**Koodipenkki**

**PID**

[**Business Case**](#_uarkog3h51dl) **4**

[Tuote](#_5uiqlewtndk3) 4

[Tuotteen laatu](#_6vqnuraw1ipi) 5

[Lähetettävän jakson kulku](#_iiheodfiyyv) 6

[Koodipenkki -projektin tavoite](#_l2xciio6xzie) 7

[Budjetti](#_5afybhnppn5c) 7

[Riskibudjetti](#_wdyu3c8qq1k3) 7

[Riskit](#_c8t8i5tcjeg) 8

[Hyödyt](#_c95jj1g5ubeh) 8

[**Kokemuksesta opittua**](#_uvdkftt6sl4u) **9**

[Koodipenkki -formaatin kokeilujakson tuloksia vuodelta 2019](#_e2bbuoxflpx0) 9

[**Projektin roolit**](#_i936hevv4u1a) **10**

[Asiakas ja projektin tilaaja](#_mbochvmopox8) 10

[Project Board, vastuualue](#_ea25cn98mnd4) 10

[Project Manager](#_8ynmgk6g5m9) 10

[Team Manager](#_5s8q84u6psj0) 10

[**Toleranssit**](#_363yu5987roy) **11**

[Kulut](#_y7ol10ehvqha) 11

[Aika](#_tz5gbg18ttg3) 11

[Laatu](#_kcbo5mg18jog) 12

[Scope](#_hk08uh5o2yoj) 14

[Hyödyt](#_99nj0b6s7mhk) 14

[Riskit](#_k7g0v0io7gu8) 15

[**Työskentelymetodit**](#_5g616kjrrpcg) **15**

[**Management Stage suunnitelma**](#_a8cctsf341e7) **15**

[Initiating Project](#_zhfo68bbangd) 16

[Management Stage 1](#_q1wmmvq2lyc0) 16

[Directing a Project](#_srgryutimqve) 16

[Management Stage 2](#_fyd5ptkhnshp) 17

[Directing a Project](#_fsx1hk5ei9av) 17

[Management Stage 3](#_vv7n9bzpriy) 17

[Directing a Project](#_hu9hi6mnxbc8) 18

[Management Stage 4](#_9mehhu68yesz) 18

[Directing a Project](#_s4tcpoc5ckky) 19

#

# **Business Case**

## **Tuote**

Koodipenkki on live-streamattava formaatti, jossa PHZ Full Stack Oy:n IT-konsultit ratkaisevat ammattitason koodaamiseen liittyviä ongelmia suorassa lähetyksessä, hyödyntäen Extreme Programmingin ja PHZ Full Stack Oy:n ketteriä kehityskäytäntöjä.

Koodipenkissä on viikoittain vaihtuvat ohjelmoijat ratkaisemassa erilaisia ohjelmointihaasteita, uusimmilla teknologioilla ja seniori tason osaamisella.

Koodipenkkiä juontaa yksi juontaja, joka pysyy koko projektin elinkaaren ajan samana. Juontaja selostaa jakson sisällön, toimii sisältöjä yhteen sitovana tekijänä, sekä haastattelee Koodipenkissä olleita konsultteja heidän lähetyksessä tekemästään työstä, lähetyksen loppupuoliskolla.

Lähetys tapahtuu kerran viikossa, ennalta sovittuna viikonpäivänä, ennalta sovittuun kellonaikaan, joka on pidettävä yhtenäisenä koko projektin elinkaaren ajan.

Lähetyksistä toteutetaan myös leikatut versiot, jotka lisätään muille sosiaalisen median kanaville, sekä PHZ:n omille verkkosivuille.

Tuotteen editointi tapahtuu lähetysten jälkeisinä ajankohtina.

## Tuotteen laatu

Tekninen laatu:

* Koodipenkki toteutetaan Full HD 30fps kuvanlaadulla.
* Lähetysaika on yhteensä 60 minuuttia
* Kaiken puheen on oltava miellyttävää ja selkeää kuultavaa.
* Ennen lähetystä kaikki laitteet ovat lähetysvalmiina 15 minuuttia ennen lähetyksen alkua.

Juonnollinen laatu:

* Juontaja esittelee ohjelmoijat aina lähetettävän jakson alussa.
* Juontaja esittelee jakson sisällön/ongelman ja metodit, joilla sitä lähdetään ratkaisemaan.
* Juontajan on oltava jokaisessa lähetyksessä.
* Juontajalla on oltava samat tiedot tulevasta lähetyksestä, samalla aikajänteellä, kuin osallistuvilla ohjelmoijillakin.
* Juontajan on tiedettävä lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien nimet ja taidot.
* Juontaja näkyy kamerassa vähintään lähetyksen alussa ja lopussa. Omalla kamerallaan.
* Juontajan on tiedettävä lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien nimet ja taidot kahta (2) vuorokautta ennen lähetystä.

Sisällöllinen laatu:

* Yhden jakson aikana on pystyttävä ratkaisemaan työstetty ongelma, tai vähintään näyttää miten se ratkeaisi.
* Suoratoistolähetyksen ruudulla on oltava päivän/lähetyksen ongelma selkeästi näkyvillä, sekä linkki PHZ:n rekrysivulle.
* Lähetyksen aikana yksi tiimin jäsen seuraa live lähetystä koko lähetyksen ajan, valvoen lähetyksen laatua.
* Ohjelmoijien kasvojen on oltava näkyvissä koko live lähetyksen ajan.

Ohjelmoijien laatukriteerit:

* Vähintään yhden ohjelmoijan on oltava seniori lähetyksen aiheena olevassa aiheessa. Toinen ohjelmoija voi olla juniori, hyvällä lähtötasoisella ymmärryksellä annetusta aiheesta/ratkaisumallista.
* Viikon lähetyksen aiheen/ongelman on oltava lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien tiedossa kahta (2) vuorokautta ennen.
* Ohjelmoijien on oltava tietoisia lähetyksen aiheen/ongelman purkutavoista kaksi (2) vuorokautta ennen lähetystä.
* Lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien on oltava puheliaita.

## Lähetettävän jakson kulku

Koodipenkin jokainen jakso koostuu kolmesta vaiheesta.

Ensimmäisessä vaiheessa juontaja esittelee itsensä, Koodipenkissä olevat ohjelmoijat, sekä päivän koodipenkin aiheen ja käytettävän ratkaisumetodin/kielen.

Toisessa, Koodipenkin pääasiallisessa vaiheessa Koodipenkissä olevat ohjelmoijat ratkaisevat päivän aihetta, kertoen samalla mitä ovat tekemässä ja miksi. Juontaja osallistuu parhaaksi näkemällään tavalla, pitäen kokonaisuutta kiinnostavana.

Kolmannessa vaiheessa juontaja haastattelee Koodipenkissä olleita ohjelmoijia päivän aiheesta, kiittää katsojia, kertoo alustavasti seuraavan jakson aiheesta ja päättää lähetyksen.

## **Koodipenkki -projektin tavoite**

Koodipenkin tavoitteena on tehdä PHZ:sta entistä kiinnostavampi potentiaalinen työpaikka kokeneille full-stack kehittäjille.

Tärkeimmät KPI:t ovat:

* Sisääntulleiden työhakemusten määrä ja niiden laatu, eli hakijoiden kokemus ja soveltuvuus PHZ:n yrityskulttuuriin.
* Koodipenkin tuoma näkyvyys PHZ:lle.

Konkreettisena tavoitteena on saada viisi (5) rekrytointia yhtä (1) tuotantokuukautta, eli neljää (4) lähetettyä jaksoa, kohden.

Toisena konkreettisena tavoitteena on saada formaatti niin toimivaksi katsojalukujen ja seuraajien määrän kannalta, että ensimmäisen tuotantokauden jälkeen sitä voisi myydä räätälöitynä tuotteena asiakkaille.

## **Budjetti**

Koodipenkin kuukausittainen budjetti on 7,500e ja koko ensimmäisen tuotantokauden (2,5kk) budjetti on 18,750e.

## Riskibudjetti

Kuukausittainen riskibudjetti on 1,000e.

Koko tuotannon riskibudjetti on 2,500e.

## **Riskit**

Ennalta tiedossa olevia riskejä ovat:

* Kohderyhmän, eli Seniori ja mediori ohjelmoijien, tehokas tavoittaminen tuotteen avulla.
* Sopivien koodaajien löytäminen, jotka ovat valmiita osallistumaan Koodipenkkiin.
* Koodipenkkiin osallistuvien koodaajien mahdollisuus päästä paikalle ennalta sovittuna ajankohtana.
* Lähetysten aloittaminen aina ennalta sovittuun aikaan.
* Budjetissa pysyminen koskien näkyvyyden ostamista, sekä projektiin kiinnitettäviä miestyötunteja.
* Tuotteen kyky vedota tarpeeksi moniin katsojiin, jotta nämä haluavat hakea PHZ:lle töihin.
* Mahdolliset laitteistoviat.
* Juontajan poissaolo.
* Juontajan ja Projektipäällikön myyminen konsultointitehtäviin.

## **Hyödyt**

Tavoiteltavia ja mahdollisia hyötyjä ovat:

* Laadukkaiden, rekrytointeihin johtavien työhakemusten saaminen.
* Nykyisten rekrytointikustannusten huomattava pienentyminen.
* PHZ Full Stack Oy:n näkyvyyden kasvaminen.
* Tuotteen hyödyntäminen myös uusien asiakkuuksien hankinnassa.
* Toimivan tuotteen tarjoamista räätälöitävänä formaattipakettina live streamauksesta kiinnostuneille potentiaalisille asiakkaille.

# **Kokemuksesta opittua**

## Koodipenkki -formaatin kokeilujakson tuloksia vuodelta 2019

Koodipenkki -formaattia testattiin kymmenen lähetyksen verran vuoden 2019 viimeisellä puoliskolla.

Testiajanjaksona päivitimme laitteiston lähetyksiin sopivaksi ja yhtenäistimme lähetyskäytäntöjä.

Seuraavia asioita opimme ja havaitsimme testijakson aikana:

* Tarvitsemme kiinteän lähetyslaitteiston, sillä uuden tietokoneen lähetyskuntoon laittamisessa menee oma aikansa, joka voi olla jopa tunteja.
* Lähetyksiin on haastavaa löytää halukkaita koodaajia, koska kaikki eivät halua kameran eteen.
* Lähetysten sisältö on suunniteltava hyvissä ajoin.
* Lähetysten sisällölle on hyvä suunnitella suuntaa antava käsikirjoitus.
* Olemattomalla markkinoinnilla, yhdistettynä sisäiseen markkinointiin, katsojia oli parhaimmillaankin vain muutamia, osallistuvia katsojia vielä vähemmän.
* Lähetysaikatauluissa pysyminen oli haastavaa. Lähinnä laitteisto-ongelmien takia.
* Pitkän materiaalin leikkaaminen on haastavaa ja aikaa vievää.
* Kaikki kokeneet ohjelmoijat eivät välttämättä ole kovin hyviä esiintymään kameran edessä/tekemään striimistä mielenkiintoista.
* Formaatin idea sai hyvää palautetta.
* Tuote kykenee nostamaan yrityksen työntekijöiden yhteishenkeä
* Formaatti tukee positiivisella tavalla PHZ:n työskentelymetodeita, laittaen kaksi ohjelmoijaa työskentelemään hetkeksi parina, yhteisen haasteen ääreen.

# Projektin roolit

## Asiakas ja projektin tilaaja

* Antti Hätinen

## Project Board, vastuualue

* Rami Linkomo, Business
* Maija Turunen, Supplier
* Panu Mustonen, Users

## Project Manager

* Olli Ikonen
	+ Raportoi ja vastaa Project Boardille
	+ Pitää projektisuunnitelmaa ajan tasalla
	+ Delegoi tehtäviä
	+ Valvoo toleranssien rajoissa pysymistä
	+ Hallinnoi toteutusta

## Team Manager

* Eirik Manne
	+ Toteutuksesta vastaaminen
	+ Suunnittelussa avustaminen
	+ Vastuussa Project Managerille
	+ Juontaminen
	+ Jälkieditointi

# Toleranssit

## Kulut

Koodipenkin kuukausittainen budjetti on 7,500e ja koko ensimmäisen tuotantokauden (2,5kk) budjetti on 18,750e.

Koko tuotantokauden kulutoleranssi on 20% (3,750e), jonka ylittymisuhka on aina ilmoitettava poikkeamaraportilla suoraan Project Boardille.

## Aika

Koodipenkin ensimmäinen kausi on 2,5kk, joka pitää sisällään kymmenen (10) lähetettävää jaksoa. Joka viikko lähetetään yksi jakso.

Koko tuotantokauden aikatoleranssi on 2 viikkoa (2 lähetettävää jaksoa), jonka ylittymisuhka on aina ilmoitettava poikkeamaraportilla suoraan Project Boardille.

Väliin jäävästä lähetyksestä on kuitenkin oltava tietoinen vähintään yhtä (1) viikkoa ennen viivästymistä.

Mahdollisesta ylimääräisestä lähetyksestä on oltava tietoinen kahta (2) viikkoa ennen kyseistä lähetystä.

## Laatu

Koodipenkki toteutetaan Full HD 30fps kuvanlaadulla.

Toleranssirajana on 720p

Lähetysaika on yhteensä 60 minuuttia

Aikatoleranssirajana on +- 7 minuuttia

Äänen puolesta laaturajana on se, että kaikki puhe on miellyttävää ja selkeää kuultavaa.

Äänitoleranssina on, että lähetyksessä ei ole säröääniä.

Sisältö laaturajana on, että yhden jakson aikana on pystyttävä ratkaisemaan työstetty ongelma, tai vähintään näyttämään miten se ratkeaisi.

Toleranssirajana on, että ongelma voidaan venyttää kahteen jaksoon, niin että se on ratkaistu lopuksi.

Ennen lähetystä kaikki laitteet ovat lähetysvalmiina 15 minuuttia ennen lähetyksen alkua.

Toleranssirajana on 5 minuuttia ennen lähetyksen alkua.

Vähintään yhden ohjelmoijan on oltava seniori lähetyksen aiheena olevassa aiheessa. Toinen ohjelmoija voi olla juniori, hyvällä lähtötasoisella ymmärryksellä annetusta aiheesta/ratkaisumallista.

Toleranssirajana on seniorin sijasta mediori.

Viikon lähetyksen aiheen/ongelman on oltava lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien tiedossa kahta (2) vuorokautta ennen.

Toleranssina yksi (1) vuorokausi.

Ohjelmoijien on oltava tietoisia lähetyksen aiheen/ongelman purkutavoista kaksi (2) vuorokautta ennen lähetystä.

Toleranssi on yksi (1) vuorokausi.

Suoratoistolähetyksen ruudulla on oltava päivän/lähetyksen ongelma selkeästi näkyvillä, sekä linkki PHZ:n rekrysivulle.

Toleranssina on, että rekrylinkki ei toimi, tai puuttuu kokonaan.

Lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien on oltava puheliaita.

Toleranssirajana, että he puhuvat enemmän kuin juontaja.

Ohjelmoijien kasvojen on oltava näkyvissä koko live lähetyksen ajan.

Toleranssirajana on 15% ajasta (noin 10min).

Juontaja näkyy kamerassa vähintään lähetyksen alussa ja lopussa. Omalla kamerallaan.

Toleranssina on, että juontaja käy välillä ohjelmoijien kamerassa, ohjelmoijien takana.

Juontajan on tiedettävä lähetykseen osallistuvien ohjelmoijien nimet ja taidot kahta (2) vuorokautta ennen lähetystä.

Toleranssina on yksi (1) vuorokausi.

Lähetyksen aikana yksi tiimin jäsen seuraa live lähetystä koko lähetyksen ajan, valvoen lähetyksen laatua.

Toleranssina, että käynnissä olevan lähetyksen laatua valvotaan vähintään 20 minuuttia.

## Scope

Koodipenkin lopputuotteena syntyy kymmenen ohjelmointiongelmia ratkaisevaa, yhden (1) tunnin mittaista, livestreamattua jaksoa. Näiden tavoitteena on ensisijaisesti tehostaa rekrytointia ja toissijaisesti nostaa PHZ Full Stackin näkyvyyttä.

Tuotteen sisältöön saa tulla lisäyksiä vain Project Boardin hyväksynnän kautta, mutta siten, että 90% suunnitellusta lähetysajasta (9h kokonaistuotannosta) pysyy sisällöltään täysin ennallaan.

Esimerkki:

Jos lähetettäviin jaksoihin haluttaisiin lisätä mainoksia, jotka vievät lähetyksen sisällöltä aikaa, idea on ensin esitettävä Project Boardille. Heidän hyväksyntänsä jälkeen idean sisältö, eli tässä tapauksessa mainokset, saavat viedä lähetysaikaa maksimissaan kuusi (6) minuuttia per yksi (1) jakso.

## Hyödyt

Koodipenkin hyötytoleranssi keskittyy projektin tuottamiin rekrytointeihin.

Koodipenkin tavoitteena on tuottaa viisi (5) rekrytointia aina yhtä (1) tuotantokuukautta kohden.

Toleranssirajana on -2 rekrytointia. Ylärajaa ei ole.

Toisena tärkeänä/mahdollisena hyötynä on Koodipenkin luoman formaatin myyminen muille yrityksille, heidän tarpeisiinsa sopivaksi räätälöitynä. Tätä potentiaalia voi mitata projektin tuotosten saamilla katsojaluvuilla ja Koodipenkin keräämän fanikannan koolla, sekä lähetysten aikana tapahtuvan katsojien vuorovaikutuksen kautta.

## Riskit

Kokonaistuotannon riskibudjetti (2,500e) ei saa ylittyä yli kymmenellä prosentilla (250e).

Yhden kuukauden riskibudjetti ei saa ylittyä yli viidellä prosentilla (50e),

# Työskentelymetodit

Koodipenkki toteutetaan ketterillä kehitysmenetelmillä. Tuotantokausi jaetaan alkuun kahden viikon mittaisiin stageihin, joiden väleissä Project Boardille toteutetaan väliraportti.

Kolmas Management Stage on neljän viikon mittainen, koska siinä kohtaa projektin tulee kulkea jo vakaammin.

Viimeinen Management Stage on kahden ensimmäisen Management Stagen tavoin kahden viikon mittainen.

Stage raporttien perusteella, joita Project Manager toimittaa Project Boardille aina Management Stagen lopussa, Project Board päättää, että tarvitseeko projektin jotain projektin osa-aluetta muuttaa, saako se jatkua sellaisenaan, vai keskeytetäänkö projektin tuotanto kokonaan.

# Management Stage suunnitelma

Koodipenkki projekti jaetaan PRINCE2 mallin mukaisesti management stageihin, joiden väleissä projektin kulku esitellään Project Boardille.

## Initiating Project

Tämä vaihe alkoi 16.12.2019 ja päättyy 8.1.2020. Tämän aikana PID on valmis esitettäväksi Project Boardille ja projektipäällikkö pyytää Project Boardilta lupaa tuotannon aloittamiselle.

## Management Stage 1

Projektin käynnistymisen jälkeen ensimmäinen Management Stage alkaa 13.1.2020.

Management Stage 1 on ensimmäinen Management Stage, jonka aikana lähetetään ensimmäiset kaksi Koodipenkki lähetystä.

Management Stage 1 pitää sisällään kaksi (2) lähetettävää jaksoa, kaiken niiden valmistelun, sekä jälkieditoinnin. Kaikki tehty, opittu ja havaittu päivitetään suoraan PID dokumenttiin. Management Stage 1:n loppu neljänneksellä Project Manager valmistelee myös Stage raportin Project Boardia varten.

Stage 1 päättyy 24.1.2020.

## Directing a Project

27.1.2020

Project Board tarkastelee Management Stage 1:n Stage raportin ja kommunikoi Project Managerin kanssa projektin tilanteesta, antaen joko luvan jatkaa projektia, esittävät muutospyynnön, tai keskeyttävät projektin.

## Management Stage 2

Project Boardin pitämän katselmuksen jälkeinen Management Stage 2 alkaa 28.1.2020.

Management Stage 2 pitää sisällään kaksi (2) lähetettävää jaksoa, kaiken niiden valmistelun, sekä jälkieditoinnin. Kaikki tehty, opittu ja havaittu päivitetään suoraan PID dokumenttiin. Management Stage 2:n loppu neljänneksellä Project Manager valmistelee myös Stage raportin Project Boardia varten.

Stage 2 päättyy 7.2.2020.

## Directing a Project

10.2.2020

Project Board tarkastelee Management Stage 2:n Stage raportin ja kommunikoi Project Managerin kanssa projektin tilanteesta, antaen joko luvan jatkaa projektia, esittävät muutospyynnön, tai keskeyttävät projektin.

## Management Stage 3

Project Boardin pitämän katselmuksen jälkeinen Management Stage 3 alkaa 11.2.2020.

Management Stage 3 kestää aiempia Management Stageja kauemmin, koska tässä vaiheessa projektin eteneminen on jo varmemmalla pohjalla, eikä Project Boardin lähempää tarkastelua vaadita enää niin usein.

Management Stage 3 pitää sisällään neljä (4) lähetettävää jaksoa, kaiken niiden valmistelun, sekä jälkieditoinnin. Kaikki tehty, opittu ja havaittu päivitetään suoraan PID dokumenttiin. Management Stage 3:n loppu neljänneksellä Project Manager valmistelee myös Stage raportin Project Boardia varten.

Stage 3 päättyy 6.3.2020.

## Directing a Project

9.3.2020

Project Board tarkastelee Management Stage 3:n Stage raportin ja kommunikoi Project Managerin kanssa projektin tilanteesta, antaen joko luvan jatkaa projektia, esittävät muutospyynnön, tai keskeyttävät projektin.

## Management Stage 4

Project Boardin pitämän katselmuksen jälkeinen Management Stage 4 alkaa 10.3.2020.

Management Stage 4 on viimeinen tuotanto stage, jonka aikana lähetetään kaksi viimeistä lähetystä.

Management Stage 4 pitää sisällään kaksi (2) lähetettävää jaksoa, kaiken niiden valmistelun, sekä jälkieditoinnin. Kaikki tehty, opittu ja havaittu päivitetään suoraan PID dokumenttiin. Management Stage 4:n loppu neljänneksellä Project Manager valmistelee myös Stage raportin Project Boardia varten.

Management Stage 4:n ollessa Koodipenkkiprojektin viimeinen Management Stage, Project Manager pyytää Management Stage 4:n lopussa Project Boardilta lupaa projektin päättämiselle.

Stage 4 päättyy 20.3.2020.

## Directing a Project

23.3.2020

Project Board tarkastelee Management Stage 4:n Stage raportin ja käyvät Project Managerin kanssa koko projektin PID:n läpi.

Projektin tuottamat tuotteet ja niistä saadut hyödyt tarkastellaan huolellisesti ja esiin nostetaan myös aihe siitä, että pitäisikö Koodipenkkiä tehdä lisää.

Project Board tekee päätöksen siitä, että myöntävätkö he Project Managerille luvan päättää projekti.

## Projekti päättyy