

Inari Markkanen

PELILLISTÄMINEN JA
KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEN
SUUNNITTELU
MOBIILISOVELLUKSESSA

Opinnäytetyö
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma


Marraskuu 2016




MAMK

University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

	Opinnäytetyön päivämäärä 30.11.2016
Tekijä(t) Inari Markkanen	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Nimeke Pelillistäminen ja käyttäjäkokemuksen suunnittelu mobiilisovelluksessa	
Tiivistelmä Opinnäytetyön tavoite on tutkia pelillistämistä ja käyttäjäkokemuksen suunnittelua mobiilisovellukseen ja siirtää teoria käytäntöön. Sovellus on yrityksen kehittämisen tueksi suunniteltu ja sovelluksen mielenkiintoa lisätään pelillistämistä apuna käyttäen. Pelillistämistä hyödynnetään hyvän käyttäjäkokemuksen suunnittelussa. Opinnäytetyössä on tutkittu käyttäjäkokemuksen suunnittelua ja pelillistämisen teoriaa. Käyttäjäkokemuksen suunnittelun teoriaosuudessa käsitellään suunnitteluprosessin eri vaiheita, jotka ovat analysointi, suunnittelu, toteutus ja arviointi. Sovelluksesta tehdään analysointivaiheessa sovellukselle vaatimusmäärittelyt, ja suunnittelussa luodaan määrittelyjen perusteella konsepti. Toteutusvaiheessa luodaan visuaalinen ohjeistus konseptista ja tehdään prototyyppi, jossa testataan sovelluksen toiminnallisuutta ja käyttäjäkokemusta. Lopuksi sovellus arvioidaan ja havaitaan seuraavat kehittämistä vaativat osa-alueet. Pelillistämisen teoriaosuus käsittelee pelaajatyyppejä ja pelillistämisen elementtejä. Pelillistäminen on käyttäjäkokemussuunnittelun apuväline, ja se upotetaan sovellukseen lisäämään hyvää käyttäjäkokemusta. Jokaisessa suunnitteluprosessin vaiheessa otetaan huomioon pelillistäminen. Mielenkiinnon ylläpitämiseksi sovellukseen lisätään erilaisia pelillistämisen elementtejä, joita ovat esimerkiksi suorituksesta palkitseminen, boss-taso ja pelaaminen aikaa vastaan. Toimeksiantajana toimii jyvaskyläläinen pelialan yritys Zaibatsu Interactive Oy, joka tuottaa pelikehitystä, pelillistämistä ja sovelluskehitystä. Käytännön työ on tehty yhdessä toimeksiantajan kehitystiimin kanssa. Käytännönsuus käsittelee käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessin eri vaiheita pelillistämisen näkökulmasta, jonka lopputuloksena on visuaalisen ohjeistuksen mukaan tehty prototyyppi.	
Asiasanat (avainsanat) Käyttäjäkokemus, pelillistäminen, konseptisuunnittelu, prototyypit	
Sivumäärä 38+16	Kieli Suomi
Huomautus (huomautukset liitteistä) Visuaalinen ohjeistus	
Ohjaavan opettajan nimi Miia Liukkonen	Opinnäytetyön toimeksiantaja Zaibatsu Interactive Oy

DESCRIPTION

	Date of the bachelor's thesis 30 November 2016
Author(s) Inari Markkanen	Degree programme and option Business Information Technology
Name of the bachelor's thesis Gamification and user experience in the mobile application	
Abstract <p>The objective of this thesis was to research gamification and user experience design and to transfer theory into practice. The gamification and user experience were specified for a mobile application. The application was designed to support a company's development and to add more interest for using gamification. Gamification was exploited to make a good user experience design for the mobile application.</p> <p>The thesis studied the theory of the user experience design and gamification. The user experience design theory section dealt with the different steps of the design process. The steps were analysis, design, implementation and evaluation. The analysis step contained the application's requirement specifications and the application's concept was created in the design step based on the requirement specifications. The Visual guidance was created for a prototype in the implementation step. The prototype was meant to test the application's functionality and evaluate the user experience. The application's evaluation and observations for the further development were made in the evaluation step.</p> <p>The theoretical part of the gamification dealt with player types and the elements of gamification. Gamification is a user experience design tool and it will be added to the application to increase good user experience. Each step of the design process paid attention to gamification. To maintain the interest of the application some gamification elements were added to the design. For example, rewarding, computer controlled (boss) level and playing against the time.</p> <p>The thesis was done for Zaibatsu Interactive Oy, a game company from Jyväskylä operating in game development, gamification and application development. The practical part was made with the Zaibatsu Interactive Oy's development team. The result was a prototype made according to the design process and visual guidance.</p>	
Subject headings, (keywords) User experience, gamification, concept designing, prototype, visual guidance	
Pages 38 + 16	Language Finnish
3Remarks, notes on appendices Visual guidelines	
Tutor Miia Liukkonen	Bachelor's thesis assigned by Zaibatsu Interactive Oy

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	KÄYTTÄJÄKOKEMUS	2
2.1	Käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessin elinkaari	2
2.2	Käyttäjäkokemuksen aikajänne	5
2.3	Käyttäjäkokemuksen suunnittelu	6
3	PELILLISTÄMINEN	7
3.1	Miksi pelillistää?	7
3.2	Pelaajatyypit	8
3.3	Pelaajatyypien hyödyt ja haitat suunnittelussa	11
4	PELILLISTÄMISEN KEINOT	11
4.1	Pisteet, tasot ja pelaaminen aikaa vastaan	12
4.2	Kunniamerkit, tulostaulukot ja boss-taso	13
5	KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEN SUUNNITTELU JA PELILLISTÄMINEN	14
5.1	Analysointi	15
5.2	Pelillistäminen analysointivaiheessa	17
5.3	Suunnittelu	18
5.3.1	Piirakkamalli	18
5.3.2	Task list -konsepti	19
5.3.3	Polkukonsepti	21
5.4	Pelillistäminen suunnitteluvaiheessa	25
5.5	Varusteiden suunnittelu sovellukseen	27
5.6	Toteutus	28
5.7	Arviointi	31
6	TULOKSET	33
7	POHDINTA	34
	LÄHTEET	37

LIITE

1 Visuaalinen ohjeistus

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni tutkin käyttäjäkokemuksen suunnittelua ja pelillistämistä mobiilisovellukseen. Tavoitteena oli luoda hyvä käyttäjäkokemus sovellukselle käyttäen pelillistämistä apuvälineenä. Sovellusta käytetään yrityksen arvojen ja strategian käytäntöön siirtämisen, jalkauttamisen, apuvälineenä. Pelillistäminen on yksi käyttäjäkokemuksen menetelmistä, ja tässä sovelluksessa pelillistämällä yritin saada mielenkiinnon pysymään arvojen ja strategian toteuttamisessa. Tällaiselle sovellukselle hyvä käyttäjäkokemus on elinehto ja määränpää.

Tämän sovelluksen kehityksen eri vaiheisiin kuuluu käyttäjäkokemus (UX, user experience), käyttäjäkokemuksen apuväline pelillistäminen (gamification) ja käyttöliittymäsuunnittelu (UI, user interface). Opinnäytetyössäni paneudun pelillistämiseen apuvälineenä ja sivuan käyttäjäkokemusta yleisellä tasolla. Pelillistäminen on yksi menetelmä käyttäjäkokemuksen parantamisessa. Käyttöliittymäsuunnittelun rajasin pois opinnäytetyöstäni, mutta otin sen huomioon elementtien suunnittelussa ja prosessin kehittyessä.

Opinnäytetyön toimeksiantaja oli pelialan yritys Zaibatsu Interactive Oy, joka tuottaa mobiilipelejä ja pelillistettyjä mobiilisovelluksia. Opinnäytetyöni aikana tavoitteena oli saada toimeksiantajalle uusi konsepti sovellukselle, jota voisi myydä muille yrityksille strategian jalkauttamisen ja arvojen apuvälineenä. Strategian ja arvojen jalkauttamisen tehokeinona käytin pelillistämisen keinoja, jotta strategian osa-alueiden ja arvojen omaksuminen ja pelillistämisen myötä hauskuus motivoisi päivittäin pitämään mielessä yrityksen strategian tavoitteet.

Opinnäytetyöhöni kuului myös käyttäjäkokemuksen suunnittelun ja pelillistämisen tutkiminen, joista olen teoriaosuuteni tehnyt. Selvitystyön jälkeen teorian ymmärtämisen osoitin käytännössä. Loin toimeksiantajalle sovelluksen konseptin ja visuaalisen ohjeistuksen huomioiden hyvän käyttäjäkokemuksen. Visuaalisesta ohjeistuksesta toimeksiantaja sai luotua prototyypin, jolla testasimme sovelluksen käyttäjäkokemusta ja toiminnallisuutta.

Sovelluksesta pyrin saamaan protovaiheessa mahdollisimman geneerisen, jotta myynti onnistuisi mahdollisimman monelle yritykselle. Tehtävänäni oli suunnitella helppo ja

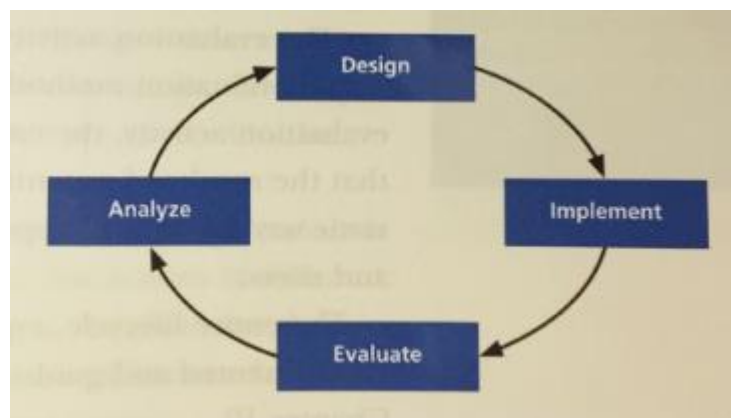
kiinnostava käyttäjäkokemus esimerkkistrategiaan ja arvoihin, josta yritykset pystyisivät omaksumaankin sovelluksen itselleen. Tällä tavalla sovelluksen räätälöinti yrityksen tarpeen mukaan onnistuu helpommin esimerkkistrategian pohjalta.

2 KÄYTTÄJÄKOKEMUS

Virran (2014) mukaan ”käyttäjäkokemus on käytettävyyttä kokonaisvaltaisempi käsite”. Käyttäjäkokemukseen kuuluu myös käytettävyys, joka on teknisen toteutuksen ja laadun määritelmä (Hartson & Pyla 2012, xi). Käyttäjäkokemus on kokonaisuus, joka muodostuu käyttäjän tunteista ja vuorovaikutuksesta tuotteen kanssa ja käytettävyydestä. Esimerkiksi käyttäjän kyky osata avata sovellus puhelimella vaatii puhelimen käytettävyyden suunnittelua ja ymmärrystä siitä, mitä eri painikkeet puhelimesta tekevät. Se on käytettävyyttä. Puhelimen sovelluksen suunnittelu ja miellyttävä visuaalinen ilme ovat käyttäjäkokemuksen suunnittelua ja toteutusta. (Mts. 5.) Käyttäjäkokemuksen suunnitteluun kuuluu tuotteen ulkonäkö, käyttäjän haastaminen, tiedon kerääminen ja elämyksen saavuttaminen (Virtanen 2016). Käyttäjäkokemus ei ainoastaan pyri tuotteen läpikäymiseen mahdollisimman helposti ja nopeasti, vaan käyttäjäkokemus myös keskittyy käyttäjän kokemuksiin ja tunteisiin.

2.1 Käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessin elinkaari

Käyttäjäkokemuksen suunnittelussa on hyödyllistä käyttää tietynlaista tekniikkaa, jotta jokainen osa-alue tulee käytyä läpi ja prosessin hahmottaminen on helpompaa. Kuvassa 1 näkyy käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessin elinkaari.



KUVA 1. Käyttäjäkokemussuunnittelun elinkaari (Hartson & Pyla 2012, 53)

Elinkaarirenkaassa analysoinnilla (analyze) tarkoitetaan vaatimusten määrittelyä ja ymmärtämistä käyttäjän tarpeista ja toiminnasta. Suunnittelu (design) tarkoittaa konseptin luomista ja ulkonäön ja tunteen määrittelemistä. Toteutus (implement) käsittää prototyypin toteutuksen ja sovelluksen teknisten toteutusten huomioimisen. Prototyypin teko on suositeltavaa, jotta arviointivaiheessa voidaan ottaa hyvät ideat talteen ja kehittää vielä muita toimintoja tarpeen mukaan. Arvioinnissa (evaluate) nähdään, kohtaako suunniteltu toteutus käyttäjän tarpeet ja vaatimukset. Elinkaari kuljetaan lähes jokaisen muutoksen aikana läpi, jotta toteutus vastaisi mahdollisimman paljon käyttäjän tarpeita ja sen kautta mahdollistetaan hyvä käyttäjäkokemus. Jokaisessa päätoiminnoissa voidaan palata myös taaksepäin ja iteroida toiminto, jos tarve vaatii. (Hartson & Pyla 2012, 53–55.)

Vasemmalla kuvassa 1 on *analysointi*. Analysointi tarkoittaa yrityksen toimintojen ymmärtämistä, yrityksessä työskentelyn ymmärtämistä ja tuotteen käyttäjien tarpeiden kartoittamista. Analysointi sisältää paljon alatoimintoja, jotka tukevat analyysin tekemisessä. Analysointia voidaan tehdä asiayhteyden vertailulla ja tutkimisella, jotta voidaan tutustua asiakkaaseen ja käyttäjän työhön käytännössä. Näin saadaan kartoitettua tarpeet ja hyödyt uudelle tuotteelle. (Hartson & Pyla 2012, 55.)

Tukena analyysin tekoon voidaan myös käyttää vaatimusmäärittelyä olemassa olevista tiedoista. Vaatimukset vaikuttavat designiin ja tuotteen sisältöön. Vaatimukset voivat määritellä tuotteen ominaisuuksia, ulkonäköä, tunnetta ja jopa käyttäytymismallia. Vaatimusmäärittelyä käytetään usein myös tarkistuslistana, jotta kaikki vaadittavat toiminnot löytyvät tuotteesta jo ennen arviointia. (Mt. 55.)

Elinkaarirenkaan toinen vaihe on tuotteen *suunnittelu*. Suunnitteluvaiheessa luodaan visuaalinen konsepti tuotteelle. Suunnitteluun kuuluu ideointi ja luonnostelu, joita usein työestetään tiimityöskentelynä. Tiimityönä tehty ideointi tuottaa usein parhaimmat suunnitelmat. Ideointi johtaa konseptien ja tuotteiden käsikirjoitusten esittelyyn. Konseptisuunnittelussa voidaan käyttää myös mockupeja, eli malleja, havainnollistamaan ideaa, miltä tuote voisi näyttää. (Hartson & Pyla 2012, 56.)

Suunnitelman toteuttaminen alkaa, kun tuotteelle on valittu sopiva konsepti. Suunnitelman toteutus on yksi suunnitteluprosessin alatoiminnoista, johon kuuluu yksityiskohteisien vaatimusten suunnittelu ja konseptin mallien suunnittelu. Suunnitelman toteutusvaihe etenee visuaalisen konseptin iterointiin, välimallien suunnitteluun, yksityiskohtien suunnitteluun ja lopulta prototyypin toteutukseen. (Mt. 56.)

Oikealla elinkaarirenkaassa on *toteutus*, joka tarkoittaa prototyypin luontia. Prototyypin luodaan yleensä rinnakkain ja yhdessä suunnitteluvaiheen kanssa. Prototyypin tekemiseen kuuluu esimerkiksi visuaalisen ohjeistuksen tekeminen suunnitteluvaiheesta. (Hartson & Pyla 2012, 56.) Solinorin mukaan (2016) prototyyppi on yleensä hyvin kevyt ja kutistettu tuotos laajemmasta kokonaisuudesta, jossa on vain tarkoitus todeta tuotteen toimivuus ja mahdollinen ulkonäkö mahdollisimman nopeasti. Prototyyppi ei koskaan ole valmis ja lopullinen tuotos.

Prototyypin toteutuksessa on otettava huomioon se, minkälaiselle laitteelle se on suunniteltu ja mihin tarkoitukseen. Mobiilisovelluksen kehittämiseen on useita tapoja. *Natiivisovellus* on vaativin sovellus, koska sovellus ohjelmoidaan jokaiselle laitealustalle erikseen. Esimerkiksi iOS- ja Android-alustat eivät ole yhteensopivia keskenään, jolloin molemmille alustoille on ohjelmitava oma sovellus. Tällöin eri laitealustojen sovelluksissa saattaa olla eroavaisuuksia, mutta natiivina sovelluksen suorituskyky saadaan parhaimmilleen. Ohjelmointi kaikille alustoille vie paljon aikaa ja rahaa, mutta natiivisovelluksesta on myös hyötyä. Sovelluksen kehittäminen natiiviksi on hyvä vaihtoehto, jos sovellus tarvitsee paljon kapasiteettiä suorituskykyyn ja sovellus tarvitsee mahdollisuuden erilaisille ominaisuuksille, kuten animaatioille. Natiivisovelluksia voidaan julkaista sovelluskaupoissa, kuten Google Play ja App Store, ja tällöin sovelluksesta voidaan tehdä myös tarvittaessa maksullinen. (Kolme tapaa kehittää mobiilisovellus 2014; Natiivisovellus 2016.)

Web-sovellus mahdollistaa sovelluksen käytön kaikilla alustoilla. Web-sovellukset toimivat mobiiliin selaimessa responsiivisesti ja niitä kehitetään samoilla tekniikoilla kuin muitakin verkkosovelluksia. Kaikki toiminnot web-sovelluksessa eivät ole mahdollisia kuin esimerkiksi natiivisovelluksessa, mutta ohjelmointikielien rajapinnat mahdollistavat monia toimintoja, kuten paikannuksen käytön sovelluksessa. (Kolme tapaa kehittää

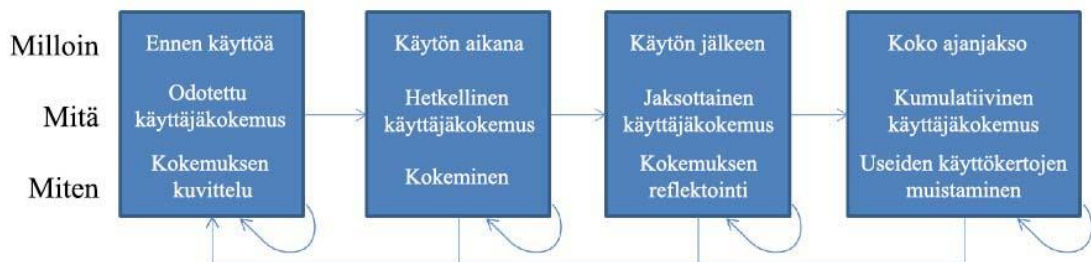
mobiilisovellus 2014.) Web-sovelluksen päivittäminen on helppoa, sillä muutokset tarvitsevat tehdä vain yhteen koodiin ja tämän vuoksi web-sovellus on usein kustannuksien kannalta järkevin ratkaisu (Verkkosovellus 2016).

Hybridi mobiilisovellus tarkoittaa samoilla tekniikoilla toteutettua mobiilisovellusta kuin web-sovellus, mutta se on erikseen asennettava puhelimeen. Sovellus on tehty sisäänrakennettuun Internet-selaimeen, joka käyttää näytön koko ruutua ilman erillisiä osoitepalkkeja, nappeja tai esimerkiksi kirjainmerkkejä. Hybridisovelluksissa käytetään natiivi- ja web-sovellusten parhaita puolia. Hybridisovellus ohjelmoidaan vain kerran ja käännetään se yhteensopivaksi eri laitealustojen kanssa. (Kolme tapaa kehittää mobiilisovellus 2014.)

Neljäs vaihe elinkaarirenkaassa on *arviointi*. Arvioinnin aikana tarkistetaan prototyypin toiminnallisuus ja hiotaan design tarvittaessa. Arviointivaiheessa on mahdollista arvioida nopeita ratkaisuja, joita on tehty prototyyppiin ja siirtyä kehittämään pitemmälle tuotetta. Arviointivaiheessa voidaan myös arvioida valmista tuotetta, jossa hyödynnetään vaatimusmäärittelyä. Tällä tavalla nähdään, täyttääkö tuote kaikki vaatimukset ja onko tuote käyttöön sopiva. (Hartson & Pyla 2012, 56.)

2.2 Käyttäjäkokemuksen aikajänne

Käyttäjäkokemus ei rajoitu ainoastaan käyttöhetkeen, vaan tunteita voidaan herättää jo ennen tuotteen käyttöä ja tuotteen käytön jälkeen käyttäjälle jää aina jonkinlainen tunne tuotteesta. (Virta 2014.) Käyttäjäkokemuksen aikajännettä voidaan kuvata ennen tuotteen käyttöönottoa, käytön aikana ja käytön jälkeen, kuten kuvassa 2.



KUVA 2. Käyttäjäkokemuksen aikajänne (Virta 2014)

Käyttäjäkokemus syntyy, kun käyttäjä kuulee ensimmäistä kertaa tuotteesta jo esimerkiksi ennen tuotteen lanseerausta. Silloin käyttäjälle syntyy valmiiksi jonkinlainen mielikuva kuvista, puheesta ja aiemmista kokemuksista. Käyttäjäkokemus tuotteen käytön aikana alkaa tuotteen ensimmäisestä käyttökerrasta. Käyttäjäkokemus on aina mukana, kun tuotetta käytetään ja se on suunnittelussa tärkein vaihe. Silloin luodaan positiivisia tai negatiivisia tunteita, rikotaan ennakkoluuloja ja pyritään luomaan käyttäjälle kokemus, jota se ei ole ennen kokenut. (Virta 2014.)

2.3 Käyttäjäkokemuksen suunnittelu

Käyttäjäkokemusta ei voida suunnitella, sen voi vain kokea. Hyvää käyttäjäkokemusta tai käytettävyyttä ei voida suoraan suunnitella tai kehittää sovellukseen. Kun sovellukseen lisätään erilaisia ominaisuuksia, esimerkiksi visuaalisuus, pelillistäminen, äänet, kuvat, videot ja tekstit, syntyy sovellukseen hyvä käyttäjäkokemus. Käyttäjäkokemuksen suunnittelu tarkoittaa siis erilaisten elementtien hyödyntämistä sovelluksessa, joilla saadaan muodostettua hyvä ja miellyttävä käyttäjäkokemus. (Hartson & Pyla 2012, 20–21.)

Hyvän käyttäjäkokemuksen suunnittelussa on hyvä ottaa huomioon kohderyhmä ennen muiden ominaisuuksien lisäämistä. Kohderyhmä voidaan määrittellä eri tavoin, jolloin otetaan huomioon käyttäjän ominaisuudet tietyllä tavalla. Tällöin puhutaan käyttäjäkeskeisestä suunnittelusta. Käyttäjän halut ja tarpeet, toiminta ja työ on hyvä ymmärtää, jotta tuotteen