτεί συμμετοχή των κατασκευαστών σε προσωπικές επικοινωνίες.

4.2 Περιορισμοί

Ως κατασκευαστές δεν μπορούμε να εγγυηθούμε πλήρως την αντικειμενικότητα της υπηρεσίας που προσφέρουμε αφού εξαρτάται από ετερογενείς παράγοντες. Για αυτό περιοριζόμαστε στην μερική αντικειμενικότητα που προκύπτει από τα προσφερόμενα κίνητρα και την μαζικότητα.

4.3 Δείκτες ποιότητας

Για τους κατασκευαστές είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ασφάλεια απέναντι σε πιθανές επιθέσεις, καθώς και η ταχύτητα των εργασιών σε επίπεδο λογισμικού δεδομένου του όγκου των εργασιών.

5. Έκθεση απαιτήσεων κατασκευαστών

Οι κατασκευαστές επιθυμούν αρχικά το έργο τους να έχει χρησιμότητα και να εξυπηρετεί σωστά και έγκαιρα τις ανάγκες των χρηστών και των εταιριών παρέχοντας ωφέλιμες υπηρεσίες στο κοινωνικό σύνολο. Αποσκοπούν στην επίτευξη μεγάλης δημοτικότητας για την πλατφόρμα, η οποία θα αυξήσει το κύρος της επιχείρησης και την αναγνώριση από τους υπόλοιπους κατασκευαστές του χώρου, αλλά θα προσφέρει και στην μεγιστοποίηση του χρηματικού κέρδους. Για να πραγματοποιηθούν όμως τα παραπάνω, οι κατασκευαστές περιμένουν απ' τους χρήστες να παρέχουν έγκυρες πληροφορίες για τα προϊόντα και τα καταστήματα.

6. Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Το σύστημα που θα δημιουργήσουμε είναι μία διαδικτυακή εφαρμογή, στην οποία οι πληροφορίες θα προέρχονται από δύο διαφορετικές οντότητες-πηγές οι οποίοι θα έχουν ένα προφίλ το οποίο θα μπορούν να επεξεργάζονται. Η πρώτη πηγή είναι οι απλοί χρήστες, οι οποίοι με τη μέθοδο του πληθοπορισμού, θα διαμοιράζουν τις ζωτικής σημασίας για τη λειτουργία της υπηρεσίας μας, πληροφορίες. Η άλλη πηγή πληροφοριών είναι ένας ειδικός χρήστης, οι επιχειρήσεις, οι οποίες θα επιβεβαιώνουν την εγκυρότητα των τιμών των προϊόντων τους, καθώς επίσης θα είναι και οι ίδιοι οι οποίοι θα συμβάλλουν στο σύστημα επιβράβευσης των χρηστών, προσφέροντάς τους εκπαιδευτικά κουπόνια. Όλο αυτό γίνεται με ασφάλεια μέσω μιας ασφαλούς διαδικτυακής σύνδεσης <https>. Τέλος, για ένα τέτοιο σύστημα απαιτείται και θα πρέπει να υλοποιηθεί μια ασφαλής διαχείριση δεδομένων και συμμόρφωση στον GDPR, ώστε να μη μπορούν δύο ανταγωνιστές ειδικοί χρήστες να διαγράψουν έγκυρες καταχωρήσεις του ενός ή του άλλου, με σκοπό την απόκτηση μεριδίου αγοράς.

7. Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

Οι περιορισμοί στα πλαίσια του έργου από την πλευρά των Developers είναι οι εξής:

- Μηδενικός προϋπολογισμός.
- Το χρονικό περιθώριο για την υλοποίηση του έργου είναι 2 μήνες.
- Δυσκολία αναγνώρισης κακόβουλων χρηστών.

8. Παράρτημα: ακρωνύμια και συντομογραφίες

API : Application Programming Interface

CSV : Comma-Seperated Values

GDPR: General Data Protection Regulation

HTTPS: Hypertext Transfer Protocol Secure

UML: Unified Modeling Language