Esitutkimus

Kristian Törmä

Tampereen seudun ammattiopisto

Ohjelmiston määrittely ja suunnittelu systeemityö

Sisällysluettelo

[Versiohistoria 3](#_Toc535497214)

[Jakelu 3](#_Toc535497215)

[Projektin aihe 4](#_Toc535497216)

[Tuotteen kuvaus 4](#_Toc535497217)

[Projektityön organisointi 4](#_Toc535497218)

[Potentiaaliset ongelmat ja riskit 4](#_Toc535497219)

[Projektin tavoitteet ja minimivaatimukset 5](#_Toc535497220)

[Ohjelman käytettävyys 5](#_Toc535497221)

[Opiskelijakohtaiset ominaisuudet 5](#_Toc535497222)

[Käsiteluettelo 6](#_Toc535497223)

[Käyttötapauskaavio 7](#_Toc535497224)

[Pikasuunnitelma 8](#_Toc535497225)

[Kirjautumissivu 8](#_Toc535497226)

[Etusivu 9](#_Toc535497227)

## Versiohistoria

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versio | Versio pvm | Tekijä |
| 1.0 | 17.1.2019 | Kristian T. |

## Jakelu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tekijä | Jakelu | Tilanne |
| Kristian Törmä | GitHub repositorio  Leena (opettaja) | Dokumentin palautus |

# Projektin aihe

## Tuotteen kuvaus

Tieto- ja viestintätekniikan ja miksei muidenkin valinnaiseksi opintojaksoksi on suunniteltu eurheilun jaksoa.

Opintojaksolle pääsisivät mukaan opiskelijat, jotka osallistuvat ja harjoittelevat systemaattisesti kilpailutoimintaa varten ja osallistuvat kilpailuihin. Opiskeluun kuuluu alustavan suunnitelman mukaan työhyvinvoinnin ylläpitoa (uni, ruokailu ja liikunta-koulutusta), itsensä markkinointia mm. videoiden avulla ja pelistrategioiden opiskelua. Jotta harjoittelusta ja erityisesti elämänhallinnasta tulisi kontrolloitua, asioita tulee seurata oppimis- ja harjoituspäiväkirjalla. Tämä tulee myös opintojakson suoritusvaatimukseksi.

# Projektityön organisointi

Työn tarkoitus on tehdä sitä projektina **yksin.** Tähän nimenomaiseen projektiin kuuluu ainoastaan suunnittelu - ei toteutus. Tietyssä tilanteessa saatetaan jatkaa kyseistä projektia, jolloin Nettisivut toteutettaisiin käyttäen PHP-koodia ja tietokantarakenne luotaisiin SQL:n sisällä.

# Potentiaaliset ongelmat ja riskit

Koska projekti on yksintyö, niin se sisältää normaalia enemmän mahdollisia ongelmatapauksia. Työntekijän sairastuessa/poissaolo projektissa pysäyttää sen edistymisen niin kauan kuin työntekijä on poissa. Jos työvaiheet ovat jäljessä, niin työntekijä pystyy myös tekemään kyseistä projektia myös vapaa-ajalla kotona. Tarvittavat palautetiedostot löytyvät työntekijän henkilökohtaisesta GitHub repositoriosta, josta työntekijä pystyy hakemaan tarvittavat tiedostot ja jatkamaan niitä tarpeen tullessa.

# Projektin tavoitteet ja minimivaatimukset

## Ohjelman käytettävyys

Sovellukseen rekisteröitymisen jälkeen opiskelijan pitää myös saada sähköpostivarmistus hyväksytystä hakemuksesta opintojaksolle.

Opiskelijan pitää pystyä käyttämään sovellusta päivittäisessä arjessa ja pitää myös pystyä lähettämään päivittäisiä päiväkirjaraportteja opettajalle kuitattavaksi

Opettajien pitää pystyä kuittaamaan opiskelijoiden lähettämiä päivittäisiä päiväkirjaraportteja, sekä muodostaa oppilaskohtaisia kuukautisia raportteja oppilaiden tuloksista sekä tehdä niihin yhteenvetoja ja antaa myös omia kommentteja. Tarvittaessa myös opettajalla pitää olla oikeuksia ylläpitää opiskelijoita sovelluksen sisällä muun muassa muokkaamalla niiden tietoja, lisäämällä ja poistamalla oppilaita. Opettajat pystyisivät myös tekemään yleisiä uutisia ja oppilaskohtaisia ohjeistuksia sivustolla.

Pääkäyttäjällä pitää olla sovelluksen korkeimmat oikeudet. Tämä sisältää mm oikeuden ylläpitää ja hallita sekä opiskelijoita sovelluksen sisällä, että opettajia kyseisellä opintojaksolla.

## Opiskelijakohtaiset ominaisuudet

Kurssipäiväkirjan ulkonäkö ja sisältö riippuvat opiskelijan valitusta pelistä, jotta opiskelija pystyy liittämään päiväkirjaan myös pelikohtaisia vastauksia. Myös kuukausiraporttien sisältö riippuu opiskelijan pelivalinnasta.

Opiskelijat

Kuukausiraportti sisältää tiivistelmän kuukauden aikana lähetetyistä päiväkirjaraporteista, ja tekee niistä yhteenvedon. Kuukausiraportti voi myös sisältää tilannemukaisesti tiimiaktiviteettiin liittyvää tietoa ja myös kisatuloksista liittyvää tietoa riippuen oppilaasta

# Käsiteluettelo

Pääkäyttäjä

Ohjelmiston pääkäyttäjä ylläpitää sekä opettajia että jaksoon osallistuvia opiskelijoita

Opettajat

Opettajat pystyvät hyväksymään opiskelijoiden lähettämiä hakemuksia. Heidän velvollisuutena on valvoa oppilaiden henkilökohtaisia raportteja ja niiden perusteella kuitata ne tilannemukaisesti. He voivat myös:

* Ylläpitää opiskelijoita
* Lukea oppimispäiväkirjoja
* Tulostaa ruudulle raportteja merkinnöistä
* Asettaa minimimääriä erityyppisille mittareille
* Lisätä uutisia ja ohjeita sivustolle

Opiskelijat

Osallistuakseen opintojaksolle, oppilaan pitää ensin rekisteröityä. Hyväksynnän jälkeen opiskelijan tehtävä on lähettää merkintöjä päivittäin opintojaksoon kuuluva päiväkirjaan. Opiskelijat voivat myös perustaa tiimejä opettajan tai ylläpitäjän suostumuksella.

Rekisteröityminen

Prosessi, jonka kautta opiskelija pyrkii osallistumaan kyseiselle opintojaksolle. Hakemusten hyväksymisistä vastaa opintojaksovastaava opettaja

Raportti (a.k.a päiväkirjamerkinnät)

Raporttien avulla opettaja pystyvät valvomaan opiskelijoiden henkilökohtaisia tuloksia ja statuksia, kuten:

* Unimäärä (unen määrä, aloitus ja loppuaika)
* Liikunta (liikuntalaji tai muu liikunnallinen aktiviteetti, liikunnan kestomäärä)
* Ruokailu (ruokailujen kesto, ruoka-annoksien sisältö)
* Peliharjoitukset (Pelin nimi, Pelatut tunnin, muuta pelikyseistä tietoa)

Tiimi

Ryhmä, joka yleisesti sisältää useita opiskelijoita. Poikkeuksia pelaajien määrästä pelikohtaisista syistä on olemassa.

Tiimin kapteeni

Ryhmän johtaja, jolla on opettajan ja ylläpitäjän jälkeen suurimmat ylläpito-oikeudet tiimin sisällä. Automaattisesti tiimin perustaja, ellei kapteenin roolia siirretä myöhemmin toiselle pelaajalle opettajan tai ylläpitäjän avustuksella. Pystyy mm. kutsua ja muokata tiimin kokoonpanoa.

# Käyttötapauskaavio

# Pikasuunnitelma

## Kirjautumissivu



## Etusivu

