



[Yhdistys](#) [Tapahtumat](#) [PM Club](#) [ICT Ladies](#) [PitKyber](#) [Yhteystiedot](#) [Jäsenyys](#)

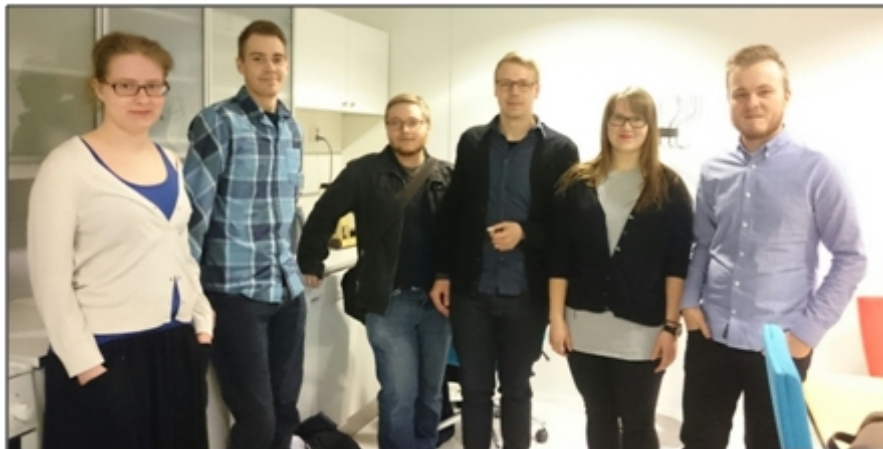
[In English](#)

Pitkyn stipendillä palkittu TaY:n projektyökurssin 2014-15 paras ryhmä kirjoittaa kokemuksistaan

Pitky palkitsee vuosittain opiskelijoiden hyviä suorituksia pienillä stipendeillä ja TaY:n informaatiotieteiden yksikön projektityökurssin paras ryhmä on usein tunnustuksen arvoinen. Lukuvuonna 2014-15 paras oli Työelämäsimulaattori-ryhmä, joka kertoo tässä jutussa kokemuksistaan.

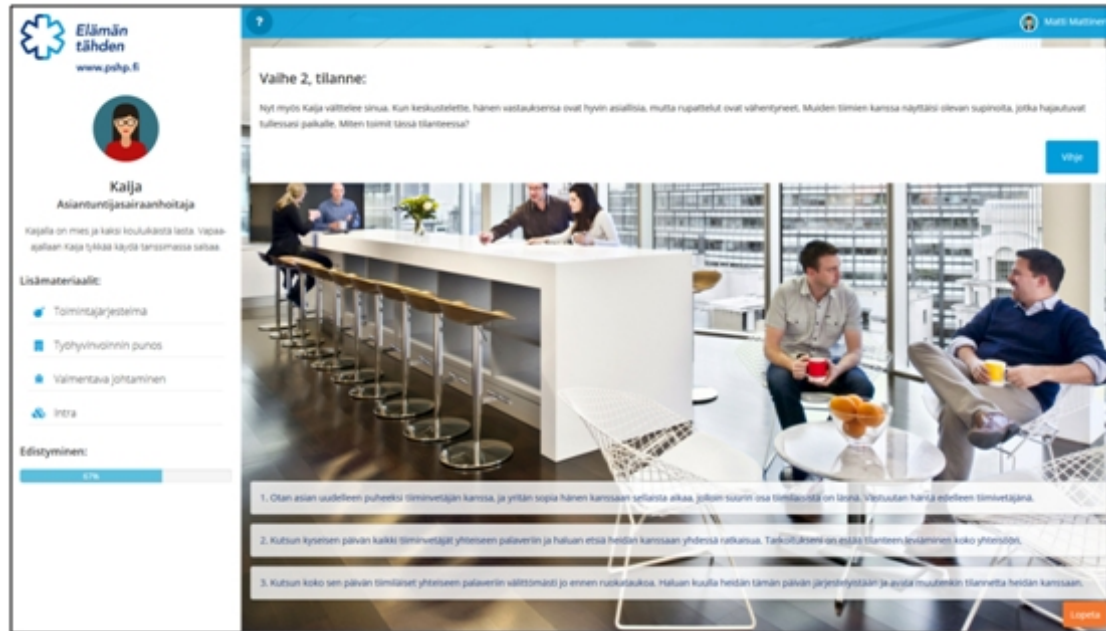
Työelämäsimulaattori-projektitarina

Työelämäsimulaattori-projekti toteutettiin osana Tampereen yliopiston Informaatiotieteiden yksikön projektityökurssia, yhteistyössä Pirkanmaan sairaanhoitopiirin yhteyshenkilöiden kanssa tammi-toukokuussa 2015. Projektin aikana kehitettiin Tilannehallinta-pelin demoversio.



Työelämäsimulaattori-projektiryhmä; Tuuli Kähkönen, Juho Toivonen, Martin Heath, Marko Rantala, Anni Janger ja Riku Rouvila

Tilannehallinta on erityisesti sosiaali- ja terveysalan esimiehille suunnattu, työelämän ongelmatilanteita simuloiva web-sovellus. Se on suunniteltu hyödynnettäväksi esimieskoulutuksessa uutena tapana harjoitella vuorovaikutustaitoja. Pelin tavoitteena on luoda turvallinen ja opettavainen ympäristö, jossa esimies voi kokea oikean työelämän tilanteita ja oppia, miten niissä olisi hyvä toimia. Pelissä pelaajalle esitetään ongelmallinen tilanne ja annetaan neljä vaihtoehtoa, joista hänen tulee valita parhaaksi näkemänsä ratkaisu. Valinnasta seuraa palaute ja uusi tilanne. Pelaajan kulkema polku määräytyy tehtyjen valintojen perusteella. Jatkokehityksessä sovellus on tarkoitus laajentaa osallistamaan esimiesten lisäksi myös alaiset.



Tilannehallinta-sovellus; valintatilanne pelissä

Projekti kesti kokonaisuudessaan 111 päivää, ja työmäärältään se oli yhteensä noin 1150 työtuntia. Suurin osa työtunneista kului suunnitteluun, toiseksi eniten aikaa käytettiin ohjelmointiin ja kolmanneksi eniten aikaa kului projektityötä tukevaan opiskeluun. Projektin alkupuoliskolla tunteja käytettiin enimmäkseen työkalujen ja sovelluksen aihepiiriin opiskeluun sekä tuotteen suunnitteluun. Jälkimmäisellä puoliskolla oli selvä painotus ohjelmoinnissa ja testauksessa. Ohjelmistokehityksessä käytettiin ketteriä menetelmiä, sillä niiden arveltiin soveltuvan hyvin tällaiseen lyhyeen projektiin, jonka toimeksianto ei ole kovin tarkoin saneltu. Tällöin iteratiivisuus ja inkrementaalisuus sekä lyhyet syklit ovat käytännössä välttämättömiä elementtejä asiakasta tyydyttävän lopputuloksen saavuttamiseksi. Pääasiallisena viitekehityksenä kehityksessä oli Scrum, jota muokattiin tähän projektiin soveltuvaksi. Puhtaasta Scrumista poiketen kehityksessä haluttiin myös huomioida loppukäyttäjien näkemykset ja erityisesti käytettävyyssnäkökulma.

Projektiryhmän yhteistyö oli tehokasta heti alusta lähtien, vaikka ryhmä koottiin ja projekti käynnistettiin lyhyellä varoitusaajalla. Ensimmäisen tapaamisen aikana saatiin kartoitettua jäsenten osaamisalueita, toiveita ja tavoitteita. Kokeneemmat ryhmän jäsenet ohjeistivat aloittelijoita ja ryhmän yhteishenki oli vahva alusta lähtien.

Projektiryhmän yhteishenkeä vahvistivat myös vapaamuotoiset tapaamiset, joissa huumori ja ideat kukoistivat. Kaikkien mielipiteitä kuunneltiin ja kaikki hyvät ehdotukset otettiin harkintaan.

Projektin aikana haasteeksi muodostuivat erityisesti vaatimusten tulkintavaikeudet. Seurauksena vaatimustenhallinta vaikeutui ja vaikutukset näkyivät ongelmina aina kehitystyössä asti. Tiiviimpi yhteydenpito asiakkaaseen ratkaisi useita ongelmia. Toisaalta asiakkaan yhteyshenkilöiden mahdollisuudet osallistua projektiin olivat rajalliset, ja aina he eivät voineet olla tavoitettavissa. Lopulta yksi asiakkaan edustajista joutui vetäytymään projektista kokonaan. Ryhmä kohtasi myös useita ohjelmisto- ja laitteisto-ongelmia, mutta valtaosa ongelmista ratkesi projektiryhmän omalla tietotaidolla. Projektin loppuvaiheilla kohdattiin myös aikataulullisia haasteita, sillä kehitysehdotuksia ja lisätoiveita saatiin aina projektin viimeisille viikoille asti. Projektiryhmä joutuikin ohjaamaan suurimman osan viime hetkien ehdotuksista suoraan jatkokehitysajatusten listaan, ja jäljelle jääneet ehdotukset voitiin toteuttaa demoon ainoastaan pintapuolisesti.

Projektin aikana ryhmä tutustui moneen erilaiseen kehitystyökaluun ja ohjelmointikieleen. PHP-pohjainen ohjelmistokehys Laravel ja JavaScript-kirjasto React.js olivat keskeisimpiä kehitystyökaluja. Ne olivat uusia suurimmalle osalle projektiryhmästä, ja niiden käyttö piti opiskella alusta alkaen. Opettavaisinta projektissa oli asiakkaan ja projektiryhmän välinen vuorovaikutus ja tosielämän vaatimusten toteuttaminen sovellukseen. Tähän lisättyä ominaisuuksien jatkuva kehittäminen ja määrällinen kasvu, sekä muutokset vaatimuksissa ja siitä johtunut ominaisuuksien karsiminen antoivat kuvaa tosielämän ohjelmistokehitysprojektin haasteista. Projekti päättyi toukokuussa 2015, jolloin ryhmä sai valmiiksi sovellusdemon sekä sitä täydentävän, koko konseptia esittelevän videoleikkeen.

(11.9.2015)

Artikkelilaji: [Stipendiartikkelit](#)



YHTEYSTIEDOT

Pirkanmaan tietojenkäsittely-yhdistys ry
c/o Ilpo Tolvanen
Siilinkarinkatu 30, 33410 Tampere
toiminnanjohtaja@pitky.fi

Sivustoon sovellettavat käyttöehdot
Tietosuojalauseke
Kaikki yhteystiedot

© Copyright 2009 - 2019
Pirkanmaan tietojenkäsittely-yhdistys ry



TWEETS

Pitky_ry

RT @TAKKhankeet: Kiinnostaako #digiosaaminen kehittäminen? Käy katsomassa @eulearningpath hankkeen juuri julkaistu nettisivusto...
<https://t.co/7WoSs7uAyf>

Pitky_ry

Pitkyn hallitus kokousti ruskan keskellä Sampolassa miettien syksyn monia askareita, valmistellen



LINKEDIN

Osallistu keskusteluun
LinkedIn-kanavallamme.



YOUTUBE

syyskokousta ja p... <https://t.co/i1Jx16IDHg>

Pitkällä on myös oma Youtube kanava, jossa julkaisemme sisältöä.