



## Esitutkimus

Ilmoittautumisjärjestelmä lentopalloturnaukseen

22.1. 2018  
WEB MAGIA OY  
Laatija Mauri Kanto

## Versiohistoria

VERSIO	PÄIVÄMÄÄRÄ	MUUTOSPERUSTE	TEKIJÄ
1.0	22.1.2018	Dokumentti valmis päätös- koukseen	Mauri Kanto

## Jakelu

TEKIJÄ	TULOSTETTU	JAKELU
Mauri Kanto	22.1.2018	Tarmo Johto Oula Kangas

## Sisällysluettelo

Sisällysluettelo.....	2
1. Tuoteidea .....	3
1.1 Tuotteen tausta ja hyödyt .....	3
1.2 Tehtävä ja rajaukset .....	3
2. Projektin organisointi .....	3
3. Nykyinen järjestelmä.....	3
3.1 Tekninen ympäristö.....	3
4. Havaitut ongelmat ja riskit .....	4
4.1 Riskit ja niihin varautuminen.....	4
4.2 Ongelmista toipuminen.....	5
5. Tavoitteet ja vaatimukset.....	5
5.1 Toiminnalliset vaatimukset .....	5
5.2 Ei-toiminnalliset vaatimukset.....	5
6. Kustannukset.....	5
6.1 Arvioitu ajankäyttö.....	5
6.2 Arvioitu tuntihinta.....	5
7. Aikataulu .....	5
8. Toteutusvälineet .....	5
9. Liitteet .....	6
Liite 1 Käyttötapauskaavio .....	7
Liite 2 Käsitteistö .....	8
Liite 3 Pikasuunnitelma .....	9

## 1. Tuoteidea

### 1.1 Tuotteen tausta ja hyödyt

Lentopalloseura järjestää useita turnauksia vuosittain. Turnaukset ovat erilaisia, niissä on eri määrä joukkueita, 4 – 150, ja jokaisessa erilaiset sarjat. Tärkein on masteille eli yli 35-vuotiaille järjestettävä iso turnaus. Ilmoittautumisten hallinta on tärkeä osa turnausjärjestelyä.

Lentopalloseuran johtokunta on pyytänyt tarjousta sähköisestä ilmoittautumisjärjestelmästä, jota voisi myöhemmin laajentaa myös tulospalvelujärjestelmäksi.

Järjestelmä säästää työtä ja aikaa, sillä puhelimitse tai sähköpostitse tehty ilmoittautuminen sitoo yhden henkilön puhelimen ääreen ja manuaaliseen kirjoittamiseen. Maksujen tarkistaminen lisää työtä. 150 joukkueen turnauksessa aikaa menee noin 10 minuuttia/joukkue. Laskennallinen työmäärä on 25 tuntia. Urheiluseura ei maksa palkkoja vapaaehtoistyöntekijälle, mutta ilmoittautumisten vastaanottajan oman palkan mukaan laskettuna hyöty vaihtelee 250 – 1000 euron välillä turnausta kohti.

Rahallinen hyöty ei ole tärkein peruste järjestelmän laitimiselle, tärkeämpi peruste on vapaaehtoistekijöiden puute. Järjestelmä myös estää virheitä laadittaessa varsinaisia otteluohjelmia, sillä jokainen joukkue voi heti ilmoittautumisen jälkeen tarkistaa ilmoittautumistietonsa.

### 1.2 Tehtävä ja rajaukset

Tehtävä on laatia sähköinen ilmoittautumisjärjestelmä turnauksiin.

Varsinaisia otteluohjelmia järjestelmällä ei ole tarkoitus laatia.

Seuralla on käytössä Sporttisaitin sivusto, joten järjestelmää varten tarvitaan webhotelli. Hotellin hankinta ei kuulu projektiin, seuran johtokunta vastaa siitä.

## 2. Projektin organisointi

Lentopalloseuran puheenjohtaja Armi Auvoinen vastaa seuran puolesta projektista.

WebMagia on 2 vuotta toiminut www-sivujen suunnitteluun ja laitimiseen erikoistunut yritys. Työntekijöitä on kahdeksan, heistä yksi, PHP ja MySQL-projekteihin erikoistunut datanomi Mauri Kanto saa vastuun projektista.

## 3. Nykyinen järjestelmä

### 3.1 Tekninen ympäristö

Tällä hetkellä ilmoittautumiset vastaanotetaan joko puhelimitse tai sähköpostilla ja kirjoitetaan Excel-taulukkoon.

### 3.1.1 Tulosteet

Nykyisestä järjestelmästä voidaan tulostaa tarvittavat tiedot Excelin avulla.

### 3.1.2 Tietokannan rakenne ja kentät

Tietokantaa ei ole.

### 3.1.3 Käytössä olevat ohjelmistot

Lentopalloseuralla on käytössä MSOffice-paketti, Web-sivustona käytetään Sporttisaitin tarjoamaa palvelua. Sporttisaitti-sivustolle voi joko kirjoittaa suoraan tekstiä tai lisätä ladattava dokumentti.

Seura on varautunut hankkimaan webhotellin.

## 4. Havaitut ongelmat ja riskit

### 4.1 Riskit ja niihin varautuminen

#### 4.1.1 Toimintakyky

Projektissa vastuuhenkilönä on Mauri Kanto. Riskinä yhden työntekijän projektissa on mahdollinen sairastuminen.

Toimintakyvyn puuttumisen ongelmaan varaudutaan nimeämällä varahenkilö, jolle määritetään tuntiresurssi projektin palavereihin osallistumiseen.

#### 4.1.2 Ammattitaito ja ajankäyttö

Projektin vastuuhenkilö on kokenut ja toteuttanut useita samanlaisia projekteja. Ammattitaito voi muodostua ongelmaksi vain, jos kohta 4.1.1 toimintakykyriski toteutuu. Ajankäytön ongelma on todellinen, samanlaisia pieniä projekteja on useita päällekkäin.

Ammattitaidon ongelmaan varaudutaan määrittämällä varahenkilölle kokenut ohjaaja. Ajankäytön ongelmaan varaudutaan sallimalla ylityöt ja ajoittamalla projekti minimiä pidemmälle aikavälille.

#### 4.1.3 Odotukset

Asiakas ei osaa tarkasti määritellä, mitä toivoo lopputulokselta.

Ongelmaan varaudutaan hyvällä palaverikäytännöllä. Asiakas sitoutetaan määrittelyyn ja suunnitteluun mukaan ja hyväksytetään suunnitelmat asiakkaalla ennen toteutusta.

## 4.2 Ongelmista toipuminen

Ongelmista toipuminen varmistetaan WebMagian maanantaipalaverissa, jossa eri projektien aikataulutilanne käydään läpi.

## 5. Tavoitteet ja vaatimukset

### 5.1 Toiminnalliset vaatimukset

Tuotteen tulee mahdollistaa sähköinen ilmoittautuminen erilaisiin turnauksiin ja sarjajärjestelmiin. Turnauksen sarjoja ja julkisten sivujen ulkoasua tulee voida muokata.

Järjestelmän tulee antaa jokaiselle joukkueelle viitenumero ja lähettää ilmoittautumistiedot ilmoittajan sähköpostiin. Lisäksi sen tulee näyttää kaikki ilmoittautuneet joukkueet ja antaa seuran toimihenkilöille mahdollisuuden tulostaa joukkueet yhteystietoineen sekä sarjajärjestyksessä että viitenumerojärjestyksessä.

### 5.2 Ei-toiminnalliset vaatimukset

Järjestelmän tulee olla helppokäyttöinen. Sen tulee toimia sekä tietokoneella että mobiililaitteilla.

Järjestelmän ulkoasun tulee sopia lentopalloseuran visuaaliseen ilmeeseen. Turnauksen banneri tulee olla vaihdettavissa.

## 6. Kustannukset

### 6.1 Arvioitu ajankäyttö

Arvio kokonaistyömäärästä on 60 tuntia.

### 6.2 Arvioitu tuntihinta

Arvioitu tuntikustannus on 60 euroa. Arvioitu kokonaistyökustannus on 3600 euroa.

## 7. Aikataulu

Projektin aloitusajankohta on 1.2.2018 ja projektin tulee olla valmis 28.2.2018.

## 8. Toteutusvälineet

Kehitysympäristönä toimii WebMagian sisäinen palvelin maggara ja tuotantopalvelin tulee olemaan lentopalloseuran hankkima webhotelli. Web-hotellin tulee tukea PHP 5.6 ja sitä uudempia versioita sekä MySQL 5.7 versiota.

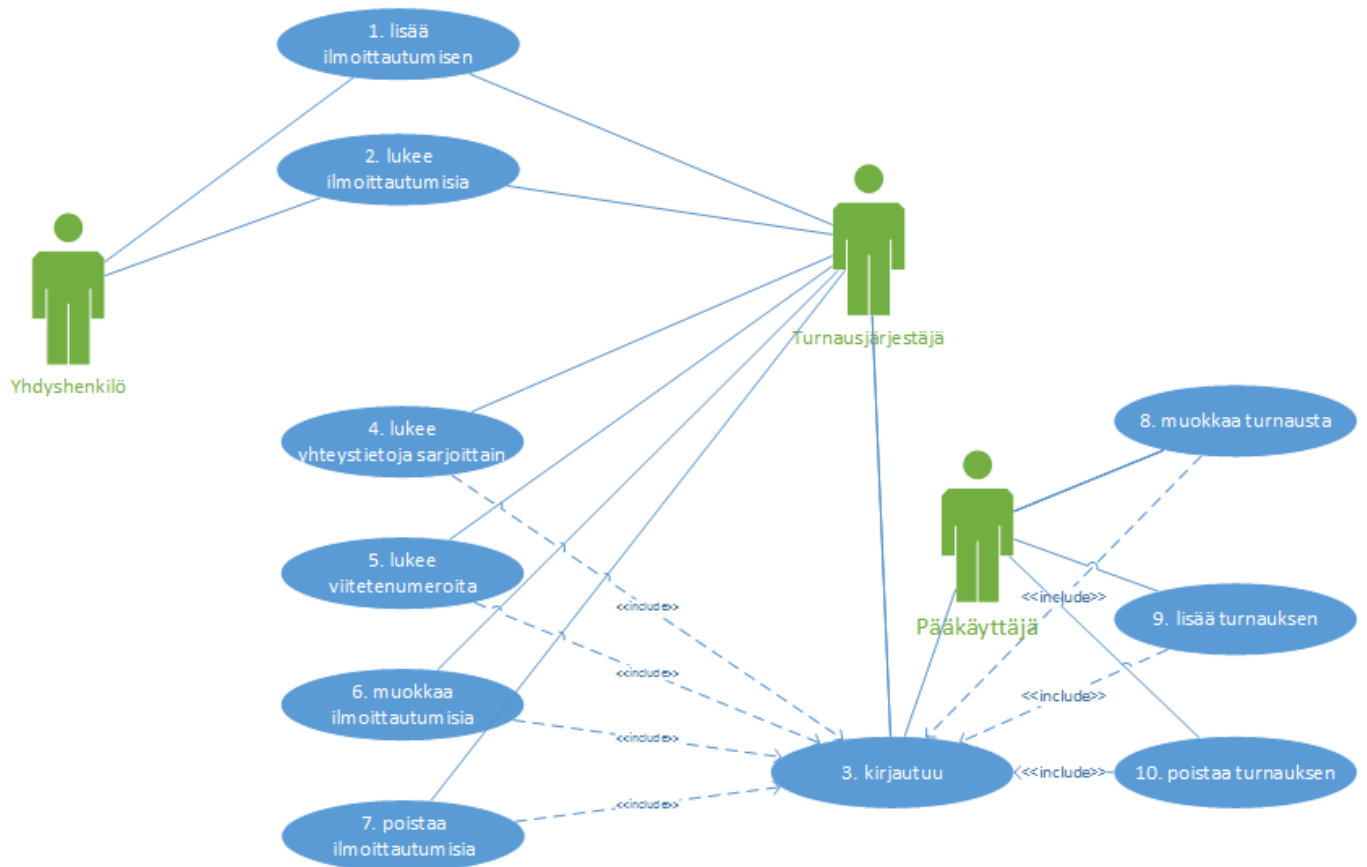
## 9. Liitteet

Käyttötapauskaavio

Käsitteistökuvaus

Pikasuunnitelma

Liite 1 Käyttötapauskaavio





Mauri Kanto

22.1.2018

**Liite 2 Käsitteistö**

Pääkäyttäjä	Organisaation pääkäyttäjä, täyttää turnauksen perustiedot
Turnausjärjestäjä	Turnauksen järjestävän organisaation edustaja, ottaa vastaan ilmoittautumisen
Ilmoittautuminen	Toimenpide, jolla turnaukseen mukaan haluava lähettää tietonsa turnausjärjestäjälle.
Turnaus	Tilaisuus, johon joukkue ilmoittautuu. Turnauksella on nimi, sillä voi olla sponsori ja logo.
Sarja	Sarja määrittää sopivan tasoisen/ikäisen ryhmän, joka kilpailee keskenään. Erottava tekijä voi olla tason kuvaaja, sukupuoli ja/tai ikäluokka.
Joukkueen nimi	Joukkueen nimi, erottaa samassa sarjassa pelaavat saman seuran joukkueet toisistaan. Voi myös olla seuran nimi.
Joukkueen lyhenne	Lyhenne nimestä, käytetään otteluohjelmissa helpottamaan lukemista
Yhdysesikö	Henkilö, joka ilmoittaa yhden tai useamman joukkueen, vastaanottaa sähköpostin ja johon voidaan ottaa yhteyttä esimerkiksi muutostilanteissa.
Yhteystiedot	Joukkueen edustajan yhteystiedot, pakolliset puhelin ja sähköposti, lisäksi voi olla osoitetietoja.
