

# PROJEKTISUUNNITELMA

Johanna Ranki  
Johannes Manninen  
Nella Mustonen  
Noomi Ylä-Ilomäki  
Mici Strandman  
Kevät 2025  
Web-projekti  
Oulun ammattikorkeakoulu

## Sisällys

1	VASTUUHENKIÖ .....	3
2	PROJEKTIN TAVOITTEET JA LOPPUTULOS .....	3
3	PROJEKTIN VAIHEET, VÄLIETAPIT JA AIKATAULU .....	4
4	KRIITTISET RESURSSIT .....	4
5	TYÖNJAKO RESURSSILLE .....	5
6	RISKIT .....	5
7	DOKUMENTOINTI .....	5
8	VIESTINTÄ.....	6

# 1 VASTUUHENKIÖ

Ryhmämme vastuuhenkilönä toimii Johanna Ranki. Hän pitää huolen projektin aikataulussa pysymisestä ja voi esimerkiksi ehdottaa tulevien tapaamisten ajankohtia. Hänen tehtävänä on olla tietoinen projektin tilanteesta, jos opettajat siitä kysyvät. Jos ryhmäläisillä on menoja, jotka vaikuttavat projektin tekemiseen, ne tulee ilmoittaa vastuuhenkilölle.

## 2 PROJEKTIN TAVOITTEET JA LOPPUTULOS

Luomme verkkosivun, jonka aiheena on maat. Tavoitteena sillä on testata ja opettaa yläasteikäisten tietämystä eri maista ja niiden kulttuureista. Alustavasti ideoidut pelit löytyvät taulukkona alapuolelta.

TEKIJÄT	PELIN IDEA
Johannes	Matikkapeli: Pelaajan pitää muuntaa eri reseptien mittayksiköitä (esim. unssi vs. gramma). Papukaijamerkin saa, jos tunnistaa ruoan/alkuperämaan.
Nella	Monivalinta: Pelaajalle näkyy tervehdys vieraalla kielellä. Hänen pitää valita listassa olevista kielistä oikea.
Mici	Yhdistä: Näytön toisessa reunassa on maiden lippuja ja toisessa reunassa maiden nimiä. Pelaajan tulee yhdistää oikeat liput ja maat.
Noomi	Tunnista maa: pelaajalle näkyy kuva maan kartasta ja käyttäjän pitää kirjoittaa oikea maa. Tehtävässä mitataan myös tehtävän tekemiseen käytetty aika.
Johanna	Tarina: Pelaaja kirjoittaa tarvittavan määrän sanoja ja kaikkien sanojen antamisen jälkeen ne sijoitetaan tarinan sisälle ja näytetään pelaajalle.

### 3 PROJEKTIN VAIHEET, VÄLIETAPIT JA AIKATAULU

Viikko 1 / 10.-16.3.	Teams-kanavan luominen ja verkkosivun ideointi. Projektisuunnitelman kirjoittaminen.
Viikko 2 / 17.-23.3.	Product backlogin tekeminen Planneriin. Github repositoryn luominen. Verkkosivun UI-suunnitelman tekeminen.
Viikko 3 / 24.-30.3.	Suunnitellaan yhteisten sivujen sisältö ja luodaan niistä alustavat versiot. Suunnitellaan ja aloitetaan omien sivujen toteuttamista.
Viikko 4 / 31.3.-6.4.	Jatketaan yhteisten ja omien sivujen tekemistä.
Viikko 5 / 7.-13.4.	Yhteiset ja omat sivut tehdään valmiiksi.
Viikko 6 / 14.-20.4.	Testataan verkkosivun toimintaa ja hiotaan sitä paremmaksi.
Viikko 7 / 21.-27.4.	Tarvittaessa verkkosivun hiomista lisää. Esittelyvideon tekeminen.
Viikko 8 / 28.4.-4.5.	Julkaisulinkin ja esittelyvideon palautus viimeistään.

### 4 KRIITTISET RESURSSIT

Verkkosivun tekemiseen osallistuvat ryhmän jäsenet Johanna Ranki, Johannes Manninen, Mici Strandman, Nella Mustonen ja Noomi Ylä-Ilomäki. Ryhmämme ohjaavaksi opettajaksi osoitettiin Reima Riihimäki, jolta ensisijaisesti kysytään apua projektin aikana.

Projektin aikana kommunikointi ryhmäläisten välillä tapahtuu pääsääntöisesti Whatsappin ja Discordin kautta. Teams on käytössä projektihallinnassa, koska sinne kootaan linkit Planneriin, jossa tapahtuu projektin suunnittelu ja organisointi, sekä Onenoteen, johon kootaan muistiinpanot viikoittaisista palavereista.

Itse koodaaminen tapahtuu Visual Studio Codessa ja versionhallinta GitHubissa. Emme vielä ole päättäneet verkkosivun julkaisemiseen käytettävää ohjelmistoa mutta yksi vaihtoehto voisi olla esimerkiksi GitHub Pages. UI-suunnitelma toteutetaan Canvalla.

## 5 TYÖNJAKO RESURSSILLE

Jokainen ryhmän jäsen suunnittelee ja luo verkkosivulle oman sivun, joka sisältää jonkinlaisen pelin. Johannes luo ryhmälle GitHubiin projektille repositorion. Jäsenet suunnittelevat useamman pohjan verkkosivulle, joista yhdistelemällä päättämme lopullisen ulkonäön.

## 6 RISKIT

Riskien vähentämiseksi aloitamme verkkosivun suunnittelun hyvissä ajoin. Olemme aikatauluun varanneet myös viimeiset reilun kaksi viikkoa sivuston testaukselle ja hiomiselle, jotta aikaa mahdollisten ongelmien korjaamisellekin on.

Alustavasti sovimme, että viikoittaiset palaverit pidettäisiin maanantaisin, keskiviikkoisin ja perjantaisin, koska silloin ne jakautuvat tasaisesti viikolle. Lisäksi maanantaille ja perjantaille sijoittuvat palaverit mahdollistavat helposti sen suunnittelun, mitä viikonloppuisin kenenkin on tarkoitus tehdä ja mitä lopulta on saanut silloin tehtyä.

Jos opiskelija on sairaana tai muusta syystä poissa (esimerkiksi lomamatkalla), hänen pitää itse katsoa aikataulunsa sellaiseksi, että saa oman sivunsa tehtyä ajoissa. Sairastumisten aikana muut keskittyvät joko omien tai yhteisten sivujen tekemiseen jäljellä olevien ryhmäläisten kesken.

## 7 DOKUMENTOINTI

Projektin alussa ryhmäläisten yhteystiedot ja alun ideointi dokumentoitiin teams-kanavalle. Projektin lopussa linkki sekä sivuston esittelyvideoon että julkaisusivulle merkitään myös Teamsiin.

Tämä projektisuunnitelma ja hieman myöhemmin tehtävä UI-suunnitelma tallennetaan teamsiin sekä githubiin. Githubiin luodaan myös README-tiedosto, jossa kerrotaan sivustosta ja sen toiminnasta. Versionhallintaa tehdessä jokainen ryhmäläinen myös commitoi omia lisäyksiään koodiin, jotta muiden on helpompi tietää, mitä uutta sinne on lisätty.

Projektin kulku tulee näkyviin Planneriin ja sitä muutetaan koko ajan projektin edetessä. Lisäksi viikottaiset palaverit dokumentoidaan lyhyillä muistiinpanoilla Onenoteen.

## 8 VIESTINTÄ

Enimmäkseen ryhmän viestintä tulee tapahtumaan Whatsappin ja Discordin kautta kasvotusten tapahtuvan viestinnän lisäksi. Jokaisen ryhmäläisen tulee ilmoittaa mahdolliset tiedossa olevat poissaolot tarpeeksi ajoissa, jotta muut ovat niistä tietoisia. Lisäksi palavereissa odotetaan jokaisen ryhmäläisen kertovan rehellisestä oman sivunsa ja heille annettujen muiden tehtävien tilanteesta.