

**nyt**

# **Yrityskylä Yläkoulun pelijärjestelmän kehittäminen**

## **Liite 2. Ominaisuusluettelo**

[Linkki ominaisuusluettelossa listattujen tarpeiden visualisointeihin \(Figma-tiedosto\)](#)

# Ominaisuusluettelon sisältö

Ominaisuusluettelon käsitteet .....	3
1. Yleiset .....	5
2. Tietokannat ja rajapinnat .....	6
3. Pelin yleiset .....	7
4. Tehtävät.....	12
5. Asiakkuudet.....	16
6. Yritys.....	20
7. Ilmoitukset .....	23
8. Chatbot.....	25
9. Pelinhallinnan yleiset.....	26
10. Pelinhallinta pelin aikana.....	31

# Ominaisuusluettelon käsitteet

Käsitteen ID	Käsite	Kuvaus
1	Tuotantoerä	Tuotantoyksikön jokaista aktivointia kohden tuotettava tuote/palvelu, jota oppilaiden yritys myy asiakkailleen.
2	Tuotantoyksikkö	Oppilaiden myytävän tuotteen/palvelun valmistamiseen käytettävä pelin tekninen toiminto. Nimi voi muuttua, eli yksikkö voi olla esimerkiksi tehdas, aluetoimisto tai kauppa. Tuotantoyksikkö tuottaa yhden tuotantoerän jokaista yksikön aktivointia kohden yhdessä minuutissa.
3	Tilaus	Yhdestä tai useammasta tuotantoerästä koostuva toimitus, jonka toimittamalla oppilaat saavat kyseisestä tilauksesta määritellyn rahasumman ja vastuullisuuspisteet. Tilauksen tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"><li>- Tilauksen tuotantoerien määrä</li><li>- Tilauksesta maksettava euromääräinen rahasumma</li><li>- Tilauksesta ansaittavat vastuullisuuspisteet alalajeittain</li></ul>
4	Tilaukokonaisuus	Yhdestä tai useammasta tilauksesta koostuva kokonaisuus, josta neuvotellaan yhdessä neuvottelussa. Tilaukokonaisuuden tiedot ovat: <ul style="list-style-type: none"><li>- Kokonaisuuteen kuuluvien tilausten määrä (esim. 3 kappaletta 5:n tuotantoerän tilauksia)</li><li>- Kokonaisuuden tilausten väli minuutteina eli aika, joka tilausten välissä kuluu ennen seuraavan kokonaisuuden tilauksen aktivoitumista. Tilausten väli määritellään globaaleista asetuksista ja on aina sama kaikissa tilaukokonaisuuksissa.</li><li>- Kokonaisuuden tilauksien toimitusaika minuutteina eli aika, jonka aikaa tilaukset ovat aktiivisia ilman myöhästymissakkoa</li></ul> <p>Esimerkiksi yhdessä neuvottelussa asiakkaan kanssa voidaan neuvotella kolmesta tilauksesta koostuvasta tilaukokonaisuudesta, joista jokaisesta maksetaan sama summa ja samat vastuullisuuspisteet.</p>
5	Myöhästymissakko	Mikäli oppilaat eivät toimita neuvottelussa sovittua tilausta toimitusajan puitteissa, käynnistyy juoksevasopimussakko esim. 1 % sovitusta hinnasta / 10 sek.
6	Tehtäväputki	Yhdestä tai useammasta tehtävästä koostuva kokonaisuus, jolla on otsikko. Esimerkiksi Ympäristöohjelma -putki voisi pitää sisällään tehtävät 1) Perehdy yrityksen ympäristövaikutuksiin ja 2) Laadi yrityksen ympäristöohjelma.  Tehtävät, asiakkuustehtävät ja tuotantoyksikkötehtävät voivat kaikki muodostaa tehtäväputkia.

7	Tehtävä	Tiettyyn tehtäväputkeen kuuluva tehtävä.
8	Tehtävän osio	Tietyn tehtävän sisällä oleva yksittäinen suoritusnäkömää/-vaihe.
9	Asiakkuustehtävä	Tiettyyn asiakkaaseen liittyvä yksittäinen tehtävä. Kolme vaihtoehtoa: 1) Tarjouspyyntö, 2) Valmistaudu neuvotteluun ja 3) Osallistu neuvotteluun.
10	Tuotantoyksikkötehtävä	Tuotantoyksikön avaamiseen liittyvä tehtävä.
11	Lisäasiakkuustehtävä	Asiakkuuksiin liittyvä tehtävä, joka voidaan aktivoida manuaalisesti käyttöön.
12	Kvartaali	Pelitilanteen rakenteellinen osa, jonka aikana oppilaat suorittavat tehtäviä, käyvät neuvotteluissa ja johtavat yritystään. Jokaisessa pelitilanteessa on 4 kvartaalia.
13	Kvartaalitauko	Jokaista kvartaalia edeltävä pelitilanteen rakenteellinen osa, jonka aikana oppilaat valmistautuvat seuraavaan kvartaaliin.
14	Pelipohja	Pelipohja on oppilaiden pelitilanteessa johtaman yrityksen mallikappale, joka alustetaan pelissä oppilaiden johdettavaksi yritykseksi. Yhdessä pelitilanteessa on 1-5 oppilastiimiä, joista jokainen johtaa yhtä pelipohjista alustettua yritystä. Pelitilanteessa tiimien yritykset voivat olla kaikki eri yrityksiä, kaikki samoja, tai yhdistelmä näistä.
15	Peli	Pelipohjasta yhden oppilastiimin pelattavaksi alustettu yritys. Paikoin käytetty myös yleisterminä samoin kuten pelitilanne.
16	Pelitilanne	Fyysisessä oppimisympäristössä järjestettävä tapahtuma, johon osallistuu enimmillään 30 peruskoulun 9.-luokkalaista oppilasta. Tapahtumassa oppilaat jakautuvat 1-5 oppilastiimiin, joista jokainen johtaa yhtä yritystä. Tapahtuman kesto on yhteensä noin 2,5 h, josta 2 h käytetään pelien pelaamiseen.
17	CMS	Pelijärjestelmän dynaamisten sisältöjen hallintaan käytettävä NYTin jo olemassa oleva alusta.

# 1. Yleiset

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Yleiset	Peliä ja pelinhallintaa voidaan käyttää yleisimmillä laitealustoilla.	Windows (10 ja 11), ChromeOS, macOS, iOS, Android.  Yleisin laitteilla käytössä oleva käyttöjärjestelmä on tietokoneilla Windows 10 tai 11 ja tableteilla Android.
2	Yleiset	Peli ja pelinhallinta ovat selainpohjaisia.	Molempia voidaan käyttää yleisimpien internetiselain kautta (Chrome, Firefox, Microsoft Edge), mutta laitteilla käytetään lähtökohtaisesti tällä hetkellä Chromea
3	Yleiset	Toimintavarmuuden varmistaminen vaihtoehtoisella palvelinratkaisulla	Yleisen toimintavarmuuden lisäksi järjestelmä tulee olla tarvittaessa otettaessa käyttöön vaihtoehtoisella palvelintarjoajalla, joka on riippumaton normaalisti käytössä olevasta palvelintarjoajasta. Käyttöönotto vaihtoehtoisella palvelintarjoajalla tulee onnistua mahdollisimman lyhyellä varoitusaikalla tai jopa varautua valmiiksi ongelmatilanteisiin ottamalla käyttöön kaksi erillistä tuotantoympäristöä järjestelmästä eri palveluntarjoajilla. Toisin sanoen järjestelmän kehityksessä tulee huomioida eri palveluntarjoajien alustojen edellytykset, eivätkä järjestelmän teknologiaratkaisut saa olla palveluntarjoaja/alustariippuvaisia.  Lyhyetkin käyttökatkot pääasiallisella palvelintarjoajalla voivat aiheuttaa merkittävää haittaa tilaajan perustoimintaan. Esimerkiksi vuoden 2023 maaliskuun aikana tilaajan toimintaan osallistui lähes 17 000 peruskoulun 9.-luokkalaista.

## 2. Tietokannat ja rajapinnat

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Tietokannat	Sovelluksella on tarvittavat tietokannat.	Tietokantaan sovelluksen kautta tallennettavat tiedot on kuvattu kunkin toiminnallisuuden kohdalla tarvittavalla tasolla.
2	Tietokannat	Sovelluksesta laaditaan tietokanta- ja rajapintakuvaus, jossa on kuvattu kaikki järjestelmän tietokannat ja rajapinnat.	
3	Tietokannat	Sovelluksen tietokantojen ja rajapintojen suunnittelussa otetaan huomioon, datan käytettävyys analytiikkakäytössä (erillinen Power BI -järjestelmä).	Datassa kiinnostaa esimerkiksi kunkin tehtävän suoritusmäärät, eri yritysten pärjääminen pelitilanteissa, oppilaiden määrä kussakin yrityksessä yms.
4	Rajapinnat	Sovelluksessa on asianmukaiset ja tietoturvalliset tietokanta- ja rajapintaratkaisut datan Power BI:lle noutamista varten (kerran päivässä).	Vähintään järkevässä rakenteessa oleva raakadata omien mittareiden rakentamista varten.
5	Rajapinnat	Pelitilanteen lopputilanne viedään rajapinnan kautta Duunikoutsiin (toinen järjestelmä) kohdennettuna Opeportaalin ID:n (kolmas järjestelmä) mukaisesti oikealle luokalle.	Duunikoutsiin viedään alla kuvatut tiedot näkyviin kaikille tiimeille. Tätä varten tulee luoda rajapinta, josta Duunikoutsi voi noutaa halutut tiedot halutussa muodossa. Duunikoutsin kehityksestä vastaa toinen järjestelmäkehittäjä, jonka kanssa huolehditaan tarvittavasta kommunikaatiosta.  Tiimikohtaisesti tiedot <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kassavarat pelitilanteen lopussa</li> <li>- Toimitetut tuotteet yhteensä</li> <li>- Liikevaihto</li> <li>- Liiketulos</li> <li>- Tilikauden voitto/tappio</li> <li>- Vastuullisuuspisteet yhteensä</li> <li>- Vastuullisuuspisteet eriteltyinä Taloudellinen, Sosiaalinen, Ympäristö</li> <li>- Yrityksen pelissä avaat ominaisuudet</li> </ul>
6	Rajapinnat	Pelipohjien tietojen nouto NYTin CMS-järjestelmästä.	Pelipohjien tietoja (tehtävät, tietyt UI-elementtien käsitteet, chatit jne.) hallitaan toisesta järjestelmästä, jossa on myös rajapinta tietojen tuomiselle pelijärjestelmään. Tietojen noutamiselle rajapinnasta täytyy rakentaa toiminnallisuus (ks. <a href="#">Pelinhallinnan yleiset: Pelipohjat ID 9 ja 10</a> ).

### 3. Pelin yleiset

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Yleiset	Pelin yleisin käyttölaite on tabletti, jonka näytön resoluutio on 1920 x 1200 px.	Pelijärjestelmää käytetään aina vain ja ainoastaan tilaajan laitteilla, jotka on lukittu vaakamuotoon. Sovellus on kiinnitetty näytölle (app pinning). Huomioidaan lisäksi saavutettavuusdirektiivin asettamat muut mahdolliset käyttötavat.
2	Yleiset	Saavutettavuus: WCAG-ohjeistuksen version AA-taso täyttyy	Pelijärjestelmän on vastattava WCAG-ohjeistuksen 2.1. version A- ja AA-tason kriteerejä sekä tiedossa olevin osin myös 2.2. version A- ja AA-tason kriteerejä erityisesti oppilaiden pelinäköymien osalta.
3	Navigointi	Pelin toimintojen välillä voi liikkua vaihtoehtoisin tavoin.	Pääasiallinen käyttö tapahtuu kosketusnäyttöisellä tabletilla. Voi tarkoittaa esim. kosketusnäytöllä swaippaamista tai nuolipainikkeiden painelua.
4	Navigointi	Käyttöliittymässä indikoidaan oppilaan sijainti suhteessa toiminnossa olevien sisältöjen määrään.	Esim. "Pallopolku" ja avoinna olevan toiminnon numero suhteessa kokonaisuuteen (3/11).
5	Navigointi	Sovelluksen eri näkymät tarjoavat vieritysmahdollisuuden käytettävän laitteen vaatimusten mukaisesti.	Esim. mikäli kaikki näkymän elementit eivät mahdu oppilaan käyttämän laitteen näytölle, näkymää on mahdollista vierittää.
6	Kirjautuminen	Oppilaan pelinäköymään sisäänkirjautuminen	Pelinäköymään kirjaututaan uniikilla pelitilannekohtaisella tunnuksella ja Yrityskylä-kohtaisella salasanalla. Tunnus määritellään pelinhallinnassa pelitilannetta luovan käyttäjän toimesta. Yrityskylä-kohtainen salasana määritellään pelinhallinnassa pelinhallinnan pääkäyttäjän toimesta.  Kirjautumisvaiheessa laitteelle valitaan tiimi, johon laite kirjataan sisään. Laitteella näytetään tällöin kyseisen tiimin tiedot. Valittavissa olevat tiimit määritellään pelinhallinnassa pelitilannetta luovan käyttäjän toimesta.

7	Kirjautuminen	Oppilaan näkymästä uloskirjautuminen	Laite voidaan kirjata ulos oppilaan näkymästä. Tämä edellyttää erillisen salasanan vahinkouloskirjautumisten välttämiseksi. Salasana määritellään pelinhallinnassa pääkäyttäjän toimesta.
8	Pelin mekaniikat	Kvartaalit	Pelin aikana simuloidaan yksi yrityksen kalenterivuosi, joka jakautuu neljään kvartaaliin. Kvartaalien välissä on kvartaalitauko. Teknisesti kvartaalitaukoja on pelin aikana yhteensä 4kpl, joista yksi on ennen ensimmäistä kvartaalia.
9	Pelin mekaniikat	Kvartaalitauko	<p>Jokaista pelin neljää kvartaalia edeltää kvartaalitauko, joka jakautuu kahteen vaiheeseen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Graafitauko</li> <li>2. Toimintasuunnittelu</li> </ol> <p>Graafitauon aikana oppilaiden laitteilla näytetään yhteisnäkyminen tiimien tilanteista graafeina. Oppilaat eivät voi tällöin navigoida muihin näkymiin.</p> <p>Toimintasuunnittelun aikana oppilaat valitsevat seuraavalle kvartaalille suoritettavaksi tehtäviä. Tehtäviä voidaan valita myös kvartaalien aikana, mutta tauon aikana tehtävät on suoritettava ennen uusien tehtävien valintaa. Oppilaat voivat navigoida normaalisti näkymissä, mutta vain Tehtävät -näkyvän tehtävien valinta on aktiivinen. Oppilaiden on valittava ensin pakolliset tehtävät ja vasta sen jälkeen valinnaiset. Valittavien tehtävien määrä on rajattu esim. 3 kpl.</p> <p>Poikkeus: Ensimmäisellä kvartaalitauolla ei ole graafitaukoa, koska peli on juuri alkanut.</p>

10	Pelin mekaniikat	Pelikello	<p>Pelillä on kvartaalikohtainen pelikello, joka näyttää kunkin kvartaalin kellonajan. Kvartaalien pituudet määritellään pelipohjassa. Kaikille pelitilanteessa käytettävillä peleillä on saman mittaiset kvartaalit. Pelin kaikki tapahtumat lasketaan suhteessa hetkeen, jolloin käynnissä oleva kvartaali on aloitettu. Kvartaalin käynnistyessä pelikello käynnistyy hetkestä 00:00 ja kvartaalille ajoitetut tapahtumat julkaistaan suhteessa tähän.</p> <p>Pelikello etenee pelinhallinnassa pulsseittain (esim. 3sek) tai reaaliajassa. Olennaista, että kellon toteutus on suorituskyvyn kannalta kevyt, mutta kuitenkin niin, että kaikkien tiimien kellot käyvät samaa aikaa ja tiedot päivittyvät heti tarvittaessa.</p> <p>Ks. myös <a href="#">Pelinhallinta pelin aikana: Pelitilannenäkymä ID 2 ja 3</a>.</p>
11	Päävalikko	Sovelluksessa on päävalikko, joka näytetään jokaisessa näkymässä	<p>Pelissä on neljä päätoiminnallisuutta:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tehtävät -näkyvä</li> <li>2. Asiakkuudet -näkyvä</li> <li>3. Yritys -näkyvä</li> <li>4. Ilmoitukset -näkyvä</li> </ol> <p>Jokainen näkyvä pitää sisällään omat alatoiminnallisuutensa, jotka on kuvattu tarkemmin myöhemmin.</p> <p>Päävalikossa näytetään lisäksi kaksi muuta toiminnallisuutta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asetukset</li> <li>- Info- / Chat -painike.</li> </ul> <p>Päävalikossa näytetään lisäksi oppilaiden pelaaman yrityksen tietoja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Logo</li> <li>- Kassavarat</li> <li>- Vastuullisuuspisteet</li> <li>- Pelikello</li> </ul>

12	Päätoiminnallisuudet	Tehtävät -näkyvä	<p>Tehtävät -näkyvän kautta oppilaat voivat suorittaa tehtäviä, joiden kautta oppilaat etenevät pelissä. Tehtävät on järjestetty tehtäväputkiksi siten, että putkissa edetään vaihe vaiheelta. Tehtävät jakautuvat pakollisiin ja valinnaisiin tehtäviin. Oppilaiden on suoritettava pakolliset tehtävät ennen valinnaisten tehtävien suorittamista. Kaikkia valinnaisia tehtäviä ei välttämättä suoriteta.</p> <p>Tehtävien suorittaminen voi avata uusia tehtäviä ja/tai asiakkuustehtäviä, lisätä yrityksen vastuullisuuspisteitä, avata ominaisuuksia tai lisätä yrityksen kassavaroja.</p> <p>Tehtävien avaaminen voi vaatia riittäviä kassavaroja, vastuullisuuspisteitä tai jonkin ominaisuuden.</p> <p>Ks. tarkemmin <a href="#">Tehtävät</a>.</p>
13	Päätoiminnallisuudet	Asiakkuudet -näkyvä	<p>Asiakkuudet -näkyvän kautta oppilaat hankkivat yritykselleen asiakkaita ja toimittavat asiakkuustehtäväputkissa sovittujen ehtojen mukaisesti asiakkaiden tilaamat ostot. Asiakkuudet näkyvä sisältää käytännössä kolme alaosiota:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asiakkuustehtävät</li> <li>2. Tuotannon eli tuotantoyksiköt ja niihin liittyvät tuotantotehtävät sekä varaston</li> <li>3. Tilaukset</li> </ol> <p>Asiakkuustehtäviä (putkia) suorittamalla oppilaille avautuu tilauksia, joita toimittamalla oppilaat ansaitsevat yritykselleen rahaa ja vastuullisuuspisteitä.</p> <p>Ks. Lisätiedot <a href="#">Asiakkuudet</a>.</p>
14	Päätoiminnallisuudet	Yritys -näkyvä	<p>Yritys -näkyvän kautta oppilaat seuraavat yrityksensä tunnuslukuja, yhteistyösopimuksia sekä muita yritykselle kerättäviä ominaisuuksia.</p> <p>Ks. Lisätiedot <a href="#">Yritys</a>.</p>

15	Päätoiminnallisuudet	Ilmoitukset -näkyvä	Ilmoitukset -näkyvän kautta oppilaat seuraavat pelin teknisiä ilmoituksia (ilmoitukset) ja pelin tarinallisia ilmoituksia (uutiset).  Ks. Lisätiedot <a href="#">Ilmoitukset</a> .
16	Päätoiminnallisuudet	Chatbot	Chat-näkymässä oppilaat voivat keskustella chatbotin kanssa, jolle on määritetty ennalta käsikirjoitettuja keskustelupolkuja. Chatin tarkoituksena on tarjota oppilaalle apua hänen sitä tarvitessaan.  Ks. Lisätiedot <a href="#">Chatbot</a> .
17	Asetukset	Pelin kielivalinta	Pelisovelluksella on kolme kielivaihtoehtoa suomi, ruotsi ja englanti. Valinnan tekee käyttäjä eli oppilas. Käännöksistä ja niiden kustannuksista vastaa tilaaja. Mikäli sisällölle ei löydy oikeankielistä käännöstä, käytetään fallbackina suomenkielistä käännöstä.
18	Asetukset	Tekstin koon valinta	Käyttäjä voi valita tekstin kooksi 100 %, 150 % tai 200 % tai vastaavasti WCAG vaatimusten mukaisesti.
19	Asetukset	Saavutettavuusseloste	Käyttäjä voi avata sovelluksen saavutettavuusselosteen.
20	Asetukset	Palautelinkki	Käyttäjä voi avata sovelluksen palautelinkin.

## 4. Tehtävät

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Tehtävät - Yleiset	Tehtävän statukset	Tehtävän status voi olla  Inaktiivinen - Piilossa (ei näy vielä käyttöliittymässä) - Ei valittavissa / Lukittu (Näkyä, mutta ei avattavissa)  Aktiivinen - Ei valittu - Valittu (kvartaalitaulla) - Kesken (ensimmäisestä kvartaalista alkaen, jossa tehtävä on valittu) - Tarkistuksessa - Tarkistettu
2	Tehtävät - Yleiset	Tehtävätyypit	Tehtävä voi olla tyypiltään - Pakollinen - Valinnainen - Yllättävä - Salama
3	Tehtävät - Yleiset	Tehtävien avautumisen logiikka	Tehtävä voi avautua eli muuttua inaktiivisesta aktiiviseksi erilaisten triggerien perusteella. Trigger voi olla: 1. Pelikellon tietty aika 2. Tietyn edeltävän tehtävän suorittaminen 3. Yrityksen jokin arvo ylittää määrätyn rajan tai yritys ansaitsee vaadittavan ominaisuuden  Tehtävä voi muuttua aktiiviseksi joko olemassa olevassa tehtäväputkessa, tai se voi avata mukanaan uuden tehtäväputken, mikäli se on ensimmäinen aktiivinen tehtävä kyseisessä tehtäväputkessa.  Ks. <b>Tehtävät: Tehtäväputket ID 15-18.</b>
4	Tehtävät - Yleiset	Tehtävän kassavaravaatimukset	Tehtävän aloittaminen voi edellyttää oppilaiden yritykseltä riittäviä kassavaroja. Mikäli oppilaiden kassavarat eivät riitä, tehtävää ei voi aloittaa.

5	Tehtävät - Yleiset	Tehtävä voidaan tarkistaa manuaalisesti	<p>Tehtävän tarkistaa työntekijä pelin hallintanäkymän kautta. Työntekijä voi myös antaa manuaalisesti tarkastettavasta tehtävästä kirjallisen palautteen. Kirjallisella palautteella voi olla ennakkoon määritelty esimerkkiteksti, jota työntekijä voi muokata.</p> <p>Työntekijä voi palauttaa tehtävän takaisin Kesken -tilaan, mikäli oppilaat ovat suorittaneet tehtävän huolimattomasti.</p> <p>Ks. <a href="#">Pelinhallinta pelin aika: Tehtävät ID 34.</a></p>
6	Tehtävät - Yleiset	Tehtävä voidaan tarkistaa automaattisesti	<p>Automaattisen tarkistuksen asetukset ja tehtävästä annettava palaute määritellään CMS:n hallintanäkymässä tehtävän luonnin aikana.</p> <p>Esim. Tehtävässä on monivalintakysymys, jonka vastauksilla on oma sanallinen palaute. Lisäksi tehtävästä ansaittavat arvot muuttuvat vastausten perusteella.</p> <p>Ks. <a href="#">Pelinhallinta pelin aika: Tehtävät ID 37.</a></p>
7	Tehtävät - Yleiset	Tehtävästä ansaittavat asiat	<p>Oppilaiden yritys voi ansaita asioita suorittamalla tehtäviä. Kustakin tehtävästä ansaittavat asiat määritellään CMS:ssä. Ansaittavat asiat voivat olla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yrityksen kassavarojen muutos</li> <li>- Yrityksen vastuullisuuspisteiden muutos</li> <li>- Uuden ominaisuuden avautuminen</li> </ul>
8	Tehtävät - Yleiset	Tehtävästä ansaittavat ominaisuudet tarkemmin	<p>Ominaisuudet ovat ns. saavutuksia, mutta niitä voidaan käyttää toiminnallisesti vaatimuksina. Esimerkiksi toisen tehtävän suorittamisen aloitus voi edellyttää tiettyä ominaisuutta tai tehtävästä voi ansaita enemmän vastuullisuuspisteitä, mikäli tietty ominaisuus on avattu.</p> <p>Tehtävistä saadut tai saamatta olevat ominaisuudet näytetään aina tehtäväputkessa kyseisen tehtävän kohdalla, myös vaikka kyseinen tehtävä olisi Lukittu -tilassa.</p>
9	Tehtävät	Tehtävä	<p>Pelissä on tehtäviä, joita oppilaat voivat suorittaa. Tehtävien suorittaminen on yksi pääasiallinen keino pelissä etenemiseen. Tehtävien suorittamisesta oppilaat voivat saada yritykselleen rahaa tai vastuullisuuspisteitä, avata uusia tehtäviä ja/tai asiakkuuksia tai ansaita ominaisuuksia.</p>

10	Tehtävät	Tehtävän suorittajien nimeäminen	Oppilaiden on nimettävä tehtävälle vaadittu määrä vastuullisia oppilaita ennen tehtävän aloittamista. Kuhunkin tehtävään nimettävä oppilasmäärä voi vaihdella 1-5 välillä.
11	Tehtävät	Pakollinen tehtävä	<p>Pelissä on pakollisia tehtäviä, jotka oppilaiden on suoritettava ennen valinnaisia tehtäviä. Pakollisia tehtäviä avautuu lisää kutakin kvartaalia edeltävällä kvartaalitalouilla. Pakollisten tehtävien määrä voi vaihdella, mutta alustava suunnitelma on 3 kpl / kvartaali.</p> <p>Pakolliset tehtävät ovat aina avoinna suoritettaviksi, ellei pakollista tehtävää edellä toinen pakollinen tehtävä.</p> <p>Esim. oppilaat eivät saa kvartaalin 2 pakollisia tehtäviä valmiiksi ennen kvartaalia 3. Tällöin oppilaat voivat suorittaa samaan aikaan molempien kvartaalien pakollisia tehtäviä.</p>
12	Tehtävät	Valinnainen tehtävä	<p>Valinnaisia tehtäviä voi aloittaa, kun pakolliset tehtävät on suoritettu hyväksytysti. Valinnaisia tehtäviä voi valita suoritettavaksi kerrallaan rajatun määrän, alustavasti 2 kpl. Täten oppilaat eivät välttämättä suorita kaikkia valinnaisia tehtäviä.</p> <p>Mikäli valinnainen tehtävä on valittu suoritettavaksi, se pysyy aktiivisena vaikka sen jälkeen avautuisikin uusia pakollisia tehtäviä eri tehtäväputkiin.</p>
13	Tehtävät	Salamatehtävä	Salamatehtävä avautuu määritellyssä tilanteessa ja on suoritettavissa vain tietyn aikaa riippumatta pakollisten tehtävien statuksesta. Salamatehtävä ei näy osana tehtäväputkea ennen avautumistaan. Alustavasti salamatehtävät ovat aina automaattisesti tarkistettavia.
14	Tehtävät	Yllättävä tehtävä	Yllättävä tehtävä avautuu määritellyssä tilanteessa ja on suoritettavissa siitä eteenpäin. Yllättävä tehtävä on siis kuin salamatehtävä, mutta ilman aikarajoitetta. Yllättävä tehtävä ei näy osana tehtäväputkia ennen avautumistaan.
15	Tehtäväputket	Tehtäväputki	Tehtävät voivat muodostaa tehtäväputkia. Tehtäväputki on yhdestä tai useammasta yksittäisestä tehtävästä muodostuva kokonaisuus, jonka seuraava askel avautuu edellisen suorittamalla. Putki voi teoriassa olla rajattoman pitkä ja sisältää täysin erilaisia tehtäviä. Todennäköisesti pisin putki on korkeintaan noin 10 tehtävää pitkä.

16	Tehtäväputket	Tehtäväputken sisältämien tehtävien tyyppien toiminta	<p>1. Pakollista tehtävää voi seurata pakollinen, valinnainen, yllättävä tai salamatehtävä</p> <p>2. Valinnaista tehtävää voi seurata valinnainen, yllättävä tai salamatehtävä</p> <p>3. Yllättävä ja salamatehtävä eivät vaikuta niitä seuraavien tehtävien avautumiseen</p> <p>Yllättävät ja salamatehtävät tulevat näkyviin tehtäväputkeen, mutta eivät vaikuta putkessa aiempien/myöhempien tehtävien avautumiseen.</p> <p>Esim. putken ensimmäisen tehtävän suorittaminen voi samanaikaisesti avata salamatehtävän viideksi minuutiksi ja valinnaisen tehtävän sen perään.</p>
17	Tehtäväputket	Tehtäväputken näkyvyys	<p>Tehtäväputki näytetään oppilaille sen avauduttua yllättäviä tehtäviä ja salamatehtäviä lukuun ottamatta kokonaisuudessaan, mutta vain aktiiviset tehtävät voi avata tarkasteltavaksi tarkemmin. Yllättävät tehtävät ja salamatehtävät ovat piilotettuina niiden aktivoitumiseen saakka. Mikäli putkessa ei ole yhtäkään aktiivista tehtävää, sitä ei näytetä oppilaille.</p> <p>Inaktiiviset tehtävät näytetään lukittuina. Inaktiivisten tehtävien kohdalla näytetään kuitenkin kyseisestä tehtävästä ansaittava ominaisuus, sillä näitä saatetaan vaatia jonkin toisen tehtävän suorittamiseen.</p>
18	Tehtäväputket	Tehtäväputkien toimintalogiikka	<p>Käytännössä tehtäväputkia näytetään kolmessa pelin eri näkymässä:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tehtävät -näkyvä</li> <li>2. Asiakkuudet -näkyvässä asiakkaiden kohdalla</li> <li>3. Asiakkuudet -näkyvässä tuotantoyksiköiden kohdalla</li> </ol> <p>Kussakin näistä tehtäväputken lopputulos käyttäytyy hieman eri tavalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tehtävät -näkyvässä tehtäväputki voi avata uusia tehtäviä ja/tai asiakkuuksia</li> <li>- Asiakkuudet -näkyvän asiakkaiden kohdalla suoritettavat asiakkuustehtävät voivat avata oppilaiden yritykselle tilauksia</li> <li>- Asiakkuudet -näkyvässä tuotantoyksiköiden kohdalla suoritettavat tuotantoyksikkötehtävät voivat avata oppilaiden yritykselle uusia tuotantoyksiköitä</li> </ul>

19	Tehtävän suorittaminen	Tehtävien osiotyypit	<p>Tehtävä koostuvat yhdestä tai useammasta osiosta. Osiot ovat yleisiä vastaustapoja sekä sisältävät mm. vastausten oikeellisuuden validointia tai muuta tarkistusta.</p> <p>Osioiden vastaustavat ovat lähtökohtaisesti NYTin muissa oppilasjärjestelmissä sekä CMS:ssä jo olemassa olevia vastaustapoja. Muiden oppilasjärjestelmien teknisiä toteutuksia voidaan hyödyntää tarvittaessa.</p> <p>Erilaisia osioiden vastaustapoja ovat ainakin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelkkä info (teksti, kuva, video) ilman vastausmahdollisuutta</li> <li>- Keskustelu (ks. <a href="#">Chatbot: Chatbot ID 2</a>)</li> <li>- Avoimet tekstikentät</li> <li>- Monivalinta (checkbox/radiobutton)</li> <li>- Visuaalinen monivalinta (checkbox/radiobutton, vaihtoehdot kuvia tai kuvilla varustettuna tekstejä)</li> <li>- Laskutehtävä (oikean numeroarvon syöttäminen ja sen validointi)</li> <li>- Sanapilvi (sanapilven sanojen valitseminen)</li> </ul>
----	------------------------	----------------------	---

## 5. Asiakkuudet

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Tuotanto	Tuotantoyksiköt	<p>Pelissä oppilailla on käytössään tuotanto-ominaisuus, jonka kautta oppilaat tuottavat yrityksensä myymiä tuotteita tai palveluita. Tuotantoa käytetään Asiakkuudet -näkökulman kautta.</p> <p>Tuotanto koostuu neljästä tuotantoyksiköistä, joista jokainen voidaan aktivoida erikseen. Yksi yksikön aktivointi tuottaa yhden tuotantoerän yhden minuutin aikana. Yksikön aktivointi maksaa rahaa. Aktivoinnin hinta määritellään CMS:ssä, josta se tuodaan rajapinnan kautta pelin käyttöön. Kun tuotantoerä on valmis, se siirtyy odottamaan toimitusta varastoon.</p>
2	Tuotanto	Varasto	Varasto on paikka, johon tuotantoyksiköstä valmistuvat tuotantoerät siirtyvät odottamaan toimitusta.

3	Tuotanto	Tuotantoyksiköiden avaaminen	<p>Kukin tuotantoyksikkö avataan käytettäväksi suorittamalla Asiakkuudet - näkyvässä näytettävä tuotantoyksikkötehtävistä muodostuva tehtäväputki. Näiden tehtäväputkien tehtävät ovat valinnaisia ja aina aktiivisia, ja niissä on aina vain yksi tehtävä.</p> <p>Tuotantoyksiköiden avaamisen tehtäväputket ovat aina valitavissa, eli ne eivät riipu pakollisten tehtävien tilanteesta tai oppilaiden jo valitsemista muista valinnaisista tehtävistä.</p> <p>Kunkin tuotantoyksikön avaamiseen vaaditaan kassavaroja, ja summat ovat eri suuruiset kullakin tuotantoyksiköllä. Kun tehtäväputki on suoritettu, kyseinen tuotantoyksikkö avautuu ja pysyy käytettävissä koko pelin ajan.</p> <p>Tehtäväputken tuotantoyksikkötehtävät voidaan tarkistaa manuaalisesti/automaattisesti kuten muutkin tehtävät.</p> <p>Oppilaat avaavat ensimmäisen tuotantoyksikön pelin ensimmäisellä kvartaalilla suorittamalla siihen kuuluvan tehtäväputken.</p>
4	Tuotanto	Tuotantoyksikön sulkeminen  <b>OPTIO</b>	Käynnissä oleva tuotantoyksikkö voidaan sulkea ilmoituksella. Tällöin oppilaiden on suoritettava uusi tuotantoyksikkötehtävä, jotta he saavat yksikön takaisin käyttöönsä.

5	Asiakkuudet	Asiakkuusnäköm	<p>Oppilaat voivat pelin aikana saada asiakkaikseen useita yrityksiä. Jokaisella yrityksellä on oma asiakkuustehtävistä koostuva tehtäväputkensa, jonka suorittamalla oppilaat saavat yritykselleen tilauksia. Tyypillinen tehtäväputki sisältää ainakin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vastaa tarjouspyyntöön (manuaalisesti tarkistettava tehtävä)</li> <li>- Valmistaudu neuvotteluun (ei tarkistusta)</li> <li>- Osallistu neuvotteluun (manuaalinen tarkistus neuvottelutilanteessa)</li> <li>- Lisäksi asiakas voi lähettää myös uusia tarjouspyyntöjä, jotka tulevat saman tehtäväputken jatkoksi aiempien kanssa. Mikäli aiempia tehtäviä ei ole suoritettu, uudet tarjouspyynnöt tulevat näkyviin lukittuina.</li> </ul> <p>Asiakkaita on tyypillisesti pelissä neljä tavallista ja yksi lisäasiakas.</p> <p>Neuvottelu-tehtävä suoritetaan todellisena neuvotteluna peliä vetävän työntekijän kanssa, joka hyväksyy tehtävän pelinhallintanäkymästä. Neuvottelu-tehtävän perusteella oppilaiden yritys saa sovitun määrän tilauksia sovitulla ehdoilla.</p>
6	Asiakkuudet	Lisäasiakas	<p>Lisäasiakkaan kautta pelin työntekijät voivat lähettää oppilaille manuaalisesti lisäasiakkuustehtäviä. Lisäasiakkuustehtävät menevät omaan tehtäväputkeensa, ovat valinnaisia ja ovat aina valittavissa suoritettaviksi järjestyksessä alkaen ensimmäisestä.</p>
7	Asiakkuudet	Lisäasiakastehtävän neuvottelu  <b>OPTIO</b>	<p>Lisäasiakkuustehtävissä työntekijä voi valita kuuluuko lähtettävään pyyntöön neuvottelu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mikäli neuvottelu on valittu, noudattaa lisätarjouspyyntö täysin saama logiikkaa kuin normaali tarjouspyyntö.</li> <li>- Mikäli neuvottelua ei ole valittu, työntekijä arvioi Vastaa tarjouspyyntöön - tehtävään annetun vastauksen yksinkertaistetun neuvottelulomakkeen mukaisesti, mutta hyväksyy/hylkää sen ilman neuvottelua.</li> </ul>

8	Tilaukset	Tilausnäkyvä	<p>Asiakkuuden tehtäväputkia suorittamalla oppilaille avautuu kyseiseltä asiakkaalta tilauksia. Toimittamalla tilatut tuotteet/palvelut oppilaat ansaitsevat yritykselleen rahaa ja vastuullisuuspisteitä.</p> <p>Tilausnäkyvässä kerrotaan kunkin tilauksen tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tilattava tuotantoerien määrä</li> <li>- Tilauksesta maksettava rahasumma</li> <li>- Tilauksesta ansaittavat vastuullisuuspisteet</li> <li>- Aika, jonka sisällä tilaus on toimitettava</li> <li>- Mahdollinen juokseva sopimussakko, jos tilauksen toimitus on myöhässä</li> </ul> <p>Tilaus toimitetaan painamalla tilausta. Tilauksen toimittaminen edellyttää, että vaadittava määrä tuotteita/palveluita on varastossa.</p>
9	Tilaukset	Tilausten toimittaminen	<p>Oppilaat voivat pelin aikana toimittaa heiltä tilatut tuotteet/palvelut. Toimitusnäkymissä näytettävät tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tilauksen otsikko</li> <li>- Tilauksen mahdolliset lisätiedot</li> <li>- Tilattu tuotantoerämäärä</li> <li>- Toimituksesta ansaittava sovittu hinta</li> <li>- Toimituksesta ansaittavat vastuullisuuspisteet eriteltyinä</li> </ul> <p>Toimituksen aloittamisesta käynnistyy 1 minuutin kello, jonka jälkeen tilaus on toimitettu ja oppilaiden yritykselle maksetaan tilauksesta ansaittava rahasumma ja vastuullisuuspisteet.</p>
10	Tilaukset	Myöhästynyt tilaus	<p>Mikäli oppilaat eivät toimita tilausta sovituksessa tilausajassa, siirtyy tilaus Myöhässä -statukseen. Myöhässä oleva tilaus nostaa oppilaiden juoksevia kuluja tietyn prosentiosuuden yhden tuotantoerän valmistuskustannuksista. Myöhästymismaksua veloitetaan, kunnes tilaus on toimitettu. Prosenttiosuus määritellään pääkäyttäjän toimesta globaaleissa asetuksissa.</p>

## 6. Yritys

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Yritys	Yrityksen tunnuslukujen seuranta	<p>Oppilaat seuraavat pelin aikana yrityksensä keskeisiä tunnuslukuja, joita ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toimitetut tuotantoerät</li> <li>- Liikevaihto</li> <li>- Liiketulos</li> <li>- Vastuullisuuspisteiden kokonaisarvo</li> <li>- Vastuullisuuspisteiden alakategoriat eli talous-, sosiaalinen- ja ympäristövastuu</li> </ul> <p>Tunnusluvut näkyvät lisäksi graafeina siten, että oppilas voi valita kunkin tunnusluvun lähempään tarkasteluun.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toimitetut tuotantoerät näkyvät viivagraafina, akselit toimitetut tuotteet * aika</li> <li>- Liikevaihto viivagraafina, akselit liikevaihto * aika</li> <li>- Liiketulos viivagraafina, akselit liiketulos * aika</li> <li>- Vastuullisuuspisteet yhdessä graafissa siten, että on neljä erillistä viivagraafia, akselit vastuullisuuspisteet * aika</li> </ul>
2	Yritys	Yrityksen työkalut	<p>Oppilaiden yrityksellä erilaisia työkaluja, joita voidaan lisätä yrityskohtaisesti tarvittava määrä. Jokaisella yrityksellä on ainakin seuraavat työkaluja, joissa on sisällä toiminnallisuuksia (ks. alempana):</p> <p>Pakolliset yrityksen työkalut ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kirjanpito</li> <li>- Lainat</li> <li>- Vakuutukset</li> </ul> <p>Jokaiselle työkalulle voidaan lisätä kumppaniyritys, joka tarjoaa työkalut oppilaiden yritykselle palveluna. Kumppaniyrityksen sisällöt ovat logo, nimi ja lyhyt 1-3 virkkeen kuvaus.</p> <p>Työkalussa näytettävät tiedot muuttuvat pelissä käyttäjien toiminnan perusteella.</p>

3	Yritys	Yrityksen työkalut: Kirjanpito	<p>Näkymässä näytetään yksinkertaistettu yrityksen kirjanpito, joka päivittyy pelin tapahtumien mukaisesti. Esimerkiksi oppilaiden toimittaessa tuotteen, päivittyy tuotteesta saatava hinta kirjanpitoon.</p> <p>Kirjanpidossa näytettävät asiat ovat ainakin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liikevaihto, jonka alla ostot</li> <li>- Katetuotto, jonka alla henkilöstökulut, poistot ja arvonalentumiset sekä liiketoiminnan muut kulut</li> <li>- Liiketulos, jonka alla mahdolliset lainojen korkokulut</li> <li>- Tulos ennen veroja, jonka alla mahdollinen yhteisöveron osuus jos toiminta voitollista</li> <li>- Tilikauden voitto/tappio</li> </ul>
4	Yritys	Yrityksen työkalut: Lainat	<p>Näkymässä näytetään yrityksen lainat. Lainat myönnetään yritykselle peliä vetävien työntekijöiden toimesta pelinhallintanäkymästä. Kunkin lainan tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lainan nimi (esim. Kiinteäkorkoinen investointilaina)</li> <li>- Lainattu summa</li> <li>- Lainaa jäljellä</li> <li>- Korko (eli juoksevien kulujen nousu)</li> </ul> <p>Lainojen korkovaihtoehdot ovat markkinakorko ja kiinteä korko. Lainojen tyypivaihtoehdot ovat investointilaina ja käyttöpääomalaina.</p> <p>Laina maksetaan takaisin ilmoittamalla peliä vetävälle työntekijälle, joka kuittaa lainan pelinhallinnasta. Lainasumma vähennetään yrityksen kassavaroista.</p>
5	Yritys	Yrityksen työkalut: Vakuutukset	<p>Näkymässä näytetään yrityksen hankkimat vakuutukset ja niistä aiheutuvat juoksevat kulut. Vakuutuksen tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vakuutuksen myöntäjä</li> <li>- Tekstikuvaus</li> <li>- Vakuutuksesta aiheutuvat juoksevat kulut</li> </ul> <p>Vakuutuksia voi olla voimassa useita samaan aikaan, jolloin ne näytetään näkymässä päällekkäin.</p>

6	Yritys	Yrityksen ominaisuuskirjasto	<p>Oppilaat keräävät pelin aikana yritykselleen erilaisia ominaisuuksia. Ominaisuudet ovat ns. saavutuksia, mutta niistä voi olla myös hyötyä pelitilanteessa. Esimerkiksi ominaisuuden ansaitseminen voi lisätä jostakin tehtävästä ansaittavien vastuullisuuspisteiden määrää.</p> <p>Ominaisuuskirjaston kautta oppilaat pääsevät tarkastelamaan yritykselle avattuja ominaisuuksia. Lisäksi kirjastossa näytetään lukittuina ominaisuudet, joita ei ole vielä avattu. Ominaisuuden tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nimi</li><li>- Mahdollinen kumppanin nimi</li><li>- Mahdollinen kumppanin logo</li><li>- Kuva</li><li>- Tekstikuvaus</li></ul>
---	--------	------------------------------	--

## 7. Ilmoitukset

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Ilmoitukset	Uutiset	<p>Uutiset ovat pelin tapahtumia kuvaavia tarinnallisia viestejä. Uutiset voivat triggeröityä seuraavasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelikello saavuttaa tietyn ajan</li> <li>- Oppilaat aloittavat tietyn tehtävän</li> <li>- Oppilaat suorittavat tietyn tehtävän hyväksytysti</li> <li>- Oppilaiden yritys ylittää raja-arvon eli liikevaihdon kasvuprosentti tai vastuullisuuspisteiden kokonaismäärä</li> </ul> <p>Jokaisella uutisella on seuraavat tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Julkaisija (Logo)</li> <li>- Kategoria (esim. Talous tai Vastuullisuus)</li> <li>- Otsikko</li> <li>- Uutisteksti</li> <li>- Julkaisuaika (eli tekninen tieto)</li> </ul> <p>Uutinen voidaan näyttää esimerkiksi omassa näkymässään ja/tai kaikissa järjestelmän näkymissä notifiikaatiotyylisesti Uutisen julkaisun yhteydessä..</p>
2	Ilmoitukset	Ilmoitukset	<p>Ilmoitukset ovat pelin tapahtumia kuvaavia teknisiä viestejä. Ilmoitukset voivat triggeröityä ainakin seuraavasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelikello saavuttaa tietyn ajan</li> <li>- Oppilaat aloittavat tietyn tehtävän</li> <li>- Oppilaat suorittavat tietyn tehtävän hyväksytysti</li> <li>- Oppilaiden yritys ylittää raja-arvon eli liikevaihdon kasvuprosentti tai vastuullisuuspisteiden kokonaismäärä</li> <li>- Lainan korko muuttuu</li> <li>- Uusi asiakkuus on nyt mahdollista valita suoritettavaksi (eli ilmoitus uuden tehtävän avautumisesta)</li> <li>- Toimitus on myöhässä</li> </ul> <p>Jokaisella uutisella on seuraavat tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Julkaisija (Logo)</li> <li>- Otsikko</li> <li>- Uutisteksti</li> <li>- Julkaisuaika (eli tekninen tieto)</li> </ul> <p>Ilmoitus voidaan näyttää esimerkiksi omassa näkymässään ja/tai kaikissa järjestelmän näkymissä notifiikaatiotyylisesti ilmoituksen saapua.</p>

3	Ilmoitukset	Ilmoitusten ja uutisten vaikutukset	<p>Ilmoitukset voivat vaikuttaa seuraaviin oppilaiden yritysten arvoihin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kassavarat</li> <li>- Vastuullisuuspisteet</li> <li>- Juoksevat kulut</li> <li>- Valmistuskustannukset</li> <li>- Lainan korko (riippuen lainan korkotyypistä)</li> <li>- Vakuutuksien kulut</li> </ul> <p>Ilmoitukset voivat myös triggeröidä muutoksia pelissä. Esim.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tuotantoyksikön deaktivointi (ks. Pelinhallinta pelin aikana: Ilmoitukset ID 15).</li> </ul> <p>Vaikutukset ovat prosentteina / pisteinä / euromäärinä.</p> <p>Vaikutukset voivat olla ehdollisia eli riippua mm. yrityksen vakuutuksista, lainan korosta sekä ominaisuuksista, eli badgeista joita yritykset ovat ansainneet tehtäviä suorittamalla.</p>
4	Ilmoitukset	<p>Breaking news -boksi</p> <p><b>OPTIO</b></p>	<p>Ilmoitus tai uutinen voi avata ennakkoon käyttöliittymään Breaking news -boksin, jossa on alaspäin laskeva kello.</p> <p>Esim. Oppilaat saavat ilmoituksen kuluttajien heikkenevästä luottamuksesta talouteen. 20 minuuttia myöhemmin tulee Lama-uutinen, joka nostaa oppilaiden juoksevia kuluja.</p>

## 8.Chatbot

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Chatbot	Hahmojen kanssa keskustelu	<p>Oppilaat voivat käydä sovelluksessa etukäteen käsikirjoitettuja haarautuvia keskusteluja (ns. chatbot). Keskustelut toimivat pääasiallisesti apuna sovelluksen käyttöön ja pelissä ilmenevien ongelmatilanteiden ratkaisemiseen.</p> <p>Aloittaakseen keskustelun oppilas siirtyy keskustelunäkymään ja valitsee aiheen, josta haluaa keskustella. Valinnasta käynnistyy ennalta käsikirjoitettu keskustelupolku, joka voi haarautua oppilaan jatkovastausten perusteella.</p>
2	Chatbot	Keskustelu tehtävässä	<p>Oppilas voi käydä keskustelun tehtävänäkymässä ilman, että hänen on siirryttävä chatbot-näkymään. Keskustelun käymisen jälkeen oppilaalle näytetään Jatka-nappi. Keskusteluun voi kuitenkin myöhemmin palata chat-näkymän kautta.</p> <p>Käytännössä keskustelu on yksi tehtävän osiotyyppi.</p>
3	Chatbot	Keskustelulinkit muualla sovelluksessa	<p>Sovelluksen eri näkymiin ja ominaisuuksiin (esim. tehtävät) voidaan lisätä linkki kyseistä näkymää tai ominaisuutta neuvovaan keskusteluun. Esimerkiksi tehtävään linkitetyn keskustelun kautta voidaan antaa neuvoja juuri tämän tehtävän suorittamiseen.</p> <p>Käytännössä linkki siis avaa halutun keskustelun suoraan.</p>
4	Chatbot	Hahmot	<p>Keskusteluissa kullakin hahmolla on:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kuva</li><li>- Nimi</li></ul>

## 9. Pelinhallinnan yleiset

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Yleiset	Pelinhallinta yleisesti	<p>Pelinhallintaa käytetään pelipohjien ennakkovalmisteluun, pelitilanteen alustamiseen ennen pelitilanteen alkua, sekä pelitilanteen aikana pelin johtamisen työvälineenä. Pelinhallintaa käyttävät tähän erikseen koulutetut työntekijät.</p> <p>Pelinhallintaan luodaan jokaista fyysistä oppimisympäristö kohden yksi toimipiste eli Yrityskylä. Yrityskylä sisältää pelipohjia, joita käytetään kyseisen kylän jokaisen pelitilanteen sisältönä. Esimerkiksi Espoon Yrityskylä Yläkoululla on oma Yrityskylänsä, jossa voi olla useita pelipohjia, joista jokaista voidaan käyttää useassa pelitilanteessa.</p> <p>Pelinhallinnan rakenne on hierarkkisesti seuraava:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Yrityskylät (esim. Yrityskylä Yläkoulu Espoo)</li><li>- Pelipohjat (esim. Esimerkkiyritys)</li><li>- Pelitilanne (esim. 2023-06-01_Espoo)</li><li>- Pelitilanteeseen pelipohjasta alustettu peli (esim. Esimerkkiyritys)</li></ul>
2	Yleiset	Pelinhallinnan kielivalinta	Pelinhallinnalla on yksi kielivaihtoehto eli suomi.
3	Yleiset	Navigointimenetelmät	Pelinhallinnan pääasiallinen käyttölaite on kannettava tietokone, jonka resoluutio on yleensä 1920 px x 1080 px tai 1920 px x 1200 px. Navigointi ja käyttöliittymä suunnitellaan tämän huomioiden.

4	Kirjautuminen	Käyttäjätasot	<p>Pelinhallinnassa on kolme käyttäjätasoa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pääkäyttäjä</li> <li>2. Asiantuntija (ei globaaleja asetuksia)</li> <li>3. Vastuuohjaaja (ei globaaleja asetuksia, kylätason asetuksia, pääsyä pelipohjien muokkaukseen eikä näe muita kyliä)</li> </ol> <p>Käyttäjätasolla pääkäyttäjä yksi yhteinen tunnus, jota hallitaan palvelimelta käsin ympäristömuuttujana tai muuten ketterästi.</p> <p>Pääkäyttäjä voi muuttaa asiantuntija- ja vastuuohjaaja-tason käyttäjien salasanoja. Asiantuntija ja vastuuohjaaja-tason käyttäjiä on yksi jokaista Yrityskylää kohden. Muuta käyttäjähallintaa pelinhallintaan ei siis tarvita. Oletuksena on, että salasanoja rotatoidaan vain harvoin, tyypillisesti kerran vuodessa.</p> <p>Käyttäjälle indikoidaan UI:ssa tällä hetkellä käytössä oleva käyttäjätaso.</p>
5	Kirjautuminen	Pelinhallinnasta uloskirjautuminen	Käyttäjä voi kirjautua ulos pelinhallinnasta.
6	Globaalit asetukset	Pelien globaalien asetusten muuttaminen	<p>Globaalit asetukset vaikuttavat kaikissa Yrityskylissä oleviin peleihin. Globaaleja asetuksia ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edellisvuoden liiketuloksen kerroin (default-arvo 10)</li> <li>- Kunkin asiakkaan jokaisen neuvottelun tilauksien määrä ja tuotantoerien määrä. Alustavasti suunniteltuja neuvotteluja on 2 kpl / asiakas eli yhteensä 8 kpl. Määrä voi kuitenkin muuttua, joten toteutuksen oltava tältä osin ketterästi muokattavissa.</li> <li>- Markkina- ja kiinteäkorkoisten lainojen korkoprosentit pelin alussa</li> <li>- Myöhästyneen tilauksen kerroinprosentti</li> </ul> <p>Edellisvuoden liiketulos toimii lähtöpisteenä oppilaiden pelaamille yrityksille ja se lasketaan kerrannaisena oppilaiden yrityksen myymän tuotteen/palvelun valmistushinnasta. Valmistushinta määritellään pelipohjakohtaisesti.</p>

7	Yrityskylät	Yrityskyläiden hallinta	<p>Näkymässä näytetään kaikki toimipisteet eli Yrityskylät. Yrityskylä on yksi jokaista oppimisympäristöä kohti. Näkymästä käyttäjät siirtyvät tarkastelemaan valitsemaansa Yrityskylää.</p> <p>Näkymän tiedot Yrityskylä-kohtaisesti ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kylän nimi</li> <li>- Kylän status (Peli käynnissä / Peli tauolla / Ei peliä)</li> <li>- Kylässä olevien pelin määrä</li> </ul> <p>Pääkäyttäjällä (taso 1) on näkymässä lisäksi kaksi lisätoiminnallisuutta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Globaalit asetukset</li> <li>- Luo uusi Yrityskylä</li> </ul>
8	Kylän asetukset	Kylän asetusten muuttaminen	<p>Kylän asetuksista pääkäyttäjä voi muuttaa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kylän nimeä</li> <li>- Kylän oppilasnäkökenttään kirjautumisen salasana</li> <li>- Kylän asiantuntija-tason käyttäjän salasanaa</li> <li>- Kylän vastuuhjaaja-tason käyttäjän salasanaa</li> </ul>
9	Pelipohjat	Pelipohjat -näkökenttä	<p>Näkymästä tarkastellaan kyläkohtaisesti kylän pelipohjia. Pelipohja on oppilaiden pelitilanteessa johtaman yrityksen mallikappale, joka alustetaan pelissä oppilaiden johdettavaksi yritykseksi. Yhdessä pelitilanteessa on 1-5 oppilastiimiä, joista jokainen johtaa yhtä pelipohjista alustettua yritystä. Pelitilanteessa tiimien yritykset voivat olla kaikki eri yrityksiä, kaikki samoja, tai yhdistelmä näistä.</p>
10	Pelipohjat	Pelipohjien hallinta	<p>Pelipohjat luodaan CMS:ssä, josta ne tuodaan rajapinnan kautta pelinhallinnan käytettäväksi. Pelinhallinnassa säilytetään pelipohjasta viimeisin päivitetty versio sekä muutama backup aiemmista versioista, jotka voidaan palauttaa käyttöön tarvittaessa.</p> <p>Pelipohjien nouto pelinhallinnan käyttöön ja pelipohjan päivittäminen tapahtuu automaattisesti kerran päivässä. Lisäksi asiantuntija-tason käyttäjä (taso 2) voi päivittää pohjan manuaalisesti. Asiantuntija voi myös estää pelipohjan automaattisen päivittämisen halutessaan.</p>

11	Pelitilanteet	Pelitilanteiden hallinta	<p>Näkymässä tarkastellaan kylään luotuja pelitilanteita ja niiden perustietoja. Näkymässä näytettävät pelitilanteen tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelitilanteen nimi (esim. 2023-10-22_aamupäivä)</li> <li>- Tiimien määrä (1-5 kpl)</li> <li>- Pelin status (Peli luotu, Peli alustettu, Peli käynnissä, Peli tauolla, Peli lopetettu)</li> </ul> <p>Näkymästä voidaan myös luoda uusi pelitilanne. Lisäksi käyttäjä voi avata yksittäisen pelitilanteen lähempään tarkasteluun.</p>
12	Pelitilanteet	Pelitilanteen luominen	<p>Pelitilannetta luotaessa pelille annetaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nimi</li> <li>- Uniikki tunnus oppilaslaitteiden sisäänkirjaamista varten</li> <li>- Pelitilanteen ID Opeportaalissa (toinen järjestelmä), jonka avulla pelitilanteen lopputilanne viedään näkyviin oikealle oppilasryhmälle</li> </ul> <p>Luonnin jälkeen pelitilanteeseen lisätään tiimit ja tiimien tiedot Pelin tiedot -näkymästä.</p>
13	Pelitilanteet	Pelin tiedot ennen pelin käynnistämistä	<p>Ennen pelin käynnistämistä tästä näkymästä lisätään tiimit ja tiimien tiedot manuaalisesti.</p> <p>Pelin tiedot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelin nimi</li> <li>- Pelinäkymään kirjautumisen tunnus eli kirjautumistunnus</li> <li>- Pelinäkymään kirjautumisen salasana</li> <li>- Pelitilanteen ID</li> </ul> <p>Tiimien tiedot tiimikohtaisesti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yritys</li> <li>- Oppilasmäärä</li> <li>- Yrityksen mittarit, ainakin: kassavarat, liikevaihto, liiketulos, vastuullisuuspisteiden kokonaismäärä, vastuullisuuspisteiden alalajit, lainat, avattujen tuotantoyksikköjen määrä</li> </ul> <p>Lisäksi näkymässä seuraavat toiminnallisuudet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muuta pelin tietoja (taso 3)</li> <li>- Muokkaa tiimejä (taso 3), lukittuu kun peli on käynnistetty</li> <li>- Muokkaa pelaajia (taso 3), lukittuu kun peli on käynnistetty</li> </ul>

14	Pelin tiedot	Muokkaa pelin tietoja	<p>Pelin tietoja voidaan muuttaa seuraavasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelin nimeä voidaan muuttaa missä vaiheessa tahansa</li> <li>- Pelin kirjautumistunnusta voidaan muuttaa missä vaiheessa tahansa</li> <li>- Pelille voidaan generoida uusi salasana missä vaiheessa tahansa</li> <li>- Pelin Opeportaali ID:tä voidaan muuttaa missä vaiheessa tahansa</li> </ul>
15	Pelin tiedot	Muokkaa tiimejä	<p>Pelissä on vakiomäärä tiimejä, joista osa voidaan tarvittaessa jättää Ei käytössä -tilaan.</p> <p>Tiimille syötetään ennen pelin aloittamista manuaalisesti tiimin tiedot, jotka ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiimin yritys</li> <li>- Oppilaiden nimet ja avatarit</li> </ul> <p>Avatar luodaan koodin perusteella, jonka työntekijä syöttää pelinhallintaan manuaalisesti. Koodi on esimerkiksi numerosarja, jonka jokainen numero korreloi tietyn avatarin ominaisuuden kanssa.</p>

## 10. Pelinhallinta pelin aikana

ID	Milestone	Toiminnallisuus	Tarkempi kuvaus
1	Pelituloksenäkymä	Kiinnitetyt pelinjohtajan työkalut	<p>Peli -näkyvässä on kiinnitettynä valikon alapuolella pelinjohtajan työkalut, joita ovat pelikello ja siihen liittyvät painikkeet sekä suppeat tunnusluvut.</p> <p>Painikkeet ovat</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aloita kvartaalin toimintasuunnittelu / Aloita kvartaali / Lopeta kvartaali</li><li>- Pysäytä pelikello</li></ul> <p>Tiimien suppeat tunnusluvut:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vastuullisuuspisteet yhteensä</li><li>- Liikevaihto</li><li>- Kassavarat</li></ul> <p>Tiimien suppeat tunnusluvut toimivat myös linkkinä kunkin tiimin pelinäkömään, joka avautuu uuteen välilehteen.</p> <p>Kaikilla painikkeilla on varmistusmodaali. Neljäs Lopeta kvartaali -painikkeen klikkaus lopettaa pelin.</p>

2	Pelitilannenäkymä	Pelikello	<p>Pelillä on kvartaalikohtainen pelikello, joka näyttää kunkin kvartaalin kellonajan. Kvartaalien pituudet määritellään pelipohjassa. Pelin kaikki tapahtumat lasketaan suhteessa hetkeen, jolloin käynnissä oleva kvartaali on aloitettu. Kvartaalin käynnistyessä pelikello käynnistyy hetkestä 00:00 ja kvartaalille ajoitetut tapahtumat julkaistaan suhteessa tähän.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelikello etenee pelinhallinnassa pulsseittain (esim. 3sek) tai reaaliajassa. Olennaista, että kellon toteutus on suorituskyvyn kannalta kevyt, mutta kuitenkin niin, että kaikkien tiimien kellot käyvät samaa aikaa ja tiedot päivittyvät heti tarvittaessa.</li> <li>- Kvartaali päättyy automaattisesti kellon mukaan, ellei Lopeta kvartaali -painiketta paineta ennen tätä. Poikkeuksena neljäs kvartaali, joka on lopetettava manuaalisesti.</li> <li>- Lopeta kvartaali -painikkeella voidaan pysäyttää pelikello ja lopettaa kvartaali ja siirtää oppilaiden pelinäkymä kvartaalitaukonäkymään.</li> <li>- Kvartaalin loppuessa pelinhallinnan graafeihin tallennetaan sen hetkiset arvot kaikilta tiimeiltä.</li> <li>- Kvartaalin päättyessä kaikki kvartaaliin liittymät vielä julkaisemattomat asiat julkaistaan heti, julkaisun ehdot kuitenkin huomioiden.</li> <li>- Pysäytä pelikello -painike pysäyttää pelin ja "jäädyttää" oppilaiden toiminnot, mutta ei estä eri näkymien välillä liikkumista.</li> </ul>
3	Pelitilannenäkymä	Pelikellon statukset	<p>Pelikellon statukset ovat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peliä ei alustettu --&gt; Käyttäjä painaa nappia Aloita toimintasuunnittelu</li> <li>2. Kvartaalitauko: Toimintasuunnittelu (Ensimmäisellä kvartaalitauolla ei siis katsota graafeja, vaan siirrytään suoraan toimintasuunnitteluun) --&gt; Käyttäjä painaa nappia Aloita seuraava kvartaali</li> <li>3. Kvartaali käynnissä --&gt; Käyttäjä painaa nappia Lopeta kvartaali</li> <li>4. Kvartaalitauko: Graafitauko --&gt; Käyttäjä painaa Aloita kvartaalin toimintasuunnittelu</li> <li>5. Kvartaalitauko: Toimintasuunnittelu --&gt; Käyttäjä painaa Aloita kvartaali</li> </ol> <p>Putki toistuu kunnes käyttäjä painaa nappia Lopeta kvartaali neljännen kerran pelin aikana, jolloin status:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peli päättynyt</li> </ol> <p>Poikkeustilanne, mahdollinen vain kun kvartaali on käynnissä: Peli on pysäytetty</p>

4	Pelin tiedot	Pelin tiedot	<p>Ennen pelin käynnistämistä tästä näkymästä lisätään tiimit ja tiimien tiedot manuaalisesti.</p> <p>Näkymästä peliä johtava työntekijä näkee pelin yleiset tiedot, jotka jakautuvat pelin ja tiimien tietoihin seuraavasti:</p> <p>Pelin tiedot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelin nimi</li> <li>- Pelinäkymään kirjautumisen tunnus</li> <li>- Pelinäkymään kirjautumisen salasana</li> <li>- Pelitilanteen ID</li> </ul> <p>Tiimien tiedot tiimikohtaisesti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yritys</li> <li>- Oppilasmäärä</li> <li>- Yrityksen mittarit, ainakin: kassavarat, liikevaihto, liiketulos, vastuullisuuspisteiden kokonaismäärä, vastuullisuuspisteiden alalajit, lainat, avattujen tuotantoyksikköjen määrä</li> </ul> <p>Lisäksi näkymässä on käyttäjätasokohtaisesti seuraavat toiminnallisuudet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muuta pelin tietoja (3)</li> <li>- Muokkaa tiimejä (3), lukittuu kun peli on käynnistetty</li> <li>- Muokkaa pelaajia (3), lukittuu kun peli on käynnistetty</li> <li>- Lopeta peli (3), avautuu kun peli on käynnistetty</li> <li>- Poista peli (2), lukittuu kun peli on käynnistetty ja avautuu kun peli on lopetettu</li> </ul>
---	--------------	--------------	--

5	Graafit	Graafit	<p>Näytetään kaikilla oppilastableteilla, kun pelin status on Graafitauko. Lisäksi pelin juontaja voi avata näkymän omalta laitteeltaan milloin tahansa pelin aikana. Näkymässä näytetään graafeja, joissa ovat vertailussa pelin kaikki kilpailulliset tunnusluvut tiimeiltä. Kaikki tiimit näkyvät samassa graafissa.</p> <p>Tiedot tallennetaan, kun pelinhallinnasta painetaan kvartaalin lopetuksen painiketta. Graafeissa on siis neljä tarkastelupistettä, yksi jokaisen kvartaalin lopussa.</p> <p>Graafeja on kolme ja niitä tarkastellaan yksi kerrallaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liiketuloksen kasvu viivadiagrammina (voi olla myös negatiivinen), jossa verrataan tiimin liiketulosta edellisvuoden liiketuloksen arvoon (= pelinhallinnan globaalien asetusten kerroin * CMS:n kautta pelipohjan tiedoissa oleva pelissä käytettävän tuotteen valmistuskustannukset)</li> <li>- Vastuullisuuspisteet pinotussa pylväsdiagrammissa (talous/sosiaalinen/ympäristö lohkot, jotka muodostavat vastuullisuuspisteet yhteensä)</li> <li>- Toimitetut tuotantoerät viivadiagrammina</li> </ul>
6	Graafit	Graafien pelitilannekohtainen URL-osoite	Graafeilla on pelitilannekohtainen URL, joka on kvartaalien aikana tyhjä ja kvartaalitaukojen aikana näyttää graafit. URLiä käytetään graafien näyttämiseen laitteilla, joita ei kirjata pelijärjestelmään (esim. infonäyttö). URLissa näytetään aina kylässä käynnissä olevan pelin tiedot.
7	Graafit	Graafitauon (kvartaalitauolla) graafien näyttämisen hallinta  <b>OPTIO</b>	Oppilaiden laitteella ja graafien pelitilannekohtaisessa URL-osoitteessa kulloinkin näytettävää graafia hallitaan pelinhallinnasta.

8	Lainat	Lainat	<p>Pelissä voidaan myöntää tiimeille lainoja. Näkymässä näytetään kaikki tiimeille myönnetyt tietoineen.</p> <p>Lainojen tiedot ovat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiimi, jolle laina on myönnetty</li> <li>- Lainojen korkotyyppi eli markkinakorko tai kiinteä korko</li> <li>- Lainojen käyttötyyppi eli investointilaina tai käyttöpääomalaina</li> <li>- Lainattu summa</li> <li>- Lainaa jäljellä</li> <li>- Lainan korko prosentteina / minuutti</li> </ul> <p>Näkymässä kolme painiketta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uusi laina -painike, josta tiimille voidaan myöntää uusi laina</li> <li>- Lyhennä lainaa -painike, johon käyttäjä syöttää euromääräisen summan, joka veloitetaan tiimin kassavaroista</li> </ul> <p>Lyhennä lainaa -toiminto validoidaan kyseisen lainan jäljellä olevaa lainasummaa vasten siten, ettei tiimi voi maksaa liikaa.</p> <p>Lainoista juoksee korkokulut (korko/min) kunnes laina on maksettu pois. Korot pyöristetään ylöspäin lähimpään kokonaiseen euroon.</p>
9	Lainat	Uusi laina -painike	<p>Lainan tietoja ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiimi/yritys, jolle laina myönnetään</li> <li>- Lainattava summa</li> <li>- Lainan käyttötyyppi: esim. investointilaina tai käyttöpääomalaina. (Ei vaikuta mihinkään. Vain tarinallinen muuttuja)</li> <li>- Lainan korkotyyppi: Kiinteä korko vai markkinakorko. Korkotyyppien aloituskorot määritellään globaaleissa asetuksissa.</li> </ul> <p>Ilmoitukset (esim. "Raaka-ainekriisi maailmalla") voivat muokata pelin globaaleissa asetuksissa määritellyjä korkovaihtoehtoja. Mikäli laina myönnetään tällaisen ilmoituksen jälkeen, tulee muutokset huomioida uuden lainan myöntämisessä.</p>
10	Lainat	Lyhennä lainaa -painike	<p>Lainat maksetaan pelissä takaisin. Lainaa voi lyhentää euromääräisesti haluamansa määrän kokonaislukuina.</p>

11	Ilmoitukset	Ilmoitukset	<p>Näkymässä näytetään oppilaiden tiimeille pelin aikana tulossa olevat ja menneet ilmoitukset riippuen käytössä olevassa Tulevat/Menneet suodatuksesta.</p> <p>Tulevissa ilmoituksissa näytetään vain pelin ns. yleiset ilmoitukset, jotka eivät riipu jonkin tehtävän suorittamisesta. Tämä siksi, että tehtävistä riippuvaiset ilmoitukset eivät välttämättä realisoidu kaikille tiimeille. Menneissä ilmoituksissa näytetään kuitenkin kaikki ilmoitukset, jotka tiimit ovat saaneet.</p> <p>Näkymässä näytettävät ilmoituksen tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Julkaisuaikankohda</li> <li>- Tyyppi (Pelipohjan ilmoitus / Uutinen / Ilmoitus)</li> <li>- Tiimi, jolle ilmoitus lähetetään (Kaikki tiimit / Yksi tiimi / Osa tiimeistä)</li> <li>- Julkaisija (Hahmo / Muu taho, esim. Yle)</li> <li>- Ilmoituksen nimi</li> <li>- Vaikutukset (Yksi tai useampi. Vaikutukset ovat prosentteina / pisteinä / euromäärinä. Ks. esimerkit <a href="#">Ilmoitukset: Ilmoitusten ja uutisten vaikutukset ID 3</a>).</li> </ul> <p>Lisäksi ilmoitusnäkyessä on toimintopainikkeet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uusi ilmoitus (Mahdollistaa manuaalisen ilmoituksen luonnin pelitilanteen aikana)</li> <li>- Tarkastele (Tulevat ei-manuaaliset sekä Menneet ilmoitukset)</li> <li>- Lähetä heti (Tulevat ei-ehdolliset ilmoitukset)</li> <li>- Muokkaa (Tulevat manuaaliset ilmoitukset)</li> </ul>
12	Ilmoitukset	Uusi ilmoitus -painike	<p>Painikkeesta käyttäjä voi luoda uuden ilmoituksen. Käyttäjä syöttää ilmoitukselle tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilmoituspohja eli teksti, jota käyttäjä voi editoida. Teksti lähetetään osana ilmoitusta oppilaille.</li> <li>- Julkaisija (Hahmo / Muu taho, esim. Yle)</li> <li>- Julkaisuaika (Lähetä heti / Lähetä ajassa kvartaali 1-4 + MM:SS)</li> <li>- Vaikutukset (Yksi tai useampi. Vaikutukset ovat prosentteina / pisteinä / euromäärinä. Ks. esimerkit <a href="#">Ilmoitukset: Ilmoitusten ja uutisten vaikutukset ID 3</a>)</li> </ul>
13	Ilmoitukset	Deaktivoi ilmoitus -painike	<p>Julkaisematon ilmoitus tulee pystyä deaktivoimaan ennen sen julkaisua. Deaktivoitua ilmoitusta ei julkaista ehdon tai julkaisuajankohdan toteutuessa. Jos deaktivoitu ilmoitus aktivoidaan takaisin, toteutuu se heti, mikäli ehto tai julkaisuajankohda on jo toteutunut.</p>

14	Ilmoitukset	Ilmoituksen vakuutusvaikutus	<p>Oppilaat voivat pelin aikana ostaa yritykselleen kattavampia vakuutuksia. Vakuutus vaikuttaa tiettyihin tehtävistä lähetettäviin ilmoituksiin. Esimerkiksi kattavampi henkilöstövakuutus voi vähentää tapahtumasta seuraavia vastuullisuuspisteiden menetyksiä.</p> <p>Teknisesti vakuutusvaikutus voi esimerkiksi vaihtaa tehtävästä lähetettävän ilmoituksen toiseen, jolloin uudella ilmoituksella on eri vaikutukset.</p>
15	Ilmoitukset	<p>Tuotantoyksikön deaktivointi</p> <p><b>OPTIO</b></p>	Ilmoitus voi deaktivoida valittujen tiimien valitun tuotantoyksikön. Tällöin oppilaiden on suoritettava uusi tuotantotehtävä, jotta he saavat yksikön takaisin käyttöönsä.
16	Ilmoitukset	Tarkastele-painike	<p>Painikkeesta käyttäjä voi avata ilmoituksen esikatselunäkymän. Ilmoituksen esikatselunäkymässä näytettävät asiat ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Julkaisijan logo tai kuva</li> <li>- Otsikko</li> <li>- Teksti</li> <li>- Julkaisuajankohta</li> <li>- Mahdollinen kuva tai video</li> <li>- Mahdollinen kategoria (vain Uutiset, esim. Talous)</li> </ul> <p>Näkymässä on myös painike Sulje tarkastelu.</p>
17	Ilmoitukset	Muokkaa-painike	Painikkeesta käyttäjä voi muokata Uusi ilmoitus -painikkeesta syöttämänsä ilmoituksen tietoja.
18	Ilmoitukset	Lähetä heti -painike	Painikkeesta käyttäjä voi lähettää tulevan ilmoituksen heti.

19	Asiakkuudet	Asiakkuudet	<p>Näkymässä näytetään oppilasyritysten asiakkaisiin liittyvät tiedot. Näkymällä on seuraavat alanäkymät:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tulevat tilaukset</li> <li>- Aktiiviset tilaukset</li> <li>- Tulevat tehtävät</li> <li>- Tarkistamattomat tehtävät</li> <li>- Tarkistetut tehtävät</li> <li>- Lisätehtävät</li> </ul> <p>Alanäkymät on kuvattu alla.</p>
20	Asiakkuudet	Tulevat tilaukset	<p>Näkymässä näytetään kaikki tiimeille eri asiakkailta tulossa olevat tilaukset. Tilausten tiedot määritellään neuvotteluissa, joita oppilaat käyvät pelitilanteen aikana. Tilauksen tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Julkaisuaikakohta, joka lasketaan hetkestä, jolloin neuvottelu on hyväksytty vastuunohjaajan (työntekijä) toimesta</li> <li>- Status (Piilossa)</li> <li>- Tiimi</li> <li>- Asiakas</li> <li>- Tilauskokonaisuus eli summa, joka kaikista tilauksista maksetaan yhteensä</li> <li>- Tilauksesta maksettava rahasumma</li> <li>- Tilauksesta lisättävät vastuullisuuspisteet</li> <li>- Tilauksen sovittu toimitusaika</li> </ul>
21	Asiakkuudet	Aktiiviset tilaukset	<p>Näkymässä näytetään tilaukset, jotka näkyvät tällä hetkellä oppilaille. Tilausten statukset ovat valittavissa/toimituksessa/toimitettu. Tiedot ovat samat kuin Tulevat tilaukset -näkyvässä.</p>
22	Asiakkuudet	Keskeneräiset asiakkuustehtävät	<p>Näkymässä näytetään kaikki tiimeille valittavissa olevat tai tulevat asiakkuustehtävät tietoineen. Tiedot ovat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Julkaisuaika</li> <li>- Status (Piilossa / Näkyvissä)</li> <li>- Mahdolliset ehdot (esim. Tehtävä 1 suoritettava ennen kuin Tehtävä 2 julkaistaan)</li> <li>- Tiimi</li> <li>- Asiakas</li> <li>- Tehtävän nimi</li> </ul>

23	Asiakkuudet	Tarkistamattomat tehtävät	<p>Näkymässä näytetään kaikki tarkistamista odottavat asiakastehtävät. Tehtävien tiedot ovat samat kuin Keskenäiset asiakkuustehtävät -näkyssä.</p> <p>Tietojen lisäksi näkymässä on painike tehtävän tarkistamista varten. Tarkistusnapin teksti riippuu tehtävästä: Tarkista tai Neuvottele.</p>
24	Asiakkuudet	Tarkista -napin näkymä normaalissa asiakkuustehtävässä	<p>Näkymässä näytetään tarkistamiseen tarvittavat tiedot, jotka ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asiakkaan nimi</li> <li>- Tarjoavan tiimin nimi ja yritys</li> <li>- Tarjoavan tiimin vastaukset tehtävän kysymyksiin</li> <li>- Tarjoavan tiimin tarjottu hinta</li> <li>- Tarjoavan tiimin ehdottama toimitusaika kullekin tilaukselle</li> </ul> <p>Lisäksi näkymässä on napit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hylkää ehdotus (palauttaa tehtävän Kesken-tilaan oppilaiden näkymässä)</li> <li>- Hyväksy ehdotus (avaa oppilaille tehtäväputken kaksi seuraavaa tehtävää eli Valmistaudu neuvotteluun ja Osallistu neuvotteluun)</li> </ul> <p>Sekä Hylkää että Hyväksy ehdotus -painikkeiden jälkeen on palautekenttä, jossa käyttäjä voi syöttää kirjallisen palautteen tehtävästä oppilaille.</p>
25	Asiakkuudet	Tarkista -napin näkymä normaalissa lisätilaustehtävässä	<p>Näkymässä näytetään tarkistamiseen tarvittavat tiedot, jotka ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asiakkaan nimi</li> <li>- Tarjoavan tiimin nimi ja yritys</li> <li>- Tarjoavan tiimin vastaukset tehtävän kysymyksiin</li> <li>- Tarjoavan tiimin tarjottu hinta</li> <li>- Tarjoavan tiimin ehdottama toimitusaika kullekin tilaukselle</li> <li>- Tarjoajan yrityksen pelipohjan ohjeellinen hinta tilaukselle (lasketaan tuotantoerän valmistuskustannukset * lisätilauksen tuotantoerien määrä)</li> </ul> <p>Lisäksi näkymässä on napit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arvioi tehtävän vastauksen laatu asteikolla 1-3</li> <li>- Hylkää tarjous (tehtävä menee oppilailta ohi)</li> <li>- Hyväksy tarjous (lähettää oppilaille tarjouksen mukaisen tilauksen)</li> </ul> <p>Sekä Hylkää että Hyväksy tarjous -painikkeiden jälkeen on palautekenttä, jossa käyttäjä voi syöttää kirjallisen palautteen tehtävästä oppilaille.</p>

26	Asiakkuudet	Neuvottele -napin näkymä	<p>Neuvottelutehtävien tarkistusnäkyä poikkeaa muiden tehtävien tarkistusnäkyästä.</p> <p>Näkymässä näytettävät tiedot:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Neuvottelun taustatiedot ja ohjeet neuvottelijaa varten eli 1) oppilastiimin yritys ja tiedot, 2) asiakkaan tiedot, 3) asiakaskohtaiset apukysymykset, 4) apukysymykset neuvotteluun sekä 5) neuvottelussa sovittavan tilauskokonaisuuden tiedot.</li> <li>- Oppilaiden Vastaa tarjouspyyntöön -tehtävään antamat vastaukset eli myyntiargumentit, ehdotettu tilauskokonaisuuden kauppahinta ja ehdotettu toimitusaika kullekin tilaukselle</li> <li>- Neuvottelun tulokseen vaikuttavat oppilaiden yrityksen ominaisuudet</li> <li>- Neuvottelun tuloksen tukitiedot eli neuvottelussa sovittavan tilauskokonaisuuden hintasuositus ja jokaisesta tilauksesta ansaittavat vastuullisuuspisteet eriteltynä</li> </ul> <p>Näkymän täydennettävät kentät:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Neuvottelussa täydennettävät mittarit eli neljä arviointidimensiota asteikolla 1-3 (otsikot määritelty CMS:ssä)</li> <li>- Tilauskokonaisuudesta maksettava hinta</li> <li>- Jokaisen tilauksen toimitusaika</li> <li>- Tekstipalaute neuvotteluista</li> </ul>
27	Asiakkuudet	Tarkistetut asiakkuustehtävät	Näkymässä näytetään kaikkien tarkistettujen asiakkuustehtävien tiedot ja sekä Tarkastele-painike.
28	Asiakkuudet	Tarkistettujen asiakkuustehtävien Tarkastele-painike	Tässä näytetään asiakkuustehtävän tarkistusnäkyä, mutta sitä ei voi muokata.
29	Asiakkuudet	Lisäasiakkuustehtävät	<p>Tiimeille voidaan lähettää neuvottelujen ulkopuolelta manuaalisesti lisäasiakkuustehtäviä, joista tiimit voivat saada yritykselleen lisää tilauksia. Manuaaliselle lisäasiakkuustehtävälle valitaan pelipohjaan kuuluvista lisäasiakkuustehtävistä haluttu vaihtoehto ja syötetään tilattavien tuotantoerien määrä. Lisäasiakkuustehtävästä lähtee vain yksi tilaus, mikäli tehtävä suoritetaan hyväksytysti. Mikäli tehtävä ei suoriteta hyväksytysti, tehtävää ei voi suorittaa uudelleen.</p> <p>Näkymässä näytetään kaikki aktivoitavissa olevat lisätarjouspyynnöt.</p>

30	Tehtävät	Tehtävät	<p>Näkymässä näytetään kaikki pelin aikana oppilaille tulevat tehtävät (pl. asiakkuus-, tuotantoyksikkö- ja lisäasiakkuustehtävät). Näkymässä on suodatus, josta käyttäjä voi valita näytettäväksi eri joukon tehtäviä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarkistetut (valmiit tehtävät)</li> <li>- Tarkistamattomat (odottavat käyttäjän toimia)</li> <li>- Valitut (oppilaat ovat valinneet tehtävät suoritettaviksi)</li> <li>- Valitsematta (tehtävä on näkyvä oppilaille, mutta he eivät vielä ole valinneet sitä TAI tehtävä ei vielä näy, mutta on ehdot huomioiden tulossa näkyviin)</li> </ul>
31	Tehtävät	Tarkistetut tehtävät	<p>Näkymässä näytetään tarkistettujen tehtävien tiedot sekä lähemmän tarkastelun avaava Tarkastele -painike.</p> <p>Näkymässä tehtävän tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palautusaika</li> <li>- Tiimi</li> <li>- Tehtävän nimi</li> <li>- Tehtävän vastuulliset oppilaat</li> <li>- Tarkistustapa (Automaattinen / Manuaalinen)</li> </ul>
32	Tehtävät	Tarkistettujen tehtävien Tarkastele-painike	<p>Painike avaa näkymän, jossa näytetään oppilaiden vastaukset tehtävään sekä manuaalisen tarkistuksen tehtävissä tarkistusnäkyvä, mutta sitä ei voi muokata.</p> <p>Näkymän tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kysymykset</li> <li>- Oppilaiden vastaukset</li> <li>- Arviointityökalut (vain manuaaliset)</li> <li>- Palaute tehtävästä</li> </ul>
33	Tehtävät	Tarkistamattomat tehtävät	<p>Näkymässä näytetään manuaaliset tarkistamattomat tehtävät tietoineen sekä tarkistusnäkyvän avaava Tarkista tehtävä -painike.</p> <p>Näkymässä tehtävän tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Palautusaika</li> <li>- Tiimi</li> <li>- Tehtävän nimi</li> <li>- Tehtävän vastuulliset oppilaat</li> </ul>

34	Tehtävät	Tarkistamattomien tehtävien Tarkista-painike	<p>Painike avaa näkymän, jossa näytetään oppilaiden vastaukset tehtävään sekä tehtävän arviointityökalut.</p> <p>Toiminnot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hylkää tehtävä (Palauttaa tehtävän oppilaiden näkymään tilaan Kesken sekä lähettää ilmoituksena palautteen)</li> <li>- Hyväksy tehtävä (Aktivoi tehtävästä ansaittavat asiat, seuraavat tehtävät jne. ja lähettää ilmoituksena palautteen)</li> <li>- Sulje (Sulkee näkymän)</li> </ul> <p>Näkymän tiedot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kysymykset</li> <li>- Oppilaiden vastaukset</li> <li>- Arviointityökalut (asteikko 1-3, otsikot määritellään CMS:ssä)</li> <li>- Tehtävän palautekenttä, jossa on editoitavissa oleva viestipohja (yritykselle lähtevä ilmoitus)</li> </ul>
35	Tehtävät	Valitut tehtävät	<p>Näkymässä näytetään oppilastiimien suoritettaviksi valitsemat tehtävät. Pelin aikana tiimit eivät välttämättä suorita kaikkia tehtäviä.</p> <p>Näkymässä tehtävän tiedot ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tehtävän valitsemisaika</li> <li>- Tiimi</li> <li>- Tehtävän nimi</li> <li>- Tehtävän vastuulliset oppilaat</li> </ul>
36	Tehtävät	Valitsemattomat tehtävät	Näkymässä näytetään kaikki oppilaiden valittavissa olevat tehtävät sekä tehtävät, jotka ovat ehdot huomioiden tulossa valittaviksi.
37	Tehtävät	Tehtävien automaattinen tarkistaminen	Tehtäville voidaan määrittää CMS:ssä automaattinen tarkistus. Tehtävällä voi olla esimerkiksi kolme pisteytettyä monivalintakysymystä, joista saadut pisteet vaikuttavat tehtävästä ansaittaviin rahamääriin ja/tai vastuullisuuspisteisiin.

38	Tehtävät	Valitsemattomien tehtävien Deaktivoi-painike	<p>Pelipohjan mukana tulevia tehtäviä voidaan deaktivoida. Tällöin tehtävän ehto-vaikutus poistuu, eli tehtävä ei enää "blokkaa" seuraavan tehtävän näkyviin tulemistä.</p> <p>Deaktivointi tarkistaa tehtävien väliset ehdot, listaa toisistaan riippuvaiset tehtävät sekä kysyy käyttäjältä, deaktivoidaanko kaikki tehtävät, joiden ehtoihin tämän tehtävän deaktivointi vaikuttaa.</p> <p>Käyttäjä voi valita, että muita tehtäviä ei deaktivoida. Mikäli näin tehdään, jäljelle jäävät tehtävät aktivoituvat ehtojensa mukaisesti jättäen deaktivoidun tehtävän huomioimatta. Mikäli ketjun seuraavaa tehtävää ei koskaan julkaistaisi, se julkaistaan heti.</p>
----	----------	--	---