Esitutkimus

**Eurheilijoiden Harjoituspäiväkirjajärjestelmä**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versio | Päivämäärä | Muutosperuste | Tekijä |
| 1.0 | 9.1.2019 |  | Miko Rapo |

Versiohistoria

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versio | Päivämäärä | Muutosperuste | Tekijä |
| 1.0 | 9.1.2019 | Dokumentti on valmis | Miko Rapo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tekijä | Tulostettu | Jakelu |
| Miko Rapo | 23.1.2019 | Leena Järvenkylä-Niemi |

Sisällys

[1. Tuoteidea 4](#_Toc536011619)

[1.1 Tuotteen taustat ja hyödyt 4](#_Toc536011620)

[1.2 Tehtävät ja rajaukset 4](#_Toc536011621)

[2. Projektin organisointi 4](#_Toc536011622)

[3. Nykyinen järjestelmä 4](#_Toc536011623)

[3.1 Teknillinen ympäristö 4](#_Toc536011624)

[4. Havaitut ongelmat ja riskit 4](#_Toc536011625)

[4.1 Riskit ja niihin varautuminen 4](#_Toc536011626)

[4.1.1 Toimintakyky 4](#_Toc536011627)

[4.1.2 Ammattitaito ja ajankäyttö 5](#_Toc536011628)

[4.1.3 Odotukset 5](#_Toc536011629)

[4.2 Ongelmasta toipuminen 5](#_Toc536011630)

[5.Tavoitteet ja vaatimukset 5](#_Toc536011631)

[5.1 Toiminnalliset vaatimukset 5](#_Toc536011632)

[5.2 Ei toiminnalliset vaatimukset 5](#_Toc536011633)

[6. Kustannukset 5](#_Toc536011634)

[6.1 Arvioitu ajankäyttö 5](#_Toc536011635)

[6.2 Arvioitu tuntihinta 5](#_Toc536011636)

[7. Aikataulu 5](#_Toc536011637)

[8. Toteutusvälineet 5](#_Toc536011638)

[9. Liitteet 5](#_Toc536011639)

# Tuoteidea

## 1.1 Tuotteen taustat ja hyödyt

Tarkoituksena olisi tehdä eurheilua varten ohjelma jolla voitaisiin katsoa miten opiskelijat pitävät päivärytminsä kunnossa. Ohjelman olisi tarkoitus tulla valinnaiseksi kurssiksi ja kaikki voisivat valita sen. Kurssi kestäisi yhden jakson ajan ja tarkoituksena olisi kehittää tavoitteellista ja systemaattista kilpailutoimintaa. Opiskeluun kuuluu alustavan suunnitelman mukaan työhyvinvoinnin ylläpitoa (uni, ruokailu ja liikunta-koulutusta), itsensä markkinointia mm. On myös mahdollisuus luoda tiimejä jolla harjoitellaan ryhmäpelaamista.

Opettaja Marja Ojala Pyysi ohjelmistotuotannon luokkaa suunnittelemaan ohjelman jolla voidaan katsoa oppilaiden Elämänhallintaa kotona ja koulussa eurheilu harjoituspäiväkirjan avulla. Tätä ei ole kokeiltu aikaisemmin. Seuraavia ohjelmistoja toimintoihin on olemassa ja käytössäkin, mutta oppilaitoksella ei ole mahdollisuutta sellaista hankkia.

## 1.2 Tehtävät ja rajaukset

Tehtävänä on suunnitella sähköinen oppimis- ja harjoituspäiväkirja eurheilijoille.

# Projektin organisointi

Projektin edistymisestä vastaa Opettajat Marja Ojala ja Leena Järvenkylä-Niemi. Projektin Työntekijänä toimii Tieto- ja viestintätekniikan toisen vuoden opiskelija Miko Rapo.

# Nykyinen järjestelmä

## 3.1 Teknillinen ympäristö

Järjestelmästä ei ole aikaisempaa versiota.

# 4. Havaitut ongelmat ja riskit

## 4.1 Riskit ja niihin varautuminen

### 4.1.1 Toimintakyky

Projektin hidastuu huomattavasti, jos ainoa tekijä sairastuu.

### 4.1.2 Ammattitaito ja ajankäyttö

Projektin tekijänä toimii opiskelija, jolla ei ole kauheasti kokemusta projekteista. Jos ongelmia muodostuu niin apua voi kysyä opettajalta. Ajankäytöstä ei pitäisi muodostua ongelmaa.

### 4.1.3 Odotukset

Asiakas ei välttämättä osaa määritellä mitä haluaa sivuilta, mutta se asia korjataan palavereilla.

## 4.2 Ongelmasta toipuminen

Ongelmasta toipuminen tapahtuu keskiviikko palaverissa Marja ja Leenan kanssa.

# 5.Tavoitteet ja vaatimukset

## 5.1 Toiminnalliset vaatimukset

Ohjelman tulee toimia oppimispäiväkirjana jonne oppilaat kirjaa päivän tapahtumat ja opettajat pystyvät katsomaan, miten kukakin on pärjännyt päivän aikana.

## 5.2 Ei toiminnalliset vaatimukset

Ohjelman tulee toimia mobiililla sekä koneella.

# 6. Kustannukset

## 6.1 Arvioitu ajankäyttö

2-7viikkoa noin 42h

## 6.2 Arvioitu tuntihinta

Projekti suoritetaan koulutyönä, joten oppilaille ei makseta palkkaa työstä.

7. Aikataulu

Aikataulu on, että ennen sitä saatanan hiihtolomaa perkele.

# 8. Toteutusvälineet

Projektia tehdään Microsoft Office paketin voimin.

## 9. Liitteet

Käyttötapauskaavio



Käsitteistö

Pääkäyttäjä: Pääkäyttäjä varmistaa sovelluksen toimivuuden testin aikana ja ylläpitää opiskelijoita ja tuutoreita. Tuutori/Opettaja: Valvoo opiskelijoiden päiväkirja merkintöjä ja kuittaa ne.

Opiskelija: Oppilas saa liittyä pelitiimiin jossa voi osallistua kilpailuihin ja pelata pelejä kilpailumielessä. Oppilas myös kirjoittaa päiväkirjaan Unen, ruokailun, liikunta-koulutuksen.

Esport jakso: jakson tarkoituksena olisi opettaa oppilaille ammattipelaamista missä on rytmi kunnossa.

Ohjelma: Olisi tarkoitus toimia kännykällä ja tietokoneella ja jakso kestää 9-10viikkoa.