Template document Requirements specificatie

Propedeuse Semester 1 - BIM

Sharona Bhoelai

Propedeuse Semester 1

Inleiding

Dit document gaat over requirements specificaties van de casus van Steam. Ik geef hierin een korte introductie van Steam en wat precies de problemen zijn. De belangen van stakeholders zijn hierbij belangrijk om het probleem aan te pakken. Op het einde bevindt zich een dashboard overzicht van het nieuwe systeem die Steam wilt ontwerpen om de problemen te verhelpen.

Inhoudsopgave

[1. Introductie 3](#_Toc175297917)

[2. Productvisie 4](#_Toc175297918)

[3. Requirements 5](#_Toc175297919)

[3.1 Functionele requirements 5](#_Toc175297920)

[3.2 Niet-functionele requirements 5](#_Toc175297921)

[4. Wireframes 6](#_Toc175297922)

# Introductie

Steam is een platform die is ontwikkeld door Valve. Op dit platform kan je digitale games downloaden. Het beidt ook functies als communityplatform, cloudopslag en multiplayer ondersteuning. Het platform is ook populair bij game ontwikkelaars. Doordat Steam heel populair is, is het aantal games en publishers erg toegenomen. Het publicatieproces en uitrolproces is hierdoor een grote probleem geworden. Het huidige deploymentproces heeft op dit moment problemen als kwaliteitsproblemen en beveiligingsproblemen. Steam wilt hiervoor een systeem ontwikkelen waarbij de reputatie van Steam wordt verhoogd. Het biedt ook meer veiligheid binnen het platform en publishers kunnen sneller en veiliger hun games releasen.

# Productvisie

Het creëren van een eenvoudig en betrouwbaar platform dat het proces van het publiceren en uitrollen van games makkelijker maakt. Het zorgt er ook voor dat games van goede kwaliteit zijn en dat alles sneller en efficiënter gebeurd. Zo kunnen game uitgevers, testers en Steam medewerkers beter samenwerken in een duidelijk proces dat past bij de verbetering van de reputatie van Steam.

Hierbij zijn de belangen van stakeholders ook belangrijk.

* **Game uitgevers** willen hierbij hun games makkelijker uploaden. De kwaliteit van games moet ook van top kwaliteit zijn.
* **Testers** willen de games kunnen controleren op fouten. Het moet ook makkelijk toe gangbaar zijn.
* **Eindgebruikers**, dus de spelers, willen games van hogere kwaliteit. Ook willen ze dat de snelheid van updates versneld wordt zonder dat ze hierop lang moeten wachten
* **Het Steam-management** wilt de klanttevredenheid omhoog halen.

# Requirements

Het management wilt een publisher administratie systeem laten ontwikkelen. Hierin kunnen geautoriseerde publishers hun games uploaden. Ook kunnen Steam medewerkers een overzicht krijgen van de gepubliceerde spellen, tests draaien en een uitrol plannen van hun game. Het belangrijkste in het systeem is dat de administratie van de game publishers en de games op orde wordt gebracht en de autorisatie via contactpersonen wordt geregeld. Wat ook van belang is dat contactgegevens van contactpersonen worden vastgelegd bij game publishers.

Het nieuwe systeem van Steam gaat dus game-uitgevers helpen om hun games makkelijker en veiliger te uploaden, beheren en uit te brengen. Het biedt een centrale plek waar grote game-uitgevers, kleine studios en VR-uitgevers hun games kunnen sturen, testers de kwaliteit kunnen controleren en Steam medewerkers de planning en uitrol kunnen regelen. Daarbij zorgt het systeem voor minder fouten, een snellere werking en een betere ervaring voor zowel de spelers als de uitgevers.

## Functionele requirements

< Kopieer onderstaande tabel en vul deze voor iedere functionele requirement in om de werking van het systeem te beschrijven – het gaat hier om **wat** het systeem doet >

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S137 |
| **Naam** | Overzicht gegevens game publishers |
| **Omschrijving** | Als accountmanager wil ik een overzicht van game publishers willen inzien zodat ik hierin kan zoeken of deze kan sorteren |
| **Achtergrond** | Het moet duidelijk zijn wie het aanspreekpunt is als er contact moet worden opgenomen |
| **Prioriteit** | Must have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S139 |
| **Naam** | Tests draaien |
| **Omschrijving** | Als Steam medewerker wil ik tests kunnen draaien zodat ik eventuele fouten en bugs kan vastleggen. |
| **Achtergrond** | Dit is nodig zodat eindgebruikers geen bugs hebben in hun spelletjes of dat het crasht |
| **Prioriteit** | Must have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S142 |
| **Naam** | Publicatie en uitrol |
| **Omschrijving** | Als Steam wil ik publishing en deployment van de games onder loep nemen zodat de klanttevredenheid van Steam wordt verhoogd |
| **Achtergrond** | Het proces loopt niet soepel en door toenemende publishers wordt het probleem zichtbaarder |
| **Prioriteit** | Should have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S143 |
| **Naam** | Testen van gewijzigde game |
| **Omschrijving** | Als game publisher wil ik een gewijzigde game testen zodat klanten geen bugs of crashes ervaren |
| **Achtergrond** | Steam krijgt slechte reviews als er fouten in een game zitten als het niet goed wordt getest door de juiste persoon |
| **Prioriteit** | Must have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S144 |
| **Naam** | Aanbieden van games |
| **Omschrijving** | Als Steam wil ik games aanbieden aan klanten zodat hun games kunnen spelen met een zo hoog mogelijke kwaliteit |
| **Achtergrond** | Gamers met een pc gebruiken vaak Steam en het is belangrijk om die gamers als klant te behouden |
| **Prioriteit** | Should have |

