

Ongelmasta ratkaisuksi kahdessa tunnissa

Opas Micro Sprintin aloitukseen 2020

KANAVA.TO



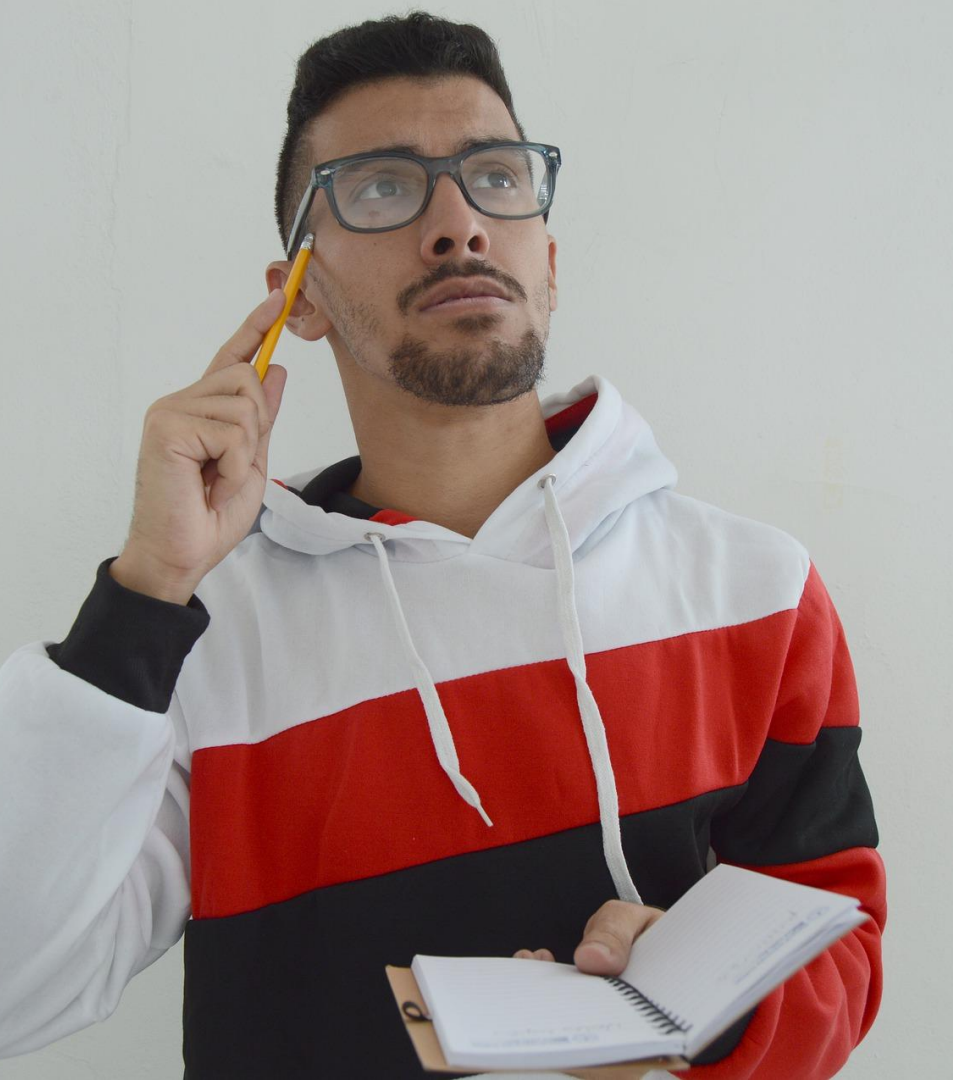
Ketterää ongelmanratkointia ja tuotekehitystä

Mikä ihmeen sprint?

Design Sprint on Google Venturesin kehittämä tuotekehityksessä ja palvelumuotoilussa yleisesti käytetty työpajamenetelmä, jossa alkuperäinen idea jalostetaan testattavaksi tuotteeksi/palveluksi viikossa.

Design Sprintin pohjalta olemme kehittäneet oman menetelmän, jossa sprintti käydään läpi kahdessa tunnissa - kutsumme tätä Micro Sprintiksi.





Ketterä tapa toimia

Design Sprintien avulla olemme löytäneet entistä ketterämmän tavan toimia. Viiden työpäivän sijasta käytämme joitakin tunteja yhteen aihealueeseen. Olemme tosin pilkkoneet aihealueet pienemmiksi ja yhdistelleet niistä suuremman kokonaisuuden.

Kutsummekin omaa menetelmäämme ”Micro Sprintiksi”, joka pohjautuu kahden tunnin ongelmanratkaisuun pienissä paloissa.



Perinteinen Design Sprint, 5 pvää

1. päivä: Kirkastetaan ja sisäistetään ongelma mahdollisimman selkeäksi kaikille ryhmän osallistujille sekä nimetään realistinen (ja samalla tarpeeksi kunnianhimoinen) tavoite.

2. päivä: Siirretään ideoinnin avulla fokus ratkaisuihin eri metodein. Tarkastellaan jo olemassa olevia ideoita hioen ja uudistaen niitä, sekä luodaan kokonaan uusia ideoita. Päivän loppuksi ryhmällä on kasa ratkaisuvaihtoehtoja.

3. päivä: Tarkastellaan kriittisesti ratkaisuvaihtoehtoja, ja valitaan niiden joukosta ne ratkaisut, jotka parhaiten mahdollistavat pitkän tähtäimen tavoitteen saavuttamisen. Luodaan storyboard (= kuväkäsikirjoitus/sarjakuva/aihio).

4. päivä: Tuotetaan storyboardista prototyypit. Prototyyppi voi olla esimerkiksi konkreettinen rakennelma, power point -esitys, video tai mikä vain, mikä konkretisoi asiakkaalle kehitteillä olevan tuotteen/palvelun. Valmistaudutaan viidennen päivän asiakastestaukseen.

5. päivä: Tähän mennessä on luotu realistinen prototyyppi monien ideavaihtoehtojen joukosta. Sprintin huipentaa testipäivä, jolloin kerätään asiakasymmärrystä: haastatellaan ja havainnoidaan asiakkaita, opitaan heiltä, tehdään muistiinpanoja jne. Päivän päätteeksi ryhmällä on käsitys siitä, miten prototyyppi toimii, missä ollaan nyt, ja mitä tulee tehdä seuraavaksi.

Micro Sprint, 2 h

10 min, ongelma Kirkastetaan ja sisäistetään ongelma mahdollisimman selkeäksi kaikille ryhmän osallistujille sekä nimetään realistinen (ja samalla tarpeeksi kunnianhimoinen) tavoite.

20 min, tiedonhankinta: Osallistujat keräävät tietoa eri ratkaisuvaihtoehtoista ja luovat omia mielipiteitä ratkaisumalleista.

20 min, miten me voimme: Kerätään mahdollisimman paljon ratkaisuvaihtoehtoja, ja valitaan niiden joukosta ne ratkaisut, jotka parhaiten mahdollistavat pitkän tähtäimen tavoitteen saavuttamisen.

20 min, alustat: Mitä alustoja voidaan hyödyntää ratkaisuvaihtoehtojen toteuttamiseen.

20 min, testaus ja käyttöönotto: Loppuksi jäsennellään ajatukset ja käydään läpi eri ratkaisuehdotusten testauksen ja käyttöönoton stepit. Ratkaisu, aikataulu, mittarit, vastuuhenkilö. Sprintin päätteeksi ryhmällä on käsitys siitä mitä ratkaisumalleja testataan, miten onnistumista seurataan ja mitä tulee tehdä seuraavaksi. Lisäksi sovitaan seuraava kokoontuminen, jossa käydään tuloksia läpi.

Pilkotaan iso kokonaisuus osiin, ja pidetään niistä Micro Sprintit – ratkotaan yhdessä yksi suurempi kokonaisuus osissa.



A close-up, high-angle shot of a group of people in a meeting. They are gathered around a table with laptops, documents, and various office supplies like pens and sticky notes. The lighting is warm and focused on the hands and work items. The text 'Miksi micro sprint?' is overlaid in the lower-left quadrant.

Miksi micro sprint?

Miksi Micro Sprint

Ketterä tapa toimia

Ideat nopeasti tuotteeksi

**Laajempi ymmärrys
suunnitteluun**

Säästä aikaa ja rahaa

Sitouttaa omaa henkilökuntaa

1. Tavoitteet

Mitä Micro Sprintiltä haetaan?

2. Laajuus

- Kuinka suurta kokonaisuutta Micro Sprintissä käydään läpi
- Resursointi. Monta henkilöä sprintiin tarvitaan? Löytyykö omasta talosta osaaminen jokaiseen kohtaan?
- Jos ongelma on laaja, niin kuinka moneen mikro sprintiin haaste kannattaisi jakaa?

3. Aikataulutus

Millä aikataululla Micro Sprint toteutetaan ja milloin lopullinen tulos pitäisi olla selvillä?

**Hyvä
huomioida
ennen
aloittamista**

Micro Sprintin hyödyt

1. Oikea suunta nopeasti

Testaamalla ideat nopeasti kehityksen alkuvaiheessa vältytään siltä, että ongelmat tai väärä kurssi havaitaan vasta kun “isot koneet on jo käynnistetty”.

2. Laajempi ymmärrys suunnitteluun

Micro Sprint on hyvä aloittaa monialaisella tiimillä. Näin tuot eri osastojen ymmärryksen ja näkökulmat samaan huoneeseen heti startista, vältät vesiputousmallin ongelmia sekä sitoutat tiimin rakentamaan palvelua yhdessä.

3. Säästä aikaa ja rahaa

Perinteinen suunnitteluprosessi saattaa viedä kuukausia. Micro Sprint tiivistää ideoinnin ja konseptoinnin yhteen päivään, jonka lopuksi sinulla on ongelma ratkaistuna.

4. Micro sprintin avulla

- pääset nopeasti alkuun suunnittelussa
- testaat ideasi ennen kallista kehitysprojektia
- saat monialaisen ymmärryksen kompleksiin ongelmaan
- teet ideoista nopeasti konkreettisia.

Sprint pähkinäkuoressa

**Kevyt
menetelmä
ongelman-
ratkaisuun**

**Sitouttaa
henkilökuntaa**

**Sisäinen
oppiminen**

**Tasapuolinen
ideoiden
huomioiminen**

A hand holding a yellow sticky note against a background of many other colorful sticky notes on a wall. The sticky notes are in various colors including yellow, pink, light blue, and white. The hand is wearing a red and blue checkered shirt sleeve.

Micro Sprintin vaiheet

Miten yksittäinen sprintti viedään läpi

Vaiheet esiteltynä

Micro Sprint toteutetaan 3–7 henkilön pienryhmässä nimetyn fasilitaattorin johdolla. Fasilitaattori johtaa ja edistää keskustelua, mutta ei osallistu varsinaiseen ideointiin.

Micro Sprint jaetaan useampaan noin 20 minuutin jaksoon, ja noin kahdessa tunnissa ryhmä on saanut aikaan listan ratkaisuehdotuksista.

Ongelma (kesto 10 min)

Tiedonhankinta (20 min)

Ideointi – Miten me voimme? (20 min)

Ratkaisut – Mitkä alustat? (20 min)

Testaus ja käyttöönotot (20 min)

Vaihe 1

Ongelma

Määritellään ongelma

Kesto 10 min

Ongelma voi olla mikä tahansa asia joka vaikuttaa yrityksen liiketoimintaan tai myynninkehittämiseen, tuotekehitykseen, markkinointi tai vaikka henkilökunnan hyvinvointiin. Ongelman on tarkoitus olla aito, jotta ratkaisu auttaisi yritystä eri ongelmatilanteissa.

Kirkastetaan ja sisäistetään ongelma mahdollisimman selkeäksi kaikille ryhmän osallistujille sekä nimetään realistinen (ja samalla tarpeeksi kunnianhimoinen) tavoite.

Vaihe 2

Tiedonhankinta

Etsitään itsenäisesti tietoa ja ratkaisumalleja

Kesto 20 min

Osallistujat keräävät itsenäisesti tietoa eri ratkaisuvaihtoehtoista ja luovat omia mielipiteitä ratkaisumalleista.

Vaihe 3

Ideointi

Miten me voimme ratkaista ongelmaa

Kesto 20 min

Ideoidaan ongelmia helpottavia asioita. Ideat auttava ongelmanratkaisussa. Ideoinnin päätarkoitus on keksiä kaikkia mahdollisia ratkaisuja tai ideoita. Ideoinnin perusajatus on jättää kaikki negatiot varjoon. Micro Sprintin alkuvaiheessa käytetään “MMV” -ajatusmaailmaa (Miten me voimme).

Kerätään mahdollisimman paljon ratkaisuvaihtoehtoja, ja valitaan niiden joukosta ne ratkaisut, jotka parhaiten mahdollistavat pitkän tähtäimen tavoitteen saavuttamisen.

Vaihe 4

Alustat

Miten ratkaisuja saadaan hyödynnettyä

Kesto 20 min

Mitä alustoja voidaan hyödyntää ratkaisuvaihtoehtojen toteuttamiseen?

Ideoinnin pohjalta aloitetaan miettimään millaisia ratkaisumalleja voidaan käyttää ja millaisilla alustoilla asioita saadaan eteenpäin.

Ratkaisumallit voivat olla olemassa olevia alustoja, toimintamalleja tai niitä voidaan kehittää yrityksen liiketoiminnan tueksi.

Vaihe 5

Testaus ja käyttöönotto

Miten ratkaisuja saadaan hyödynnettyä

Kesto 20 min

Lopuksi jäsenellään ajatukset ja käydään läpi eri ratkaisuehdotusten testauksen ja käyttöönoton stepit. Ratkaisu, aikataulu, mittarit, vastuuhenkilö. Sprintin päätteeksi ryhmällä on käsitys siitä mitä ratkaisumalleja testataan, miten onnistumista seurataan ja mitä tulee tehdä seuraavaksi. Lisäksi sovitaan seuraava kokoontuminen, jossa käydään tuloksia läpi.

Käyttötestauksen aikana kerätään myös huomioita, joita hyödyntäen lopullinen ratkaisu saattaa syntyä, tai antaa uusia näkökulmia jatkoa ajatellen.

Micro Sprintin ideana on löytää ratkaisuja ja ideoita käsillä olevaan ongelmaan/haasteeseen, kuten tuotekehitykseen tai verkkokaupan tuottavuuden parantamiseen.



KAN AVA TO

