

Specyfikacja wymagań

Aplikacja webowa XYZ

XYZ to połączenie aplikacji mobilnej i webowej, które pozwala budować niezwykle kampanie oparte na emocjach i grywalizacji w celu zwiększenia zaangażowania klientów. Aplikacja webowa XYZ to miejsce, w którym tworzy się, monitoruje i dokonuje wszelkich zmian w prowadzonych konkursach, kampaniach, rozgrywkach itp.

Wersja: 1.0

Charakterystyka firmy: XYZ Sp. z o.o. jest spółką celową założoną w 2019 roku, na poczet wdrożenia na rynek i obsługi platformy XYZ, służącej do budowania zaangażowania i lojalności wśród odbiorców. Założyciele i Zarząd XYZ ma wieloletnie doświadczenie w branży IT, dostarczając dedykowane oprogramowania dla różnych branż od 9 lat w ramach innej firmy.

Zespół pracujący nad XYZ składa się z doświadczonych programistów i architektów oprogramowania, specjalizujących się w nowych technologiach. Same prace nad projektem platformy XYZ rozpoczęły się w 2018 roku.

Oficjalna siedziba firmy znajduje się w Warszawie, jednak Zarząd oraz zespół codzienne działania operacyjne wykonuje w Krakowie.

Misja organizacji: Tworzyć przełomowe i dostępne rozwiązania, które mają pozytywny wpływ na odbiorców. Budować biznes z taką samą kreatywną postawą, z jaką projektujemy nasze rozwiązania.

Odbiorcy: Producenci dóbr, sklepy, agencje PR i marketingowe, obiekty gastronomiczne, szkoły publiczne i prywatne, organizacje edukacyjne, działy HR, agencje PR i eventowe, muzea, miasta.

Opis systemu: XYZ to połączenie aplikacji mobilnej i webowej, które pozwala budować niezwykle kampanie oparte na emocjach i grywalizacji w celu zwiększenia zaangażowania klientów. Aplikacja webowa XYZ to miejsce, w którym tworzy się, monitoruje i dokonuje wszelkich zmian w prowadzonych konkursach, kampaniach, rozgrywkach itp.

Słownik:

- Quest - rozrywka stworzona w aplikacji XYZ

Opis wymagań funkcjonalnych:

1. System powinien być podzielony na dwa segmenty:
 - a. Backend – skrypty umożliwiające działanie aplikacji które umieszczone są na serwerze, a do których nie mają dostępu bezpośredniego użytkownicy systemu
 - b. Frontend – wizualny segment działający po stronie użytkownika i zarządzający systemem
2. Muszą być wyróżnione role dla użytkowników systemów:
 - a. Super administrator – możliwość dodawania firmy, zarządzania użytkownikami i zasobami AR
 - b. Administrator - możliwość dodawania grup otwartych i zamkniętych, przypisywanie moderatorów i administratorów, tworzenie kampanii, dashboardów z wiadomościami
 - c. Moderator - możliwość zarządzania grupą, dodawanie i usuwanie uczestników, tworzenie questów
 - d. Zwykły użytkownik – możliwość edycji swojego profilu
3. Dostęp do poszczególnych elementów systemu musi być ograniczony w zależności od rodzaju posiadanych uprawnień
4. Uwierzytelnianie użytkowników musi zapewniać ochronę przed nieupoważnionym dostępem, dzięki zastosowaniu logowania za pomocą loginu i hasła wraz z mechanizmem recaptcha.
5. System musi mieć opcję zmiany języka aplikacji w każdym z jej widoków.
6. System musi mieć możliwość przypominania hasła użytkownikowi po podaniu przez niego maila zarejestrowanego konta.
7. Użytkownik musi mieć opcję założenia konta w systemie podając login, datę urodzenia, email, hasło oraz wybór języka, który będzie miała ustawiony aplikacja mobilna po zalogowaniu się na to konto
8. System musi realizować wszystkie historyjki użytkownika, które są zawarte w tej specyfikacji.

Historyjki użytkownika

Zwykły użytkownik:

UC1: Jako zwykły użytkownik chcę edytować informacje o swoim profilu (zdjęcie profilowe, imię, nazwisko, data urodzenia, mail), dzięki czemu informacje o moim koncie będą wyświetlane jako aktualne.

UC2: Jako zwykły użytkownik chcę zmienić swoje hasło, dzięki czemu możliwe będzie logowanie poprzez nowe hasło.

Moderator:

UC3: Jako moderator chcę mieć wszystkie funkcjonalności zwykłego użytkownika, dzięki czemu będę mógł edytować dane swojego konta.

UC4: Jako moderator chcę widzieć globalny ranking graczy grupy, dzięki czemu będzie możliwe wyłonienie najlepszego z nich.

UC5: Jako moderator chcę zaprosić użytkowników do grupy, dzięki czemu będą oni mogli uczestniczyć w jej questach.

UC6: Jako moderator chcę dodawać elementy dashboardu widoczne dla członków grupy, dzięki czemu będą oni mogli poznać aktualności danej grupy w firmie.

UC7: Jako moderator chcę widzieć listę wszystkich questów grupy, dzięki czemu będę mógł zobaczyć ich daty trwania, stany czy liczbę graczy.

UC8: Jako moderator chcę edytować quest, który się jeszcze nie rozpoczął, dzięki czemu będę mógł wprowadzić w nim zmiany tekstów, dodawać, usuwać i edytować aktywności oraz ich parametry.

UC9: Jako moderator chcę klonować istniejący quest, dzięki czemu stworzenie nowej rozrywki nie będzie wymagało uzupełniania wszystkich pól od nowa.

UC10: Jako moderator chcę podglądać quest, dzięki czemu będę mógł sprawdzić określone w nim parametry.

UC11: Jako moderator chcę usunąć quest, dzięki czemu nie będzie on już dostępny dla użytkowników aplikacji mobilnej.

UC12: Jako moderator chcę zobaczyć dystrybucyjny kod QR questu, dzięki czemu będę mógł udostępnić rozgrywkę dla graczy.

UC13: Jako moderator chcę zobaczyć ranking questu, dzięki czemu możliwe będzie wyłonienie zwycięzców.

UC14: Jako moderator chcę zobaczyć statystyki questu, dzięki czemu będę mógł sprawdzić jakie użytkownicy udzielali odpowiedzi na quizy w queście.

Administrator:

UC15: Jako administrator chcę mieć wszystkie funkcjonalności zwykłego użytkownika i moderatora jednak w kontekście wszystkich grup w firmie, dzięki czemu będę mógł edytować dane swojego konta oraz tworzyć treści wraz z questami.

UC16: Jako administrator chcę zarządzać profilem firmy, dzięki czemu będę mógł zaktualizować jej nazwę, logo, adres, mail, numer telefonu, adres www.

UC17: Jako administrator chcę skonfigurować wygląd aplikacji PWA, dzięki czemu będzie miała ona określony i unikatowy styl wraz z wybranymi tekstami, kolorami i grafikami.

UC18: Jako administrator chcę określić konfigurację dla questów, dzięki czemu wszystkie nowo tworzone rozgrywki będą miały automatycznie uzupełnione pola z statusem, typem rankingu, grupą, przewodnikiem AR i schematem tworzenia kodu dystrybucyjnego, co skróci czas tworzenia questu.

UC19: Jako administrator chcę zapraszać użytkowników jako administratorów firmy, dzięki czemu będą oni mogli również pełnić funkcje administracyjne.

UC20: Jako administrator chcę zapraszać użytkowników jako moderatorów danej grupy firmy, dzięki czemu będą oni mogli również pełnić funkcję moderatorów.

UC21: Jako administrator chcę dodawać grupy w firmie, dzięki czemu będzie można tworzyć spersonalizowane treści dla tej grupy.

UC22: Jako administrator chcę usuwać grupy, dzięki czemu nie będą one już dostępne.

UC23: Jako administrator chcę edytować grupy, dzięki czemu będę mógł zaktualizować ich nazwę, logo, opis oraz typ.

UC24: Jako administrator chcę widzieć globalny ranking graczy całej firmy, dzięki czemu będzie możliwe wyłonienie najlepszych z nich.

UC25: Jako administrator chcę dodawać odznaki, dzięki czemu będzie można nimi nagradzać użytkowników w questach.

UC26: Jako administrator chcę edytować odznaki, dzięki czemu będę mógł zaktualizować ich nazwę, typ, opis, zdjęcie i formę poziomów.

UC27: Jako administrator chcę dodać nagrody katalogowe, dzięki czemu będzie można nimi nagradzać użytkowników w questach.

UC28: Jako administrator chcę edytować nagrody katalogowe, dzięki czemu będę mógł zaktualizować ich nazwę, opis, zdjęcie, dostępną ilość, punkty za które można je wymienić oraz widoczność (w sklepie, dla questów).

Super administrator

UC29: Jako super administrator chcę mieć wszystkie funkcjonalności zwykłego użytkownika, dzięki czemu będę mógł edytować dane swojego konta.

UC30: Jako super administrator chcę dodać nową firmę (określając jej logo i nazwę), dzięki czemu nowi użytkownicy będą mogli przynależeć do niej i tworzyć w niej treści.

UC31: Jako super administrator chcę widzieć listę wszystkich użytkowników platformy XYZ, dzięki czemu będę mógł monitorować ich liczbę.

UC32: Jako super administrator chcę zmienić hasło użytkownikowi, dzięki czemu w przypadku zapomnienia przez użytkownika starego hasła bądź maila, będę mógł własnoręcznie ustawić mu nowe.

UC33: Jako super administrator chcę zarządzać uprawnieniami użytkowników, dzięki czemu będę mógł ustanowić lub zabrać im prawa do moderowania bądź administrowania daną firmą.

UC34: Jako super administrator chcę widzieć listę dostępnych obiektów AR, dzięki czemu będę miał podgląd podstawowych informacji o nich.

UC35: Jako super administrator chcę dodawać nowy zasób AR, dzięki czemu będzie on dostępny do użytku w questach.

UC36: Jako super administrator chcę usuwać zasoby AR, dzięki czemu te niechciane obiekty nie będą mogły być używane w questach.

UC37: Jako super administrator chcę edytować zasoby AR, dzięki czemu będę mógł zaktualizować ich nazwę, określić konkretną firmę, w której mogą być używane oraz zmienić pliki samego obiektu AR.

Opis wymagań niefunkcjonalnych:

1. Użytkownicy mogą korzystać z aplikacji w systemie 24/7/365 średnio 99,5% czasu.
2. System musi poprawnie działać na 5 ostatnich wersjach przeglądarek internetowych: Mozilla Firefox, Chrome, Microsoft Edge, Opera i Safari.
3. System powinien być dostępny w językach: polskim, angielskim oraz hiszpańskim.
4. System musi zapewniać weryfikację wprowadzanych danych w formularzach i polach.
5. System musi informować użytkownika o błędach walidacji i błędach aplikacji.
6. System musi zapewniać bezpieczeństwo danych.
7. System musi działać sprawnie dla 1 000 użytkowników korzystających jednocześnie.
8. System musi działać dla użytkowników znajdujących się w lokalizacjach: kraje na terenach Europy i Ameryki Północnej.
9. Maksymalny czas odpowiedzi aplikacji na zapytanie użytkownika musi wynosić 2 sekundy.
10. Interfejs użytkownika, jak i komunikacji sieciowej musi funkcjonować przy zastosowaniu bezpiecznych protokołów sieciowych.
11. System musi zapewniać możliwość cyklicznego automatycznego zapisu kolejnych elementów questu.
12. System musi spełniać wymagania prawne, kwestie bezpieczeństwa związane z przechowywaniem danych – RODO.
13. System musi być zgodny z wzorcem User Interface Design.
14. Użytkownicy systemu mogą zgłosić zauważone błędy na dedykowany do tego celu mail.
15. Wszelkie błędy krytyczne oprogramowania zostaną skutecznie naprawione w przeciągu 48 h roboczych od ich zgłoszenia.