## Niet-functionele requirements

< Kopieer onderstaande tabel en vul deze voor iedere niet-functionele requirement in om de werking van het systeem te beschrijven – het gaat hier om **hoe** het systeem moet worden gebouwd >

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S138 |
| **Naam** | Administratie systeem |
| **Omschrijving** | Als management wil ik een administratie systeem ontwikkelen zodat geautoriseerde publishers hun games hierin kunnen uploaden |
| **Achtergrond** | Met dit systeem kunnen ongeautoriseerde mensen niet zorgen voor problemen |
| **Prioriteit** | Must have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S140 |
| **Naam** | Beveiligde API |
| **Omschrijving** | Als AAA-game publisher wil ik een goede beveiligde API zodat de deployment verbeterd |
| **Achtergrond** | Er is op dit moment geen overzicht van de releases |
| **Prioriteit** | Should have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S141 |
| **Naam** | Portal met login gegevens |
| **Omschrijving** | Als indie game publisher wil ik een portal met login gegevens tot mijn beschikking zodat ik hierop mijn nieuwe release kan uploaden. |
| **Achtergrond** | Met dit systeem wordt het overzichtelijker voor accountmanagers hoe het zit met de nieuwe releases |
| **Prioriteit** | Should have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S145 |
| **Naam** | SFTP server |
| **Omschrijving** | Als game publisher wil ik mijn bestanden op een SFTP server plaatsen zodat de accountmangers hiermee kunnen werken |
| **Achtergrond** | Met deze server kunnen grote bestanden veilig worden geplaatst |
| **Prioriteit** | Should have |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | S146 |
| **Naam** | VR game publisher |
| **Omschrijving** | Als VR game publisher wil ik gebruik maken van een portal zodat ik de update van mijn VR games kan testen voordat het wordt gereleased |
| **Achtergrond** | Als je een VR game wilt spelen moet je ook een VR bril hebben, het is belangrijk dat beiden worden gestest voordat de update wordt released |
| **Prioriteit** | Should have |

# Wireframes

De wireframes geven een visueel beeld van hoe het nieuwe administratie systeem van Steam eruit komt te zien en hoe gebruikers hiermee kunnen werken. Ze tonen de belangrijkste onderdelen en functies van het systeem, zoals de portals voor publishers, de tools voor het beheren van game releases en de planningsmogelijkheden voor medewerkers. Bij elke wireframe staat een toelichting die beschrijft hoe gebruikers het systeem kunnen gebruiken en hoe de werkprocessen zijn ingericht.

1. **Publisher portal:**

Dit is een dashboard met overzichtelijke knoppen voor het uploaden van nieuwe games. Er is ook een lijst met lopende releases en statusmeldingen van ingediende releases.

De werking hiervan gaat als volgt: publishers kunnen direct een nieuwe release uploaden via de knop “Nieuwe Release Uploaden” en lopende releases tonen de huidige status zoals “In Behandeling” of “Goedgekeurd”.

1. **Release upload:**

Dit is een formulier waarin publishers hun game releases kunnen uploaden. Hierbij zijn release notes aanwezig en welke type game.

De werking hiervan gaat als volgt: de publisher vult de informatie in en klikt op “Uploaden”. Het systeem controleert hierbij ook automatisch op fouten.

1. **Planner medewerker:**

Dit is een kalenderweergave met geplande releases, met de filter kan je releases sorteren op datum, type game of publisher.

De werking hiervan gaat als volgt: medewerkers kunnen nieuwe releases inplannen door op een lege datum in de kalender te klikken, daarna verschijnt er een pop-up waarin ze details kunnen invoeren.

1. **Release overzicht:**

Dit is een tabel met lopende en afgeronde releases. Kolommen bevatten informatie zoals, game-titel, uitgever, status en geplande release datum.

De werking hiervan gaat als volgt: de Steam medewerkers kunnen zoeken, sorteren en filteren om snel relevante releases te vinden.

1. **VR testing overzicht:**

Dit is een overzicht voor VR releases van games die naar de externe VR testafdeling zijn gestuurd. De status wordt weergegeven zoals “Test Lopend” of “Test Goedgekeurd”.

De werking hiervan gaat als volgt: de medewerkers van Steam kunnen hier zien welke VR releases zijn goedgekeurd.

Afbeelding met tekst, schermopname, Parallel, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijving