Esitutkimus

Hildén Antti Juhani

2019

Versiohistoria

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versio | Pvm | Muutosperuste | Tekijä |
| 0.1 | 9.1.2019 | Tutkimuksen aloitus | Antti Hilden |
| 1.0 | 16.1.2019 | Päivitykset ennen palaveria | Antti Hilden |
| 1.1 | 16.1.2019 | Palaverin jälkeiset korjaukset | Antti Hilden |

Jakelu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tekijä | Tulostettu | Jakelu |
| Antti Hilden | - | Leena |
|  |  |  |

Sisällys

[1. Tuoteidea 3](#_Toc535410974)

[1.1 Tausta ja hyödyt 3](#_Toc535410975)

[1.2 Tehtävä ja rajaukset 3](#_Toc535410976)

[2. Projektin organisointi 3](#_Toc535410977)

[3. Nykyinen järjestelmä 3](#_Toc535410978)

[4. Havaitut ongelmat ja riskit 3](#_Toc535410979)

[4.1 Riskit 3](#_Toc535410980)

[4.2 Riskeistä toipuminen 3](#_Toc535410981)

[5. Tavoitteet ja vaatimukset 4](#_Toc535410982)

[5.1 Toiminnalliset vaatimukset 4](#_Toc535410983)

[5.2 Ei toiminnalliset vaatimukset 4](#_Toc535410984)

[6. Kustannukset 4](#_Toc535410985)

[7. Aikataulu 4](#_Toc535410986)

[8. Toteutusvälineet 5](#_Toc535410987)

[9. Liitteet 5](#_Toc535410988)

[9.1 Use-Case kaavio 5](#_Toc535410989)

[9.2 Käsiteluettelo 6](#_Toc535410990)

[9.3 Pikasuunnitelma 6](#_Toc535410991)

# Tuoteidea

## Tausta ja hyödyt

Tredu suunnittelee uudeksi valinnaiseksi e-urheilun kurssia ja sen paremmin toteuttamiseksi tarvittaisiin järjestelmä, johon oppilas voi merkitä tietoja (Kuinka paljon on nukkunut, syönyt ja pelannut jne.). Tämä auttaa kurssin oppilaita ja opettajia pitämään kurssia paremmin ja saamaan siitä enemmän irti.

Toisen vuoden tieto- ja viestintätekniikan oppilaat ovat saaneet tilaisuuden suunnitella minkälainen järjestelmä voisi olla oppiakseen paremmin projektin suunnittelua.

## Tehtävä ja rajaukset

Tehtävä on suunnitella sähköinen järjestelmä, johon oppilaat voivat merkitä tietoja, opettajat voivat asettaa minimi määriä mahdollisille tiedoille ja jossa pääkäyttäjä voi lisää käyttäjät.

# Projektin organisointi

Antti Hilden vastaa tästä projektista ja hänen opettajansa arvioivat meneekö se oikein.

# Nykyinen järjestelmä

Ei ole.

# Havaitut ongelmat ja riskit

## 4.1 Riskit

**Toimintakyky:** Projektin ainoa työntekijä voi sairastua, jolloin projekti ei etene.

**Ammattitaito:** Projektin työntekijä on opiskelija. Hänellä voi mennä odotettua pidempään tehdä tehtävät ja hänen ammattitaitonsa ei välttämättä ole kauhean vahva.

## 4.2 Riskeistä toipuminen

Työntekijän työtahtia pitää kiristää tai hänen pitää kysyä opettajalta apua.

# Tavoitteet ja vaatimukset

## 5.1 Toiminnalliset vaatimukset

Järjestelmässä pitää olla **pääkäyttäjä**, joka voi lisätä uusia käyttäjiä. Pääkäyttäjä ei näe oppilaiden tietoja.

**Opettajien** pitää pystyä näkemään oppilaidensa tiedot ja heillä pitää olla mahdollisuus pistää minimimääriä halutuille tiedoille. Opettajat myös hyväksyvät opiskelijoiden rekisteröinnit ja kuittaavat heidän päiväkirjansa. Opettajien pitää pystyä näkemään opiskelijoiden päiväkirjojen tiedosta yhteenvedot joissa pitää näkyä yhden opiskelijan koko opintojakson merkintöjen yhteenvedot. (keskiarvo)

Näkyvissä pitää myös olla opiskelijalistaus, jossa opettaja näkee kaikki opiskelijansa, sekä kaikki opiskelijat, joidenka päiväkirjassa, joku osa on alle asetetun minimäärän.

**Opiskelijoiden** pitää pystyä ilmoittamaan halutut tiedot helposti ja nopeasti päiväkirjaan. Tietojen pitää näkyä tietyiltä aikaväleiltä. (päivä, viikko, kk)

Haluttuja tietoja on:

Uni: Kuinka kauan, milloin alkoi, milloin loppui.

Pelimäärä: Peli, kesto, muuta.

Liikunta: Mitä lajia, kauan.

Syöminen: Aika, sisältö.

Mieliala: Mieliala.

## 5.2 Ei toiminnalliset vaatimukset

Sivun pitää olla helppo käyttöinen ja sen ulkoasun pitää olla hyvän näköinen.

# Kustannukset

Työntekijä on opiskelija, joka tekee ~~orja~~työtä ilmaiseksi joten kustannuksia ei tule.

# Aikataulu

Projektin eri suunnitteluvaiheilla on viimeinen teko pvm.

# Toteutusvälineet

Systeemi toteutetaan koulun magnesium palvelimella tai truudeli webbihotellissa. Työntekijä käyttää suunnitteluun haluamiaan työkaluja ja valmis tuote pistetään koulun haluamaan paikkaan.

# Liitteet

## 9.1 Use-Case kaavio



## 9.2 Käsiteluettelo

Järjestelmä: Ohjelmisto, mitä ollaan luomassa ja mitä käyttäjät tulevat käyttämään sen valmistuttua.

Pääkäyttäjä: Ylin auktoriteetti järjestelmässä, jonka tärkein tehtävä järjestelmän valmistuttua on opettajien lisäys.

Opettaja: Kurssin opettaja, joka seuraa ja arvioi opiskelijoiden lisäämiä tietoja.

Opiskelija: Kurssin opiskelija, joka lisää päiväkirjaansa tietoja.

Käyttäjä: Yleinen termi kaikille mahdollisille käyttäjille (Opiskelija, Opettaja, Pääkäyttäjä)

Päiväkirja: Järjestelmän osa, johonka lisätään päivittäiset kurssiin liittyvät tiedot.

Uni: Osa päiväkirjaa, paljon opiskelija on nukkunut.

Ruoka: Osa päiväkirjaa, paljon opiskelija on syönyt.

Mieliala: Osa päiväkirjaa, miltä opiskelijalta tuntui tiettynä päivänä.

Pelimäärä: Osa päiväkirjaa, Kuinka paljon opiskelija on pelannut tiettyinä päivinä.

Tiimi: Mahdolliset opiskelijoiden muodostamat tiimit joidenka kesken he harjoittelevat kurssin aikana.

-> Leader/johtaja: Tiimin johtaja, joka vastaa heidän aktiivisuudesta.

Raportti: Opettajan tulostama raportti, jossa näkyy opiskelijoiden päiväkirjan tiedot selvällä tavalla.

Minimimäärä: Opettajan asettama pienin määrä, mitä opiskelijan päiväkirjaan lisäämät tiedot saisivat olla päivän aikana.

## 9.3 Pikasuunnitelma

