PALVELU

PROTOTYYPPI-TYÖKALUN OHJE

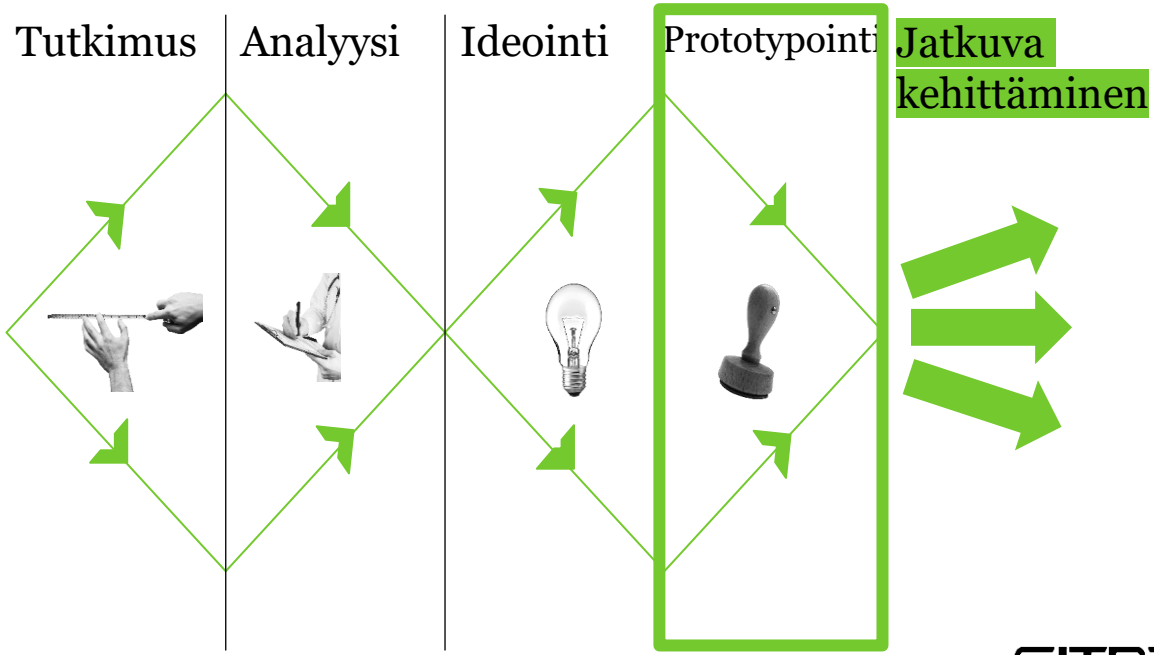


Datapohjainen liiketoimintamalli -vaiheen taustamateriaali osallistujille

SITRA

Prototyyppi viimeistelee tuplatimantin toisen vaiheen.

- Laajan ideoinnin jälkeen on ideoiden karsimisvaihe
- Lupaavimmasta ideasta tehdään konsepti, jota testataan prototyypillä
- Tulosten perusteella voidaan palata taaksepäin hiomaan ideaa tai sen konseptia tarpeen mukaan

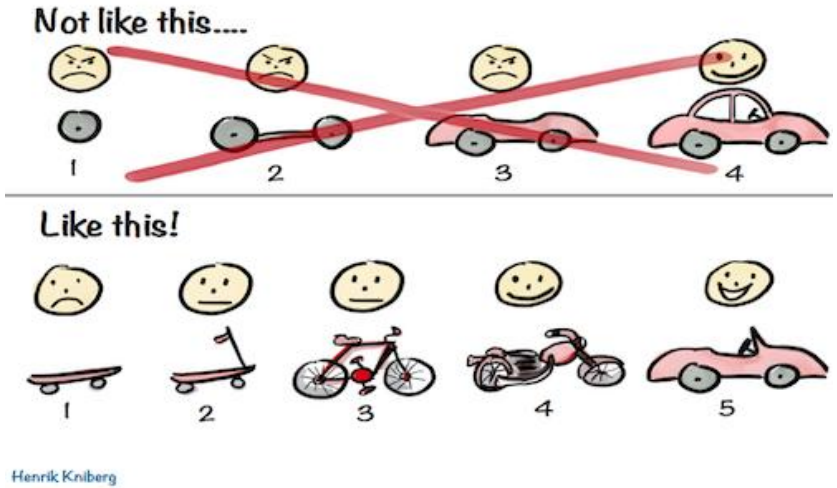


SITRA

PROTOTYYPPI AUTTAA SINUA TESTAAMAAN TUOTTEESI ENNEN SUURIA INVESTOINTEJA JA VÄLTTÄMÄÄN SUDENKUOPAT

Palvelukonsepteista tehdään prototyyppejä, jotta niiden toteutettavuutta voidaan arvioida

- Prototyyppi ei ole täysin toimintakykyinen pilotti vaan idean konkretisointi – ajatuskokeilu.
- Prototypoinnin tarkoituksena on viedä ideat nopeasti käytäntöön testausta ja arviointia varten.
- Prototypoinnilla voidaan aloittaa pienemmässä mittakaavassa ja ennakoida mahdolliset ongelmat ennen investointeja.

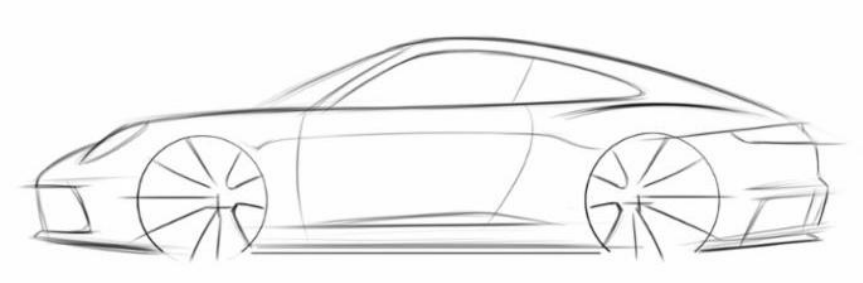


Tämä on esimerkki prototyypistä

- Ylempi kuva on prototyypin versio 0.

- Alempi kuva on prototyypin versio 5.

- Versio 0 on idean testaamista, jonka tarkoitus on selvittää miten asiakkaat reagoivat siihen ja ratkaiseeko se asiakkaan ongelman.
- Versio 5 on jo useamman iterointikierroksen käynyt, valmis versio.





CASE

Netflix validoi prototyypillä asiakastarpeen

- Netflixin tavoite oli kunnianhimoinen ja aikaansa edellä
  – Luoda 24/7 striimauspalvelu

- He prototypoivat ”striimauspalveluaan” lähettämällä DVD-elokuvia asiakkaille postissa
  – Asiakastarve validoitiin ilman striimausalustan rakentamista

- Asiakaspalaute antoi ymmärtää, että palvelulle todella oli kysyntää
  – ”striimauspalvelun alustaa” kannatti lähteä rakentamaa

Lähde: https://store.hbr.org/product/netflix/909M93



SITRA

Palvelun piirtäminen on helppo tapa kuvata monimutkaisia kokonaisuuksia

- Piirtämällä palvelun kulun vaihe vaiheelta, annat mahdollisuuden kaikille ymmärtää, miltä palvelu saattaisi tuntua tai miten toimia osana isompaa kokonaisuutta
- Usein tämä työkalu havainnollistaa nopeasti haasteita ja auttaa välttämään turhaa kehitystyötä
- Koska visuaalinen kuvaustapa on helpompi ymmärtää, siitä on myös helpompi kysyä kysymyksiä -> tästä syystä se on hyvä tapa testata palvelua
- Työkalu on suositeltava kaikkien palvelutilanteiden kuvaamiseen

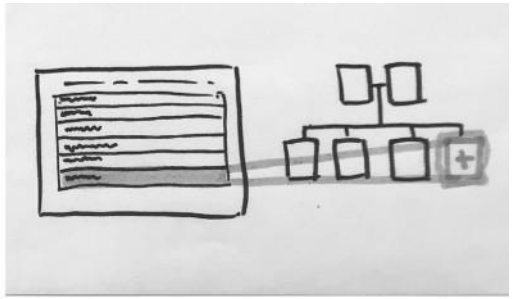


TM02-005 Prototyyppi

Storyboarding – Palvelun piirtäminen kuvina

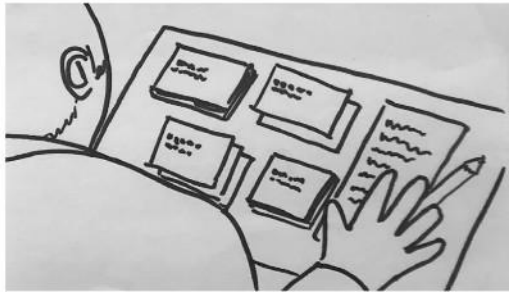












Legot / pienoismallit



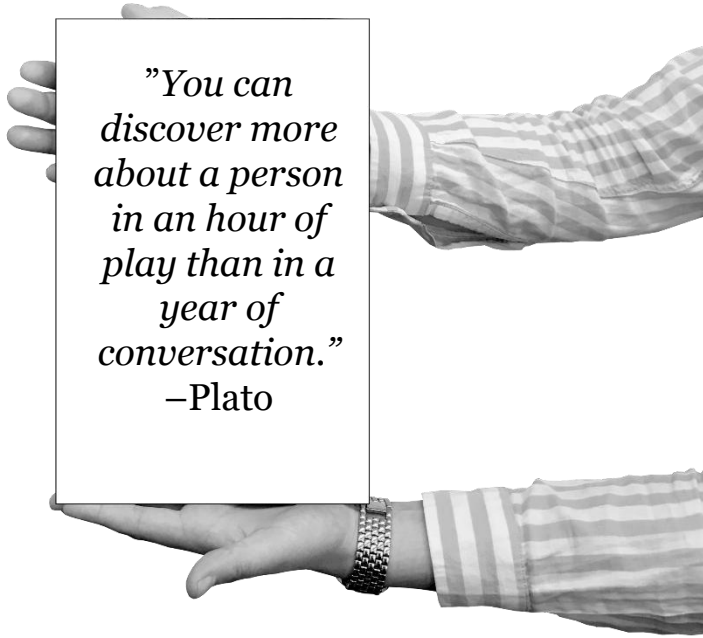
SITRA

Pienoismallit auttavat konkretisoimaan palvelutilanteen, sidosryhmät ja erilaiset skenaariot

- Tämä on ns. 3D versio storyboardingista – osia voi liikutella ja eri skenaarioita havainnollistaa fyysisellä prototyypillä

- Konkreettinen pienoismalli on helpompi viedä asiakkaalle validoitavaksi

- Tämä työkalu sopii erityisesti fyysisten palveluympäristöjen esim. kivijalkakauppojen tai 3D-ympäristön testaamiseen



SITRA

Paperiprototyyppi

- Paperi, jolle on piirretty näyttökuvia korvaamaan digitaaliset esitelmät.

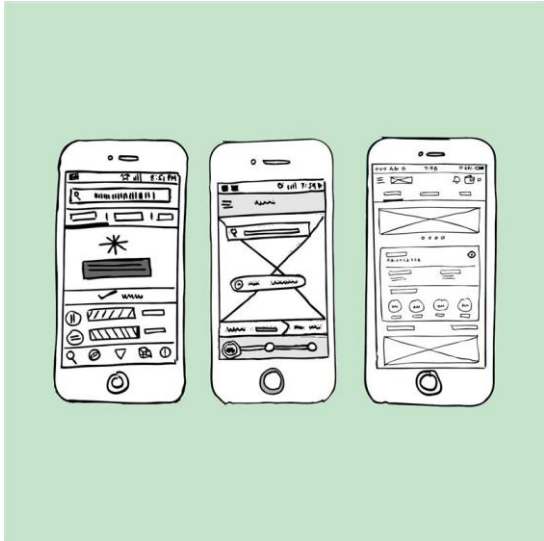
- Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa, että jokaista eri näyttökuvaa kuvaa yksi paperipiirros.



SITRA

Paperiprotoilla testataan palvelun käytettävyyttä ja teknologiaratkaisun visuaalisuutta

- Paperiprotot ovat erittäin tärkeä työkalu testaamiseen ennen koodaamista
- Paperiprotoilla selviää nopeasti käytettävyyden haasteet, palvelun ymmärrettävyys ja selkeys
- Tämä on halpa ja hyvä tapa testata ennen suuria investointeja
- Paperiprotot sopivat erityisesti käyttöliittymien prototypointiin
  - Voidaan myös käyttää tuotteiden kuvaamiseen ennen tuottamista



SITRA

Roolipeli

- Mahdollisimman oikean ympäristön luominen ja harjoittelu.



