Simoska Toni

Esitutkimus

# Sisällysluettelo

[Sisällysluettelo 1](#_Toc536016848)

[1. Tuoteidea 2](#_Toc536016849)

[1.1 Tuotteen tausta ja hyödyt 2](#_Toc536016850)

[1.2 Tehtävät ja rajaukset 2](#_Toc536016851)

[2. Projektin organisointi 2](#_Toc536016852)

[3. Nykyinen järjestelmä 2](#_Toc536016853)

[3.1 Tekninen ympäristö 2](#_Toc536016854)

[4. Havaitut ongelmat ja riskit 2](#_Toc536016855)

[4.1 Riskit ja niihin varautuminen 2](#_Toc536016856)

[4.2 Ongelmista toipuminen 2](#_Toc536016857)

[5. Tavoitteet ja vaatimukset 2](#_Toc536016858)

[5.1 Toiminnalliset vaatimukset 2](#_Toc536016859)

[5.2 Ei-toiminnalliset vaatimukset 2](#_Toc536016860)

[6. Kustannukset 2](#_Toc536016861)

[6.1 Arvioitu ajankäyttö 2](#_Toc536016862)

[6.2 Arvioitu tuntihinta 2](#_Toc536016863)

[7. Aikataulu 2](#_Toc536016864)

[8. Toteutusvälineet 3](#_Toc536016865)

[9. Liitteet 3](#_Toc536016866)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versio | Päiväys | Tekijät | Selite |
| 0.1 | 23.1.2019 | TS |  |

# Tuoteidea

## Tuotteen tausta ja hyödyt

Opettajat ovat suunnitelleet opintojakson teemaksi E-urheilun jaksoa.

Tavoitteena on tehdä oppilaitokselle oma E-urheilun oppimis- ja harjoituspäiväkirjaohjelma. Ohjelmistossa tulisi olla seurata pelaajan kehitystä, sekä harjoittelua. Työhyvinvoinnin ylläpitoon kuuluu seurata unta, ruokailua ja liikuntaa. Ohjelmistoon pitää pystyä lisäämään turnauksia ja luomaan tiimejä

## Tehtävät ja rajaukset

Tehtävänä on rakentaa verkossa toimiva ohjelmisto oppilaitoksen E-urheilun kursseille. Ohjelmistossa pitää olla kaikki tarvittavat ominaisuudet.

# Projektin organisointi

Toni Simoska vastaa projektin suunnittelusta ja toteutuksesta (Ei ole).

# Nykyinen järjestelmä

## Tekninen ympäristö

Tällä hetkellä ei oppilaitoksella ole kunnollista järjestelmää, johon kirjata kaikki tapahtumat.

# Havaitut ongelmat ja riskit

## Riskit ja niihin varautuminen

Työntekijän sairastuminen. Mahdolliset tekniset ongelmat.

## Ongelmista toipuminen

Aikataulu käydään viikoittain läpi, ja katsotaan, tarvitaanko lisää aikaa.

# Tavoitteet ja vaatimukset

## Toiminnalliset vaatimukset

Tuotteen tulee mahdollistaa pelaajan kehityksen ja hyvinvoinnin seuraaminen, sekä turnauksien hallinta pitää olla olemassa. Tiimien muodostaminen ja hallinta tulee olla kunnossa.

## Ei-toiminnalliset vaatimukset

Responsiivisuus tietokoneella ja mobiililla. Ulkoasun tulee olla E-urheilu-teemainen.

# Kustannukset

## Arvioitu ajankäyttö

Arvio työmäärästä on 120h

## Arvioitu tuntihinta

Arvioitu tuntihinta 60 euroa. Kokonaiskustannus on 7200€.

# Aikataulu

Projektin aloitus on 23.1.2019

Projektin tulee olla valmis 13.2.2019

# Toteutusvälineet

Kehitysympäristönä truudeli.net-webhotelli.

# Liitteet