**Esitutkimus**

E-urheilu valinnaiseksi opintojaksoksi

9.1.2019

Laatija Tino Perkkiö

**Versiohistoria**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versio** | **Päivämäärä** | **Muutosperuste** | **Tekijä** |
| 0.1 | 9.1.2019 | Dokumentin alustava kirjoitus | Tino Perkkiö |
| 0.2 | 10.1.2019 | Dokumentin jatko | Tino Perkkiö |

**Sisällysluettelo**

[1. Projekti-idea 4](#_Toc534888872)

[1.1 4](#_Toc534888873)

[Projektin tausta ja hyödyt 4](#_Toc534888874)

[1.2 4](#_Toc534888875)

[Projekti-idea 4](#_Toc534888876)

[2. Projektin organisointi 4](#_Toc534888877)

[3. Nykyinen järjestelmä 4](#_Toc534888878)

[3.1 Tekninen ympäristö 4](#_Toc534888879)

[3.2 Tulosteet 4](#_Toc534888880)

[3.3 Tietokannan rakenne ja kentät 4](#_Toc534888881)

[3.4 Käytössä olevat ohjelmistot 4](#_Toc534888882)

[4. Havaitut ongelmat ja riskit 5](#_Toc534888883)

[4.1 Toimintakyky 5](#_Toc534888884)

[4.2 Ammattitaito ja ajankäyttö 5](#_Toc534888885)

[4.3 Ongelmista toipuminen 5](#_Toc534888886)

[5. Tavoitteet ja vaatimukset 5](#_Toc534888887)

[5.1 Toiminnalliset vaatimukset 5](#_Toc534888888)

[5.1 Toiminnalliset vaatimukset 5](#_Toc534888889)

# Projekti-idea

## 

## Projektin tausta ja hyödyt

Tieto- ja viestintätekniikan opettajat ovat miettineet oppilaiden valinnaiseksi opintojaksoksi E-urheilu jaksoa.

Jaksolle pääsisivät mukaan oppilaat, jotka harjoittelevat systemaattisesti kilpailutoimintaa ja osallistuvat kilpailuihin. Opiskeluun kuuluu työhyvinvoinnin ylläpitoa (uni-, ruokarytmi ja liikunta), pelistrategioiden opiskelu ja itsensä markkinointi. Opiskelija kirjaa oppimis- ja harjoituspäiväkirjaan paljonko on nukkunut, treenannut, syönyt ja opiskellut.

## 1.2

## Projekti-idea

Tehtävä on tehdä ohjelmisto ja tietokanta, johon E-urheilu jaksolla olevat opiskelijat voivat kirjata treeni-, uni- ja opiskelutuntinsa. Sen tulee olla responsiivinen puhelimilla ja tableteilla. Android ja iOS sovellus tullaan myös toteuttamaan.

# Projektin organisointi

Työ on yksilöprojekti, joten opiskelija itse vastaa projektista.

# Nykyinen järjestelmä

## 3.1 Tekninen ympäristö

Tällä hetkellä ei ole minkäänlaista järjestelmää johon oppilaat voisivat kirjata päivittäisiä merkintöjä E-urheilu jaksolta.

## Tulosteet

Tulosteita ei voida tällä hetkellä tehdä kun järjestelmää ei ole.

## Tietokannan rakenne ja kentät

Tietokantaa ei ole.

## Käytössä olevat ohjelmistot

Opettajilla ja oppilailla ei ole minkäänlaisia ohjelmistoja käytössä.

# Havaitut ongelmat ja riskit

## Toimintakyky

Projektissa vastuuhenkilönä on Tino Perkkiö. Yhden työntekijän projektissa on mahdollinen sairastuminen tai muu este.

## Ammattitaito ja ajankäyttö

Projektin vastuuhenkilö on aiemmin tehnyt yhden projektin. Projekti menee kuten pitääkin, jos oppilas on paikalla joka tunnilla

Oppilaat ja opettajat eivät osaa sanatarkasti sanoa minkälainen sivusta tulee.

## Ongelmista toipuminen

Ongelmista toipuminen varmistetaan kahvilla ja riittävällä nukkumisella.

# Tavoitteet ja vaatimukset

## 5.1 Toiminnalliset vaatimukset

Järjestelmä mahdollistaa sähköisen päiväkirjan ja sen varman tiedon oppilaan edistymisestä. Oppilaat voivat helposti ja vaivattomasti lisätä joka päivälle mitä he ovat tehneet, miten treenanneet ja miten nukkuneet.

## 5.2 Ei-toiminnalliset vaatimukset

Järjestelmän tulee olla nopea ja helppokäyttöinen, myös androidille saataville.

# Kustannukset

## 6.3 Arvioitu ajankäyttö

Kustannuksia ei tule. Arvio työtunneista on 20h.

## 6.4 Arvioitu ajankäyttö

Tuntihintaa ei ole, koska projekti on opiskelijatyö.

# Aikataulu

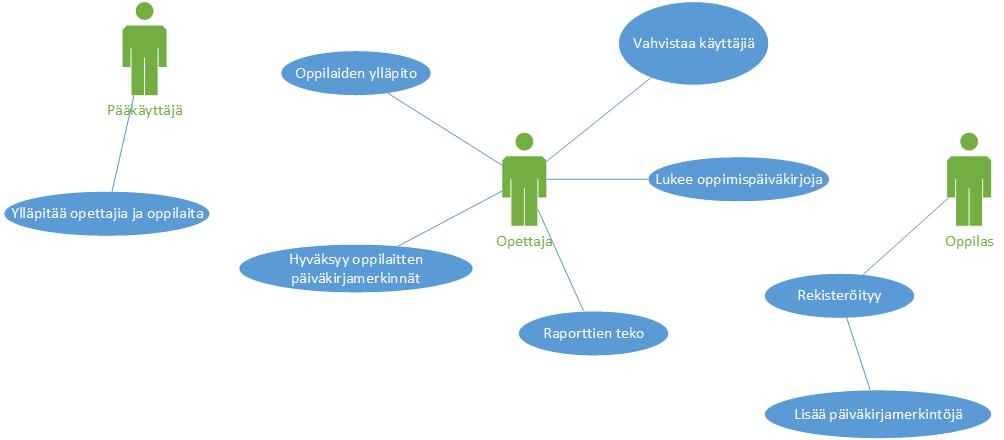
Projektin aloitusajankohta on 9.1.2019 ja lopetus on 4.2.2019

# Toteutusvälineet

Tietokanta ja sivut toteutetaan teksti-editorilla ja Phpmyadminilla.

# Liitteet

# Käyttötapauskaavio



# Käsitteistö

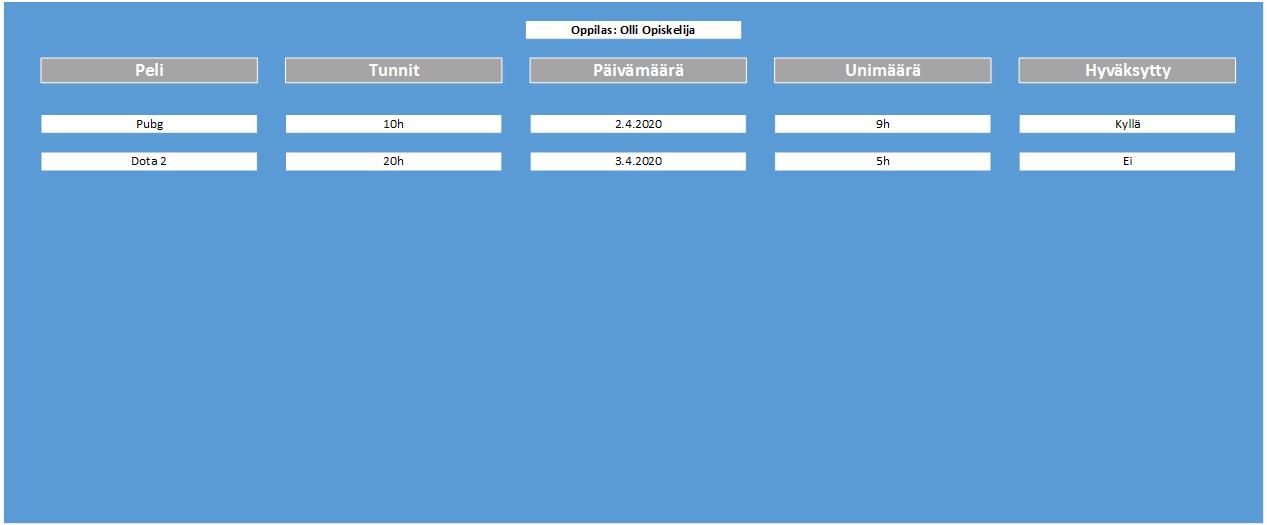
Pääkäyttäjä Sivun pääkäyttäjä, hallitsee opettajia ja oppilaita.

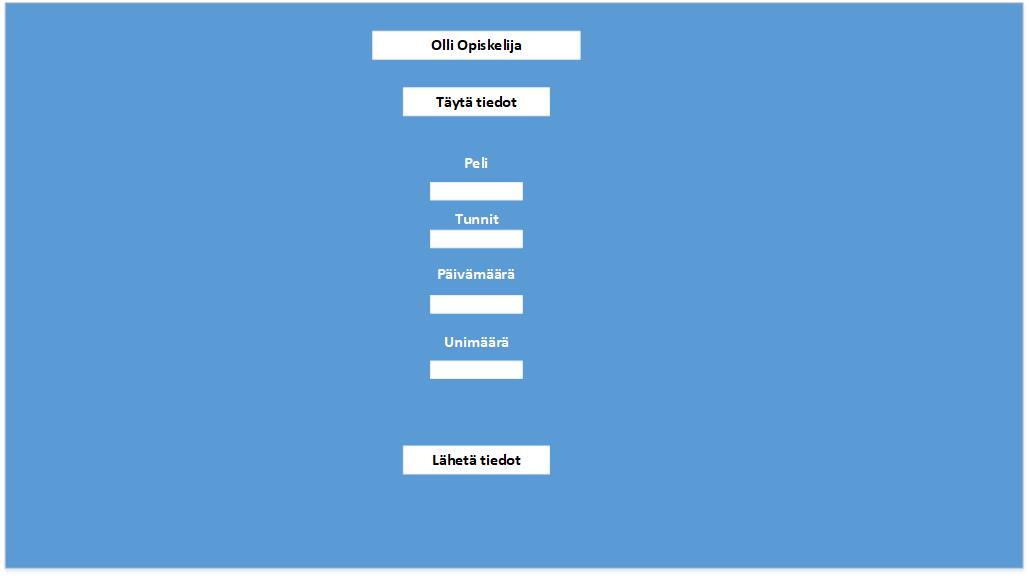
Opettaja Käyttäjä, joka hyväksyy oppilaita järjestelmään, lukee ja tekee raportteja oppilaitten oppimisesta.

Oppilas E-urheilu jaksolle osallistunut oppilas ja rekisteröityy oppimispäiväkirja sivulle. Täyttää päivittäin tietoja sivulle ja opettaja hyväksyy ne.

# Pikasuunnitelma

Sivusto on hyvin yksinkertainen ja helppo käyttää. Animaatioita tai efektejä ei tule.





Rekisteröitymiset tehdään opettajan kautta. Opettajalle tulee varmistussähköposti oppilaan rekisteröitymisestä ja osallistumisesta E-urheilu jaksolle. Tästä alkaen oppilaat kirjaavat itsenäisesti järjestelmään päivittäisiä peliharjoituksiaan ja merkintöjä.