SITRA

Roolipelillä voit konkretisoida palvelutilanteen

- Roolipeli on hyvä tapa tunnistaa kaikki sidosryhmät, jotka ovat osallisena palvelun tuottamisessa ja miten he kommunikoivat.
- Roolipelillä voit testata helposti niin käytännöllisiä kuin emotionaalisia asioita.
- Roolipeliä varten kannattaa luoda mahdollisimman aito ympäristö ja heittäytyä rohkeasti näytelmään. Näin katselijat voivat löytää palvelusta kipukohtia sekä huippuhetkiä.
- Työkalu sopii erityisesti palvelutilanteiden, palveluympäristön ja uusien konseptien testaamiseen.



SITRA

Roolipelin hyödyntäminen.

- Saattaa vaatia jonkinlaisen konkreettisen prototyypin, jotta roolipeli voidaan viedä uskottavasti läpi.
- Miettikää etukäteen skenaariot, joita näytelmässä testataan.
- Jakakaa osallistujat rooleihin ja käynnistäkää näytelmä.
- Tarkkailijat kirjoittavat huomioitaan ylös.

- **Lisätietoa:**

https://hbr.org/2017/06/when-a-prototype-isnt-enough-use-theatrical-tricks-to-sell-your-idea

SITRA

PROTOTYYPPI ON LUONNOS PALVELUSTA TAI TUOTTEESTA.

MINIMUM VIABLE PRODUCT ELI **MVP** ON TOIMIVA PALVELU TAI TUOTE.

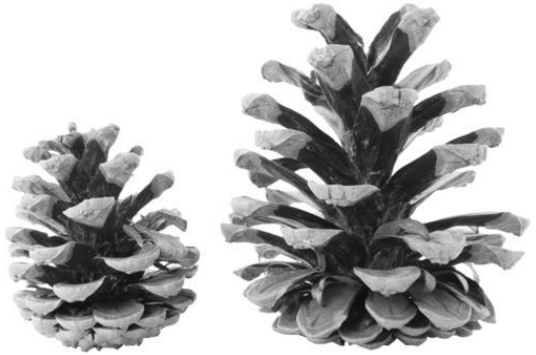
Minimum viable product

- Minimum viable product eli yksinkertaisin toimiva tuote on versio tuotteesta/palvelusta, jossa on juuri riittävät ominaisuudet täyttämään ensimmäisten asiakkaiden tarpeet sekä mahdollisuudet tarjota informaatiota palvelun/tuotteen kehitystyölle.
- MVP mahdollistaa:
  - Tuotteen/palvelun nopean tuomisen markkinalle
  - Mahdollisuuden testata oikeilla loppukäyttäjillä ennen suurempien investointien tekemistä
  - Tuote tai palvelu validoidaan konkreettisesti asiakkailla – voidaan nähdä sopiiko tuote/palvelu yrityksen kohderyhmälle vai ei
  - Nopeiden kehitystoimenpiteiden tekemisen



Miten protosta tulee MVP?

- Prototyyppi tulee validoida oikeilla asiakkailla
- Palautteen pohjalta prototyyppiä voidaan jatkokehittää
- Viimeistään realistista toteutussuunnitelmaa tehdessä kannattaa lähteä luomaan MVP:tä



SITRA

Prototyypille tulee asettaa tavoitteet ennen sen testaamista

SMART-tavoitteet

- **Tarkka** (**S**pecific) tavoite on helpompi saavuttaa
- **Mitattavissa** (**M**easurable) oleva on myös näkyvä
- **Saavutettavissa** (**A**ttainable) olevaan tavoitteeseen on mahdollista päästä
- **Relevantti** (**R**elevant) tavoite vie kehitystä oikeaan suuntaan
- **Aikataulutettu** (**T**ime-bound) tavoite, jolla on tarkistuspäivä tai takaraja



SITRA

Prototyypin määrittelyn tarkistuslista

Minkälaista prototyyppiä lähdetään luomaan:

- Miten toteutetaan?
- Kuka ottaa vastuun toteutuksesta?
- Koska toteutetaan?
- Kenellä testataan?

Mitä prototyypillä tavoitellaan:

- Testataanko jotain tiettyä muutosta?
- Jotain uutta toiminnallisuutta?

Miten tiedät onnistuneesi tavoitteissasi:

- Prototyypille tulee asettaa tavoitteet ja mittarit, jotta voimme tutkailla prototyypin onnistumista
- Tavoitteet ja mittarit tulee suunnitella etukäteen niin, että se mitä testataan – sitä myös mitataan

SITRA