

Keuda

Suosikki 

Ammatinvalintatesti

Löydä opiskeluala

Tee Keudan ammatinvalintatesti, niin näet mikä koulutusala voisi sopia sinulle mahdollisesti parhaiten.

Muistathan, että ammatinvalintatestin antamat tulokset ovat suuntaa-antavia. Onnea koulutuksesi löytämiseen!



Aloita testi

PROJEKTIN: TEKIJÄT

MIMMIT KODAA

16. TOUKOKUUTA 2022

PROJEKTIN: TEKIJÄT

Olga Hirvonen

Sini Rinne

Nele Neuhof

Sisällysluettelo

1.	TYÖN TARKOITUS	2
1.1	Työn tarkoitus.....	2
1.2	Harjoitustyöryhmän jäsenet ja roolitus	2
1.3	Tärkeimmät työvälineet, ohjelmointikielet ja kehitysympäristö	2
2.	VAATIMUKSET JA HARJOITUSTYÖN KEHITYSJONO (PB).....	3
1.1	Vaatimukset.....	3
1.2	Harjoitustyön kehitysjono (PB)	4
2.	VAATIMUSTEN LUOKITTELU	4
2.1	Toiminnalliset vaatimukset	4
2.2	Ei-toiminnalliset vaatimukset.....	4
3.	SUUNNITELMA TOTEUTUKSESTA	4
3.1	Käyttötapauskaavio	4
3.2	Navikointikaavio	5
3.3	Ulkoasu / Värimaailma / Teema.....	6
3.4	Suunnitelma toiminnallisuudesta	7
3.5	Projektin toteutussuunnitelma (mm. alustava suunnitelma sprinttien sisällöstä).....	7
4.	SUUNNITELMA TESTAUKSESTA	7
4.1	Testaus	7
4.2	Muu laadunvalvonta	8
4.3	Testitulosten ja virheiden kirjaus	8
5.	MUUTA HARJOITUSTYÖSTÄ	8
5.1	Tämän dokumentin ylläpito/päivitys	8
5.2	Muuta	8

1. TYÖN TARKOITUS

1.1 Työn tarkoitus

Projektityön aihe tuli opettajan Saara Mönkkösen kautta, joka oli sopinut Keudan Viestinnän kanssa tästä Ammattivalinta projektista. Projektityönä luotiin toiminnallinen, pelinomainen ja visuaalisesti hienosti rakennettu käyttöliittymä/Ammattivalintatesti, Keudan Viestinnän käyttöön. Käyttöliittymästä tehtiin Keudan omia kotisivuja yhtenäinen web-sivu, joka tehdään syksyksi 2022 täysin valmiiksi olevaksi web-sovellukseksi. Käyttäjän tavoitteina ja tarpeina oli, että se on helppo käyttää, helposti saatavana, kiinnostava testi, jonka halutessaan voi uusia monta kertaa ja myös testin avulla pääsee Keudan koulutuslinkkejen kautta Keudan kotisivuille katsomaan lisää tietoa Keudan tarjoamista koulutusaloista ja myös testin tuloksen saadusta alasta. Jos käyttäjä vastaa kaikkiin Ei, vie testi suoraan Urasuunnittelijan/opinto-ohjaajan sivulle, jolta saa hyviä vinkkejä oman koulutuksen löytämiseen.

Käyttöliittymä rakennettiin ketterää ohjelmointikehitys mallia käyttäen projektityönä. Työ suunniteltiin vaihe vaiheelta, asiakkaan tarpeet ja tavoitteet huomioon ottaen. Keudan Viestintä tuli käymään Keudalla/asiakastapaaminen ja siellä pääsimme keskustelemaan, minkälaista käyttöliittymää olisi tarkoitus alkaa rakentamaan. Sidosryhmänä oli nuoret, jotka tulevat suoraan yläkoulusta. Sekä ammattivalintatestissä piti tuoda sellaisia aloja esille, mitä haetaan vähemmän.

