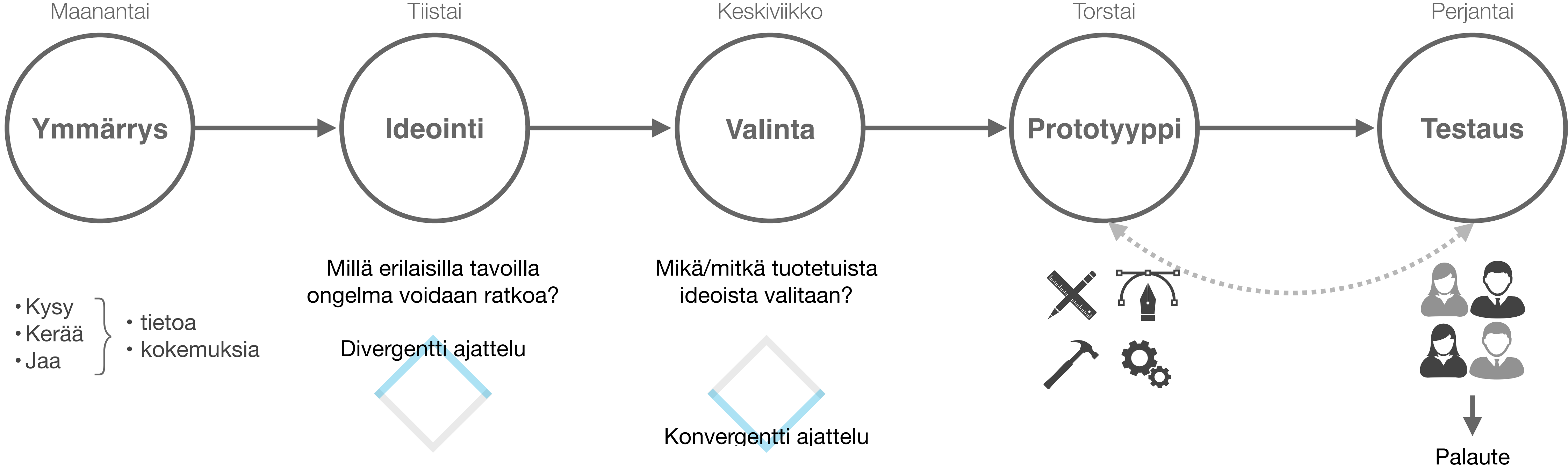


Design Sprint

Ideasta protoksi viikossa

Jani Kiviranta

Viikkoaikataulu



Hyödyllinen

- **Uudenlainen ongelma, uudella tiimillä**
 - Lopputulos on yhteinen
 - Selkeämpi prosessi
 - Keskittyminen oleelliseen
- **Haluat pienentää epäonnistumisen riskiä**
- **Saada tiimin samaan suuntaan**

Ei välttämättä...

- **On olemassa jo testattu ratkaisu, joka vaatii vain hiomista**
- **Ongelman ymmärtäminen vaatii yli päivän haastatteluja tai tiedon keräystä**
- **Projektille varattu vain pari päivää**
- **Projektin tavoite liian laaja**
- **Projektilla saavutettavat hyödyt eivät ole selkeät**

Vaihtoehtoja jaksotukselle?

”Viisi päivää on
aivan liian pitkä aika.”

Organisoi osallistujien aikataulu

- **Valitse huolella, mille päivälle avainhenkilöt osallistuvat**
- **Pienennä tiimin kokoa**
- **Aloituksessa ja palautteessa/käyttäjäpalautteessa koko tiimi**

”Pystyn osallistumaan
maksimissaan
4h per päivä.”

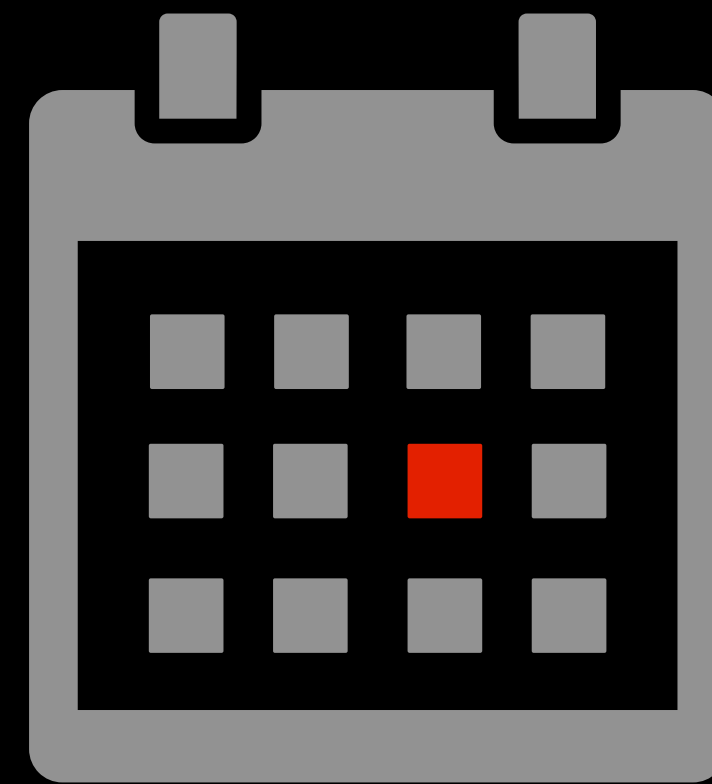
Tiivistä päivän pituutta

- **Tiivistä päiväohjelmaa**
- **Muista, että muotoilu vie aikaa: aina asioita ei voi tehdä nopeammin**

”Voidaanko jakaa
osallistuminen
pienempiin osiin?”

Tee sprintistä kestoaltaan pidempi

- **Päivien sijasta puolikkaita tai 2h sessioita**
- **Kokonaiskesto voi olla 4 tai 6 viikkoa**



Deadline

Millaisella kokoonpanolla?

- **Optimi 4–5 osallistujaa**
 - Riittävästi näkökulmia, ei kuitenkaan liikaa
 - Kaikkien ääntä ennätetään kuulla
- **Kenellä on veto-oikeus tuloksiin?**
 - Toivottavasti hän voi osallistua koko prosessin ajan...

Esimerkkejä osallistujista

Pieni yritys/startup

- Tuotteesta vastaava
- Designer
- Tekninen kehittäjä
- Asiakaspalvelija
- Yrityksen perustaja
- Markkinoinnista vastaava

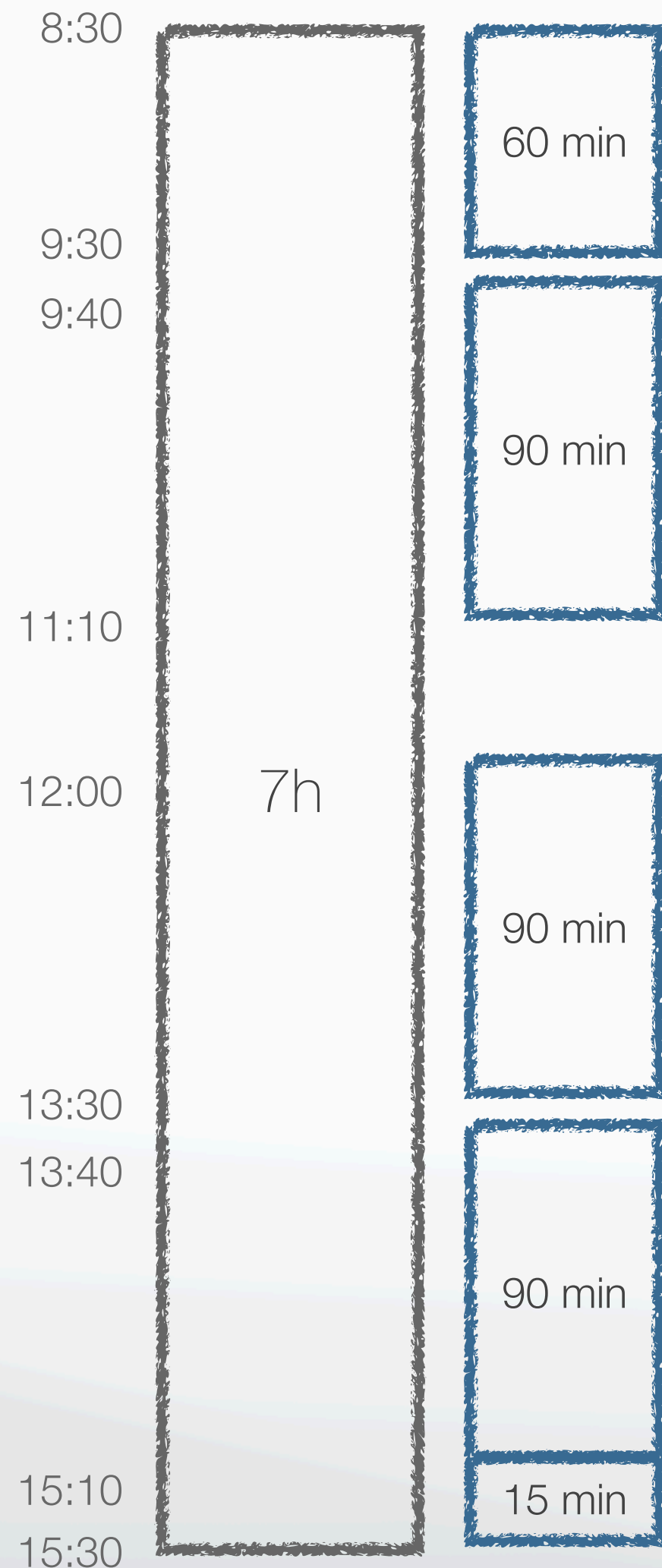
Isompi organisaatio

- Tuote-/palveluvastaava
- Projektipäällikkö
- Designer
- Tekninen kehittäjä
- Asiakkuuspäällikkö
- Toimitusjohtaja
- Markkinointipäällikkö

Konsultointiyritys

- Käyttökokemusvastaava
- Käyttöliittymäsuunnittelija / designer
- Tekninen kehittäjä
- Projektivastaava
- Asiakas

1. Päivä | Ymmärrys



Taustatiedot

- Esittelyt, *15 min*
- Idealaatikko, *5 min* | Agenda, *5 min* | Design Sprintin säännöt, *5 min*
- Mitä on tehty, mitä tiedetään, *30 min*.

Inspiraatio

- Tavoitteet (mitä halutaan, mitä ei haluta), *30 min*
- Olemassa olevat ratkaisut, kilpailijat, korvikkeet, *40 min* | Faktat ja oletukset, *20 min*

Ongelman määrittely

- Miksi ongelma on ongelma?, *30 min*.

Kohderyhmä ja käyttäjä, osa 1

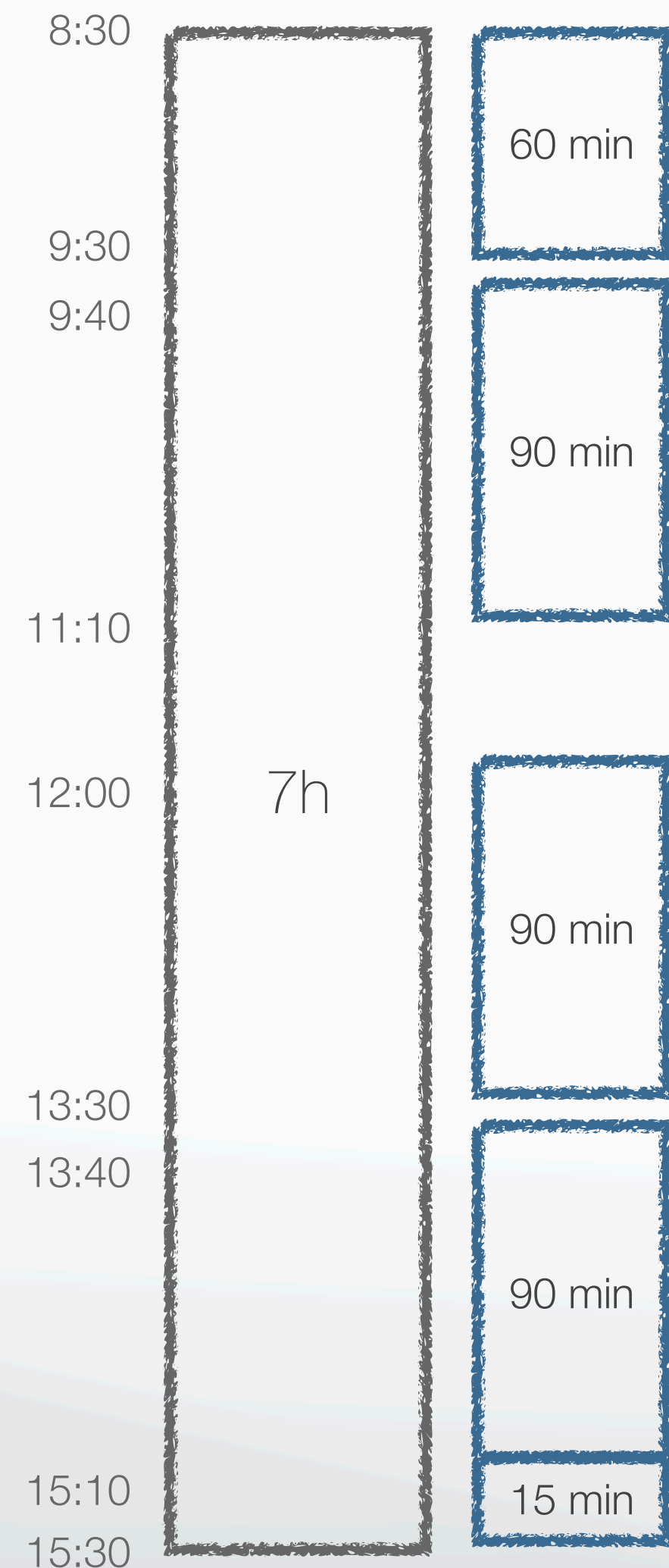
- Kuka tekee ja mitä?, *15 min*
- Käyttäjäpersoonat, *45 min*

Kohderyhmä ja käyttäjä, osa 2

- Käyttäjähaastattelu, *45 min*
- Käyttäjäpolku, *45 min*

Päivän yhteenveto, *~15 min*

2. Päivä | Ideat ylös



Aivot käyntiin

- Agenda ja säännöt, *5 min*
- Taustatietojen kertaus, *20 min*
- Esimerkki, *5 min*
- Käyttäjänäkökulma: "Kun _____, haluan _____, jotta _____.", *30 min.*

Ratkaisujen ideointi

- Mitä on huomioitava käyttäjän näkökulmassa (Mindmap), *10 min*
- Kahdeksan hullua ideaa, *10 min* | Storyboard, *30 min*
- Hiljainen kritiikki, *10 min* | Ryhmäkritiikki, *5 min per osallistuja* | Äänestyskierros, *5 min*

Ratkaisujen ideointi, kierros 2

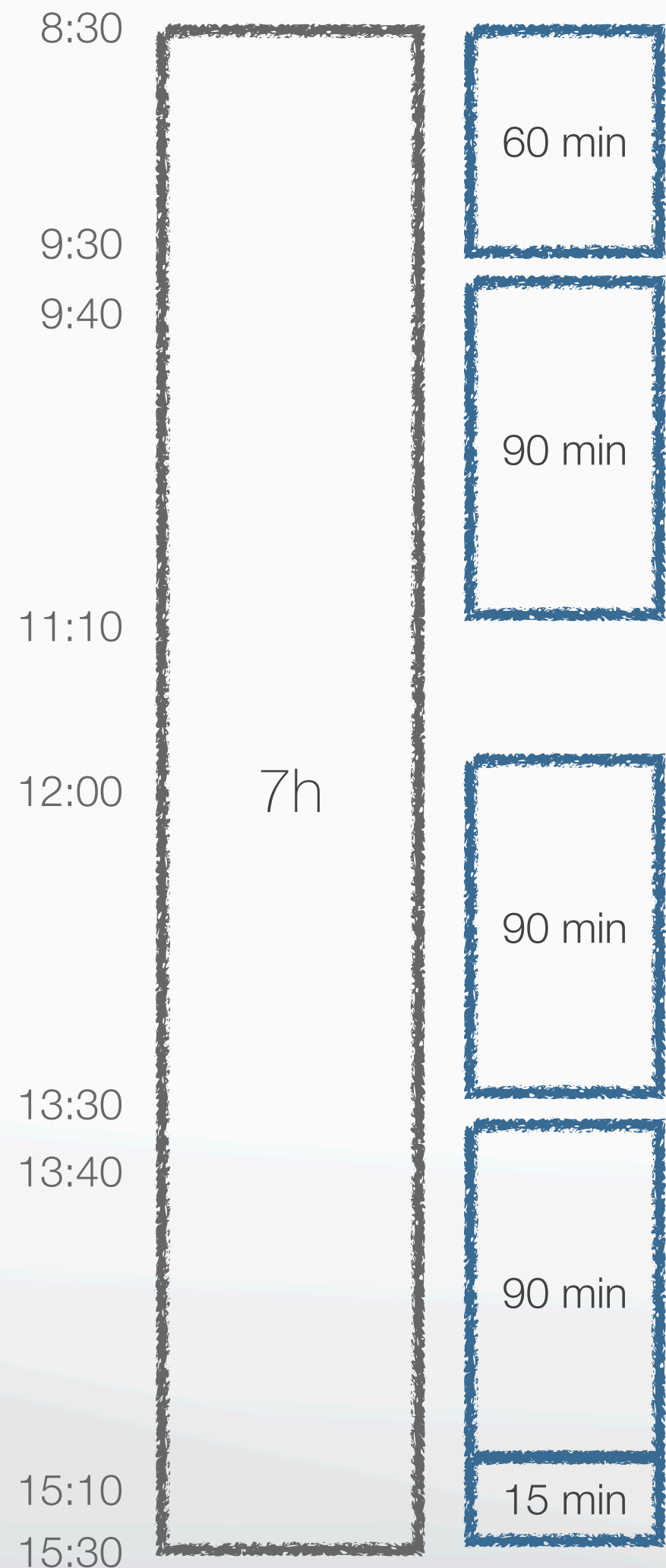
- Kahdeksan hullua ideaa, *10 min* | Storyboard, *30 min*
- Hiljainen kritiikki, *10 min* | Ryhmäkritiikki, *5 min per osallistuja* | Äänestyskierros, *5 min*

Rautalankamallit

- Storyboard "karkeaksi rautalangaksi", *50 min*
- Hiljainen kritiikki, *10 min* | Ryhmäkritiikki, *5 min per osallistuja* | Äänestyskierros, *5 min*

Päivän yhteenveto, *~15 min*

3. Päivä | Valinta



Päivä käyntiin

- Agenda ja vaiheen kuvaus, *5 min*
- Taustatietojen kertaus, *20 min*

Ratkaisujen ideointi

- Edellisten vaiheiden kertaus, *10 min*
- Oletusten arviointi, *45 min* | ”Mihin sijoittaisit rahaa?”, *15 min*
- Vaihtoehtojen tunnistaminen, *45 min* | Matriisi (arvo asiakkaalle, helppous toteuttaa), *5 min*

Prototyypin raakaversio

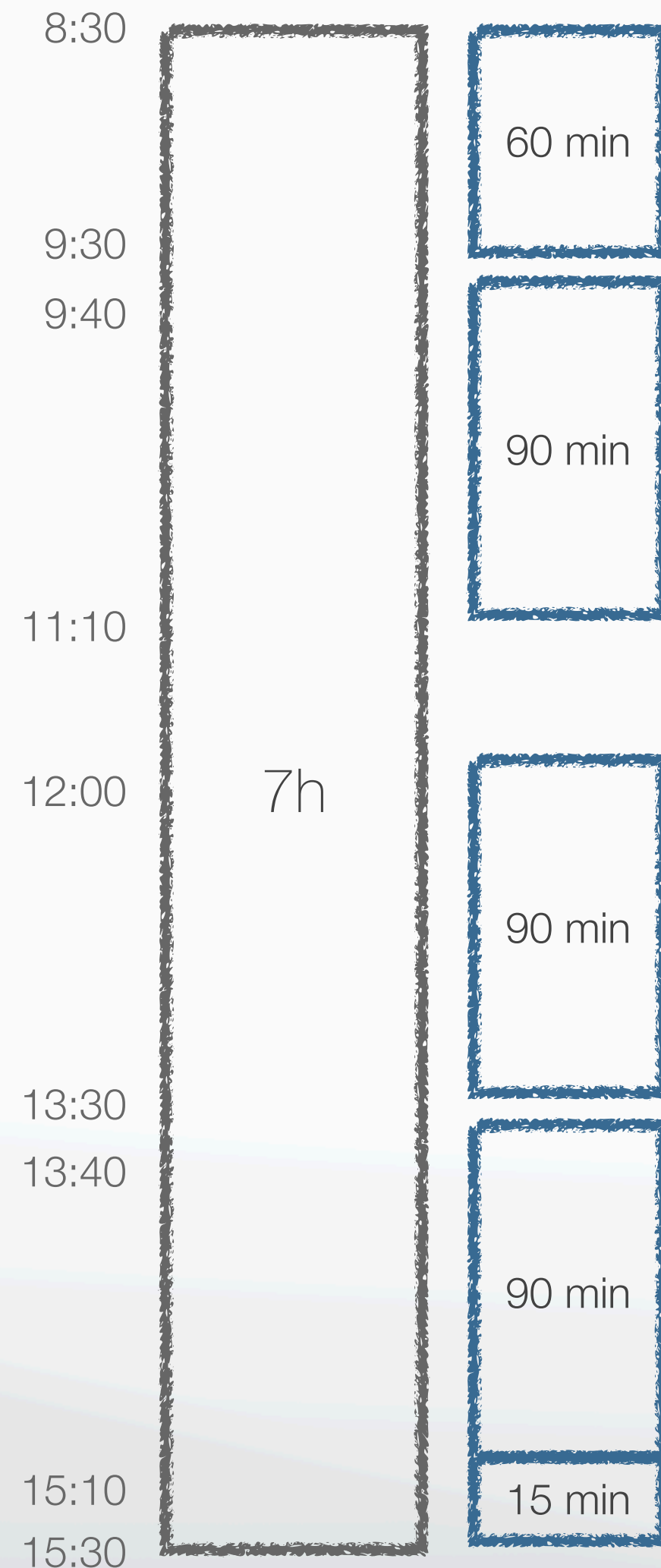
- Luonnostelu, *35 min* | Myyntipuhe, *3 min* | Tämä ei toimi, koska -palaute, *7 min*
- Luonnostelu, *35 min* | Myyntipuhe, *3 min* | Tämä ei toimi, koska -palaute, *7 min*

Prototyypin viimeistely

- Viimeistely, *90 min*

Päivän yhteenveto, *~15 min*

4. Päivä | Prototyyppi



Päivä käyntiin

- Agenda ja vaiheen kuvaus, *5 min*
- Testaajien screenaus ja aikataulujen sopiminen, *55 min*

Prototyypin rakentaminen

- Sketsausta, rautalankaa, lorem ipsum ... *90 min*

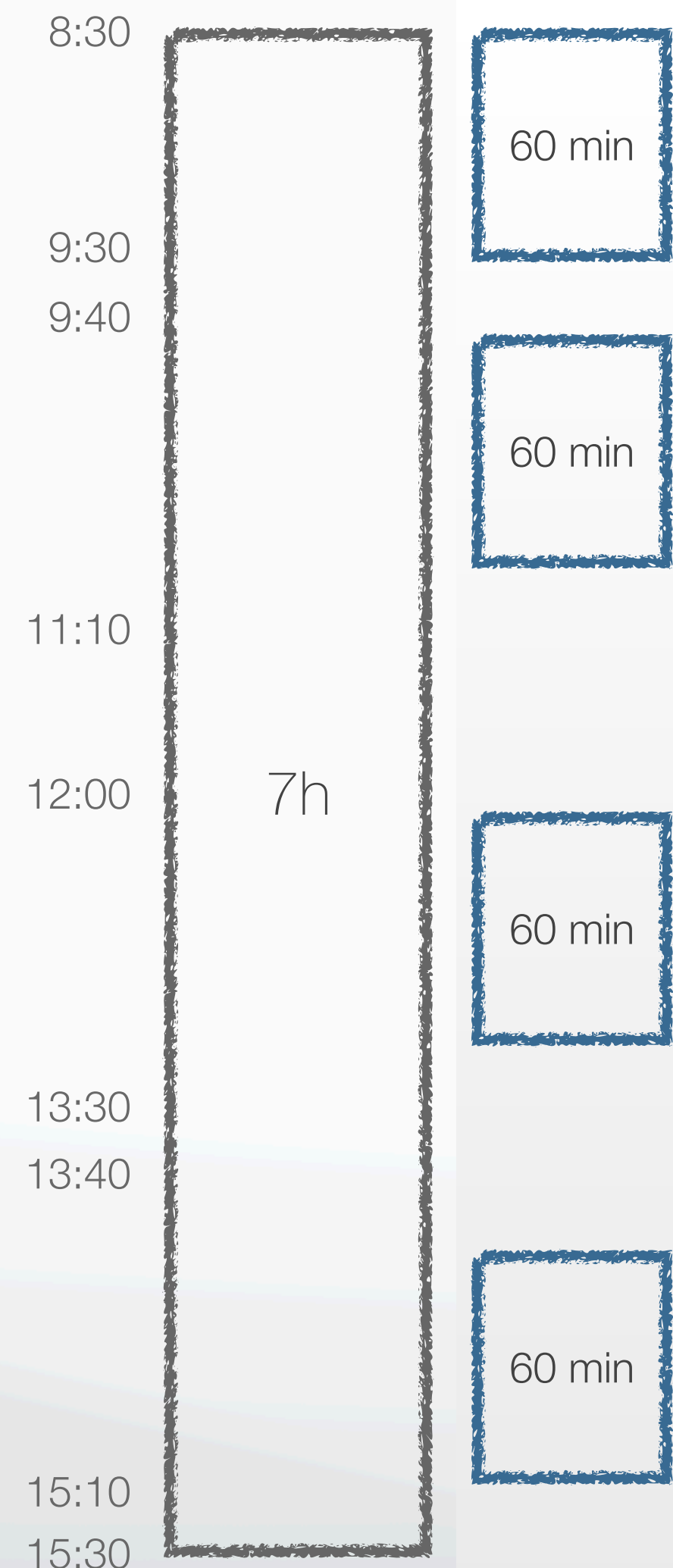
Prototyypin rakentaminen jatkuu

- Lisää sketsausta, enemmän rautalankaa ja lorem ipsum ... *165 min*

Testauksen valmistelu

- Kaikki kuntoon testausta ja palautetta varten, *30 min*

5. Päivä | Testaus



Testaaja #1

- Mitä testataan?, *2 min*
- Kuka testaa?, *2 min*
- Testaajan tavoite testissä, *2 min*
- Testiaika, *~30 min*

Testaaja #2

- Mitä testataan?, *2 min*
- Kuka testaa?, *2 min*
- Testaajan tavoite testissä, *2 min*
- Testiaika, *~30 min*

Testaaja #n

- Mitä testataan?, *2 min*
- Kuka testaa?, *2 min*
- Testaajan tavoite testissä, *2 min*
- Testiaika, *~30 min*

Yhteenveto ja seuraavat vaiheet

- Saatujen tulosten läpikäynti, huomiot ja seuraavat vaiheet *~60 min*

Yhteenveto

Esimerkki #1

Johdon yhteenveto

- Esittely lähtötilanteesta

Tärkeimmät huomiot

- Mitä opimme?
- Suositukset

Työtavat

- Tutkimus
- Olettamukset
- Oivallukset
- Uudet ideat
- Prototyyppi

Tulokset

Esimerkki #2

Johdon yhteenveto

Lähtötilanne

Ideat

Jatkokehitys

Prototyyppi

Testaus

Yhteenveto

Liitteet

- Lähtötilanneanalyysi / olettamukset
- Syntyneet ideat
- Hahmotelmat / vedokset