

kehitys kokeillem

Organisaation käsikirja

LOTTA HASSI
SAMI PAJU
REETTA MAILA

TALENTUM PRO, HELSINKI 2015

© 2015 Talentum Media Oy ja kirjoittajat

Kustantaja: Talentum Media Oy
Kansi, ulkoasu ja taitto: Stefania Passera

ISBN 978-952-14-2642-1
ISBN 978-952-14-2643-8 (sähkökirja)
ISBN 978-952-14-2644-5 (verkkokirja)

BALTO print, Liettua 2015

Anna palautetta kirjasta www.talentumshop.fi

Sisältö

2	OSA 1: KEHITÄ KOKEILLEN
5	Case: Musti ja Mirri ja kokeilusta uutta liiketoimintaa
7	Mihin kokeilemista tarvitaan?
9	Kokeiluista innovaatioihin
14	Kokeile, älä oleta
18	OSA 2: MITÄ KOKEILEMALLA KEHITTÄMINEN ON?
20	Kun on tietoa, voidaan suunnitella
21	Epävarmuus ja suunnittelemalla kehittäminen
24	Kun ei ole tietoa, pitää kokeilla
27	Epävarmuus ja kokeilemalla kehittäminen
29	Case: iFollow Club ja kokeilemalla kehittämisen iteratiivinen luonne
35	Kokeilemalla kehittämisen prosessi
35	Ympäristöt – Kokeileminen on oppimista
35	Vaiheet – Prosessi askel askeleelta
39	Aktiviteetit – Kokeilujen tekeminen käytännössä
42	Kokeilemalla kehittäminen eri ideatyyppien näkökulmasta
45	Case: RADIO ME ja kokeilut osana tuotekehitystä
49	Prototyypit oppimisen välineinä
52	Kokeiluissa onnistuminen ja epäonnistuminen
56	OSA 3: KOKEILEMALLA KEHITTÄMISEN PROJEKTIT
61	Kolme lähestymistapaa epävarmuuteen projekteissa
62	Selektionismi
63	Oppiminen
64	Case: Selektionismi, oppiminen ja atomipommi
65	Kokeilemalla kehittäminen osana vesiputousmallia
65	Kriittisyys ja epävarmuus projektinhallinnan keskiössä
68	Case: Voiko mobiilipeli saada ihmiset liikkumaan?
69	Projektin etenemisen arviointi
73	Projektiportfolion ja useamman samanaikaisen kokeilemalla kehittämisen projektin hallinta
76	OSA 4: KOKEILEMALLA KEHITTÄMISEN TYÖKALUPAKKI
78	Kokeilujen suunnittelu
81	Epävarmuuksien tunnistaminen: mistä on ensimmäiseksi opittava lisää?

83	Case: Hidaskassa ja arjen hidastamisen yllättävät hyödyt
87	Kehitettävän idean pilkkominen pienempiin osiin kanvaasien avulla
93	Kehitettävän idean osien arviointi
95	Case: Getaround ja ihmisten käyttäytyminen kriittisinä tekijöinä
97	Hypoteesin luominen
100	Kokeiluasetelma: Miten luodaan kokemus kehitettävästä ideasta ja opitaan kokeilusta?
100	Kokeilun fasilitointi
104	Kokeiluasetelmien luominen
106	Kokeiluasetelmat
106	Sanallinen selitys
108	Läpikäynti
110	Toiminnallinen demo: roolipeli ja simulaatio
114	Case: Luggi- matkatavaroiden kuljetuspalvelu lentomat kustusta helpottamaan
118	Savutesti
120	Ozin Velho
122	Case: Movilon ja pyrkimys vähentää yksityisautoilua
124	Koehenkilöiden rekrytointi
125	Palautteen kerääminen
128	Haastattelut
130	Suora havainnointi
132	Toimintaan perustuva näyttö
134	Prototyyppi: Oppimisen väline
136	Visualisointi oppimisen välineenä
138	Skenaario
142	Kuvakäsikirjoitus
146	Prosessi- ja järjestelmäkuvaus
150	Digitaaliset prototyypit oppimisen välineenä
152	Aloitussivu
154	Käyttöliittymäprototyyppi
156	Videoprototyyppi
158	Case: Dropbox - videosta vauhtia tuotekehitykseen
160	Esine oppimisen välineenä
162	Hahmomallit
166	Tila oppimisen välineenä
168	Lavastaminen
170	Pop-up-kauppa
172	Case: AEP - Algo Está Pasando

176	Reflektio: Kokeilusta opitun hyödyntäminen
177	Reflektion keskeisiä kysymyksiä
180	Idean osien kriittisyyden ja epävarmuuden arviointi
185	Kehitysprojektien keskinäinen vertailu

188 **OSA 5: KOHTI ENSIMMÄISTÄ KOKEILUA**

195 **KIITOKSET**

196 **LÄHDELUETTELO**

198 **KIRJALLISUUTTA**

200 **KUVAT**