1.2 Harjoitustyöryhmän jäsenet ja roolitus

Tiimi: Nele Neuhoj, Olga Hirvonen ja Sini Rinne

Tehtävä jako tiimissä ja roolitus:

ScrumMaster: Sini Rinne

Testausvastaava: Olga Hirvonen, Nele Neuhoj ja Sini Rinne

Dokumentointivastaava: Nele Neuhoj

Trello vastaava: Sini Rinne

Trellon päivitys: Sini Rinne, Nele Neuhoj, Olga Hirvonen

Käyttöliittymän teko/koodi: Olga Hirvonen, Nele Neuhoj ja Sini Rinne

Diagram/voi kaavio/Navigointi kaavio: Olga Hirvonen, Sini Rinne ja Nele Neuhoj

Koodin testaus/sprintit: Olga Hirvonen, Sini Rinne ja Nele Neuhoj

Koodin kommentointi: Nele Neuhoj, Olga Hirvonen ja Sini Rinne

Power Point esitys: Sini Rinne

Loppupelissä käytiin kaikki kohdat yhdessä aina läpi.

1.3 Tärkeimmät työvälineet, ohjelmointikielet ja kehitysympäristö

Työvälineet:

Teamsin kokoukset 1–3 kertaa viikossa. (Daily). Loimme oman WhatsApp-ryhmän ”Mimmit koodaa”, jossa vaihdoimme projektista ajatuksia, melkein päivittäin.

Projektityö tehtiin ketterän kehityksen mukaisesti. Trello-Kanban taulua, johon kirjattiin projektin eteneminen vaihe vaiheelta.

Maanantaina ja perjantaina koulussa, koodin tekoa, testausta, ongelmaratkaisuihin tiedon etsimistä internetistä/googlesta, Trellon teko.

Opettajan kanssa perjantaisin palaveri, missä mennään, mitä on tehty, mikä ei toimi, mistä tarvittaisiin lisätietoa asiakkaalta.

Projekti eteni sprintti kerrallaan, koodi kommentointi oli hyvin tärkeä vaihe, testauksessa, ongelmien ratkomisessa ja myös valmiina raakaversiona (ylläpito). Scrum-sprintti kesti noin 6 viikkoa (1.4.2022 – 16.5.2022)

Ohjelmointikielet:

Graafisen käyttöliittymän teossa käytettiin ohjelmointi kielinä HTML, CSS, JavaScript, web-verkkosivun teko, testaus, virheiden t ja ylläpito.

Kehitysympäristö:

Visual Studio Code (Koodin rakentaminen).

Konsoliohjelmat GitHub (web-osoite Index web-sivulle)

Power-Point esitys, Outlook (sähköposti), OneDrive (oma kone), Word, Excel (Microsoft Office).

Teams Palaverit, Kerava Keuda (koululuokka), etäopiskelu (kotona).

Trello-organisointityökalu

Keudan sivut: Opiskelija/Pinja/Office/Outlook/OneDrive

Alusta: Windows 10, Mac, ios

Selaimet: Internet Explorer, Mozilla, Chrome, Google

Muita: Command promp, Muistio lehti, oman koneen resurssien hallinta ohjelma.

2. VAATIMUKSET JA HARJOITUSTYÖN KEHITYSJONO (PB)

1.1 Vaatimukset

Asiakkaan vaatimukset numerojärjestyksessä ovat....

- 1) Peli-projekti, Yhteishakuun vuodelle 2023, ammatinvalintatesti.
- 2) Yhdeksästä ammatista testi/peli kysely, peruskoulun lopettaville oppilaille.
- 3) Voisi olla vaikka, max. 10 kysymystä.
- 4) Visuaalisesti ja toiminnallisesti toimivasti rakennettu testi peli.
- 5) Valmis ammattitesti tuotos esitellään 16.05.2022. Keudan viestinnälle ja opettajalle.

6) Keudan viestintä valitsee toiminnallisesti ja visuaalisesti parhaimmat tuotokset joista rakennetaan yksi tuotos syksyllä 2022.

7) Lopuksi valmis testi esitellään marraskuussa messuilla käyttäjäryhmälle.

1.2 Harjoitustyön kehitysjojo (PB)

Vaatus	Prioriteetti	Lyhyt kuvaus	Tunnettu DeadLine
	PR1	xxx xxx xxx	16.05.2022
Vaatus # Y	PR2	yyy yyy yyy	16.05.2022
Jne...			