Seura	Rekisteröity seura, jota joukkue edustaa, ei pakollinen.
Kotipaikka	Seuran tai joukkueen jäsenien kotipaikka.
Maa	Seuran tai joukkueen jäsenien kotimaa.
Viitenumero	Joukkueelle ilmoittautumisen yhteydessä annettu yksilöllinen, pankin laskentakäyttöön seuraava viitenumero, joka lisätään pankkimaksun yhteydessä maksuun ja jonka avulla maksut voidaan liittää joukkueeseen.
Pankkitili	Vastaanottavan seuran pankkitili, johon maksut suoritetaan.

## Liite 3 Pikasuunnitelma

Sivuston taustalla on turnaukseen sopiva taustakuva, mikäli näytön koko riittää. Taustakuvia tehdään 5 erilaista, taustakuvaa voi vaihtaa eri turnauksissa logojen sävyihin sopivaksi. Tekstiosuus on harmaalla alueella keskellä ruutua.

**Kalevan Lentopallo**

**KOLIBRI TURNAUS**

**Ilmoittautuminen**

Yhdyshenkilö

Puhelin

Sähköposti

Sähköposti uudelleen

Seura

Kotipaikka

Maa

**Joukkue**

Nimi

Lyhenne

Sarja

+ Lisää joukkue

Ilmoittaudu

**Kalevan Lentopallo**

**KOLIBRI TURNAUS**

**Ilmoittautuminen**

Yhdyshenkilö

Puhelin

Sähköposti

Sähköposti uudelleen

Seura

Kotipaikka

Maa

**Joukkue**

Nimi

Lyhenne

Sarja

+ Lisää joukkue

Ilmoittaudu

Pienemmissä ruuduissa piilotetaan taustakuva, puhelinäkymässä myös logot. Puhelinnäkymässä tekstiselitteet ja syöttökentät sijoittuvat allekkain.

**Ilmoittautuminen**

Yhdyshenkilö

Puhelin

Sähköposti

Sähköposti uudelleen

Seura

Kotipaikka

Maa

**Joukkue**

Nimi

Lyhenne

Sarja

+ Lisää joukkue

Ilmoittaudu