2. VAATIMUSTEN LUOKITTELU

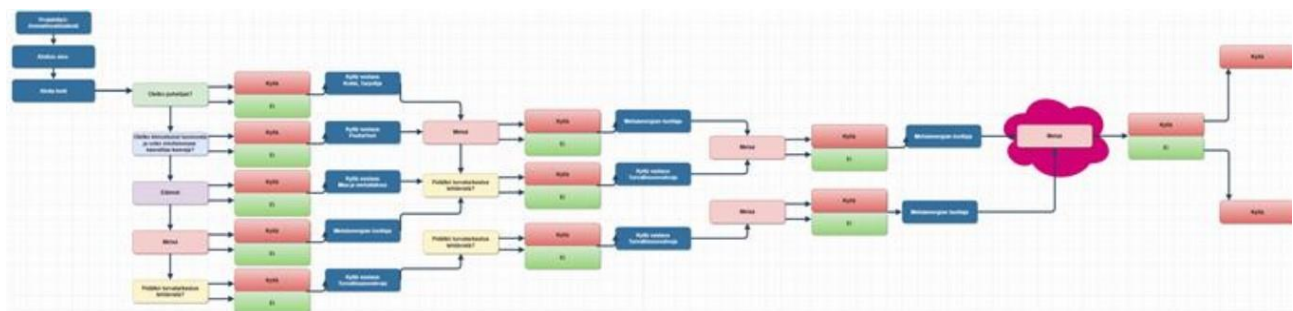
2.1 Toiminnalliset vaatimukset

2.2 Ei-toiminnalliset vaatimukset

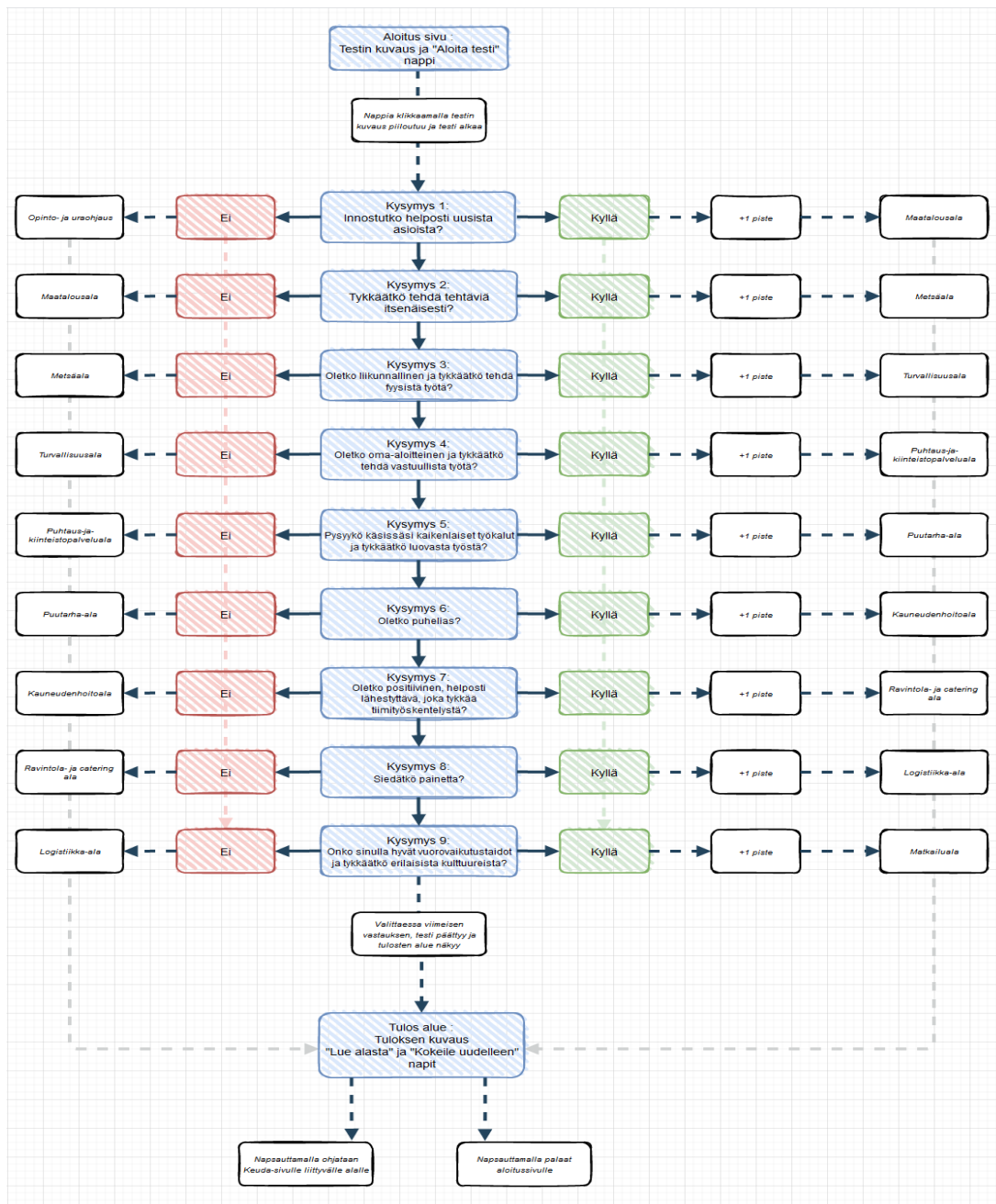
Ettei sitä pidä pitää yllä.

3. SUUNNITELMA TOTEUTUKSESTA

3.1 Käyttötapauskaavio. Ensimmäinen kaavio minkä teimme:

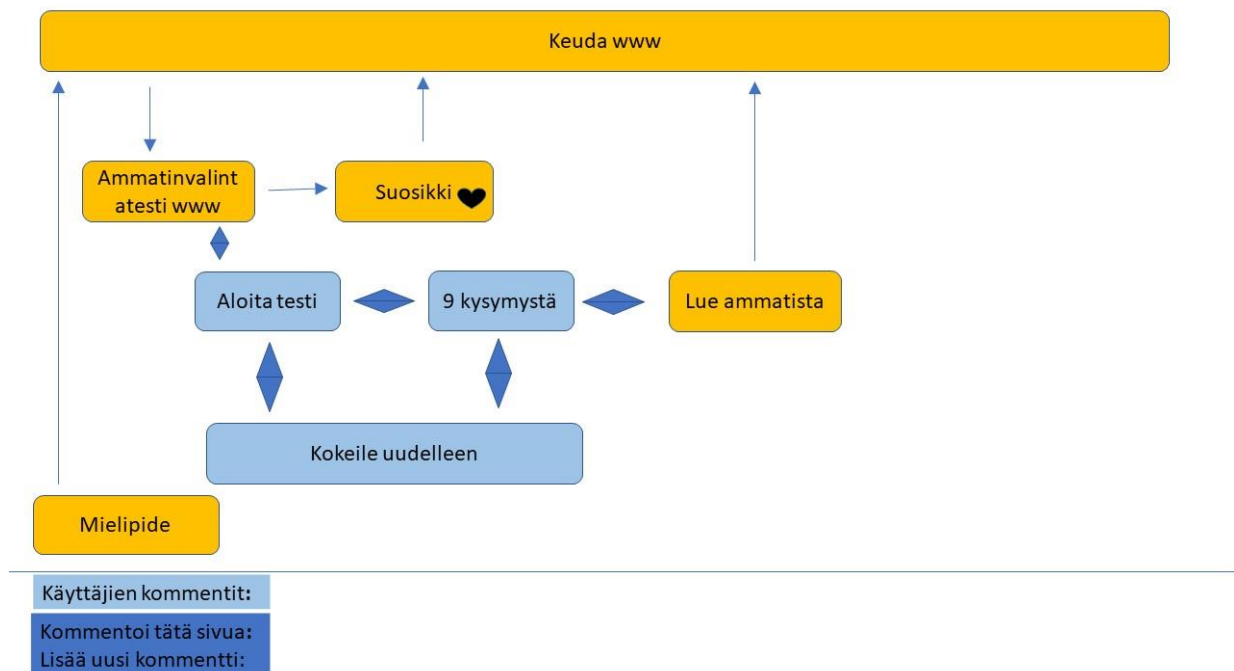


Lopullinen käyttötapauskaavio:



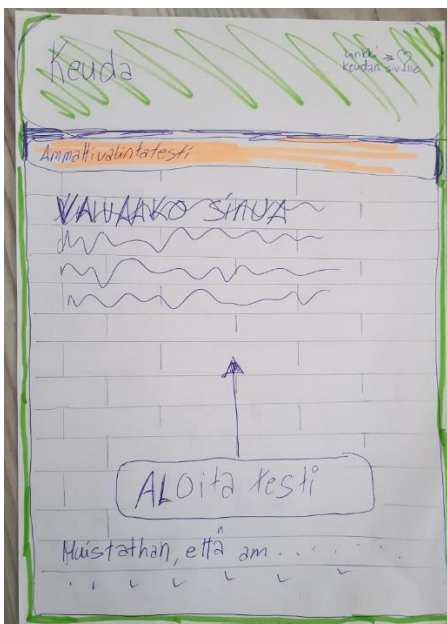
3.2 Navikointikaavio

Keudan sivuilta navikointi kohdassa olisi kohta Ammatinvalintatesti, josta pääsee sitten Ammatinvalintatestin pääsivulle. Ammatinvalintatesti sivulta pääsee **Suosikki** ♥ kautta takaisin Keudan pääsivulle (voisi kyllä ehkä olla parempi "Etusivu / Hakijalle"). Olemme, mietitty lisäävämme vielä alatunnisteen, minne tulisi: Keudan yhteystiedot ja ehkä mielipide kysely (joka ei ole toiminnallinen) tai kommentti kenttä. Testituloksen jälkeen on suora linkki, tuloksen perusteella tullut ammattiin takaisin keudan sivulle..



3.3 Ulkoasu / Värimaailma / Teema

Web- verkkosivusta tehtiin Keudan omien sivujen kanssa yhtenäinen. Väriteema oli musta/valkoinen/vihreä. Sivulla käytettiin samaa fontti kokoa ja logo oli Keudan virallinen logo. Taustaväri oli valkoinen, reunat ja laatikko viivat vihreät, teksti musta, ammattivalintatestin alla oleva taustakuva oli tarkkaan mietitty, että se visuaalisesti sopii hyvin yhteen Keudan omien värien kanssa ja on hillitty kokonaisuus. Kuva on esteettinen ja virkistävä, joka ei pompi käyttäjän silmille.



Matkan varrella tuli saniaiskuva mukaan, joka tuo mielestämme sen raikkauden. Halusimme testin olevan kutsuva ja rauhoittava. Tässä on kuva miten sitä hahmoteltiin miltä se tulisi web-sivustossamme näkymään.

3.4 Suunnitelma toiminnallisuudesta

HTML rakennettiin verkkosivun rakenne, CSS-Style määriteltiin verkkosivun ulkoasua. JavaScriptillä luotiin toiminnallisuudesta ammattivalintatestiin.

Ammattivalintatestissä käyttäjä aloittaa testin teon, testi tuo 9 kysymystä ja vaihtoehtoina on Kyllä tai Ei.

Käyttäjän vastatessa Kyllä antaa testi yhden pisteen. Kyllä painikkeella se lisää aina +1 ja ei painikkeella tulee 0 pistettä. Kun käyttäjä on vastannut kaikkiin kysymyksiin, laskee testi JavaScriptin toiminnallisuudella käyttäjälle pisteet. Jokaisen kyllä ja ei toiminnon alle on upotettu yksi ammatti. Ei painikkeella se poistaa aina yhden ammatin, mikä ei vastaa käyttäjälle olevaa alaa. Kyllä painikkeella se saa aina pisteen ja kun käyttäjä on vastannut kaikki kohdat saa käyttäjä esim. 5 pistettä saa hän testitulokseksi Puutarha-ala. Ammattiala määräytyy kyllä pisteiden tuloksesta. Jokainen piste sisältää yhden ammatin. Lopussa testi kertoo, että tämä ala voisi sopia sinulle ja antaa linkin, jonka kautta käyttäjä pääsee lukemaan ja perehtymään alaan paremmin Keudan koulutus ja alan omalta sivulta. Jos käyttäjä vastaa kaikkiin Ei antaa testi kirjoituksen "OOPS uranäkemyksesi on vielä hieman epäselvää, suosittelimme ottamaan yhteyttä Keudan opinto-ohjaajaan". Ja tekstin alla on linkki opinto-ohjaajan sivulle. Myöskin vastattuasi ja saatuaasi ala vaihtoehdon, saat myös kokeilla uudestaan painikkeen, jonka kautta pääset tekemään testin uudestaan.

3.5 Projektin toteutussuunnitelma (mm. alustava suunnitelma sprinttien sisällöstä)

- Asiakas tapaaminen Keuda Viestinnän kanssa Keudalla 14.4 1 h.
- Teams kokous Keuda Viestinnän kanssa 30 min.
- Teams kokoukset tiimin kanssa yhteensä 32 h, 1–2 kertaa viikossa.
- Trellon teko 3 h.
- Koodin teko Visual Studio 40 h, koulussa, Teamsin kautta, Keuda Keravalla koulussa, etänä kotona.
- Suunnittelun teko Teams- kokouksissa 12 h.
- Flowchart Maker and Online Diagram Software. diagrams.net (formerly draw.io) is free online diagram software. Verkko-osoite, Voi kaavion teko 5 h.
- Word dokumentin teko Projektityöstä 12 h etänä kotona ja tiimin kanssa Teamsin kautta keskustellen.

4. SUUNNITELMA TESTAUKSESTA

4.1 Testaus

- Jokaisessa vaiheessa testattiin miltä web-sivu näyttää. Web-sivu on rakennettu kokonaisuudessaan itse, ei käytetty valmiita pohjia.
- HTML tehdessä, testattiin ja päivitettiin sivun rakennetta, millainen Keudan logo sopisi parhaiten teeman ja värityksen kanssa yhteen. Kuinka suurena se pitää olla, mihin kohtaan sivulle head osioon se laitetaan.
- Suosikki nappia laitettaessa testattiin, miten saadaan vietyä sivun oikeaan reunaan, miten linkki saadaan Keudan logon alta suosikki painikkeen alle.
- Tekstien ulkoasua muokattiin, tekstiä lihavoitiin, jotta tekstin näkyvyys ja luettavuus käyttäjälle on parempi.

- ✚ Tausta kuva, ensiksi oli valkoinen tiilitaustakuva, mutta sen resurssiivisuus oli liian pieni, joten siihen piti etsiä kokonaan uusi kuva (saniaiskuva).

CSS-Style

JavaScript-toiminnallisuus

4.2 Muu laadunvalvonta

YYY

4.3 Testitulosten ja virheiden kirjaus

Testituloksista ja virheistä kirjattiin itse koodiin ja myös dokumentoitiin ylös muistiolle.

5. MUUTA HARJOITUSTYÖSTÄ

5.1 Tämän dokumentin ylläpito/päivitys

Testiä aletaan muokata kesän jälkeen yhdeksi hienoksi testiksi, jonka Keudan Viestintä itse päättää ja he myös päättävät miten testiä tullaan ylläpitämään ja päivittämään. Tämä versio on päivitetty nyt tässä versiossa 15.5.2022.

5.2 Muuta

Tiimityöstä:

Vastuualueet oli jaettu tasaisesti, jokainen tiesi, mitä tehdään ja tiimissä keskustelimme avoimestti ja vaihdoimme mielipiteitä, ideoita, testattiin koodia, dokumentointiin projektia, ja sovittiin tapaamisista.

Koodin kommentointia tehtiin yhteistyössä, koulussa etänä kotona ja Teamsin kautta.

Jokaisella oli selvä oma tehtävänä ja kaikki auttoivat toisiaan ja toivat omaa vahvuuttaan sekä taitoaan esille ja sitä jaettiin muille tiimiläisille.

Aikataulussa pysyttiin, tempo oli kovaa ja projektia vietiin sykleissä Scrumin tapaan.

WhatsApp viestejä tuli välillä myöhään illallakin, kun koko päivän odotettu idea välähti ja koodin virheellisyys saatiin korjattua tai ulkonäköä parannettua.

Välillä keskustelu hieman koveni, kun ”Mimmit koodasi ja pisti parastaan”.

Hyvää kesään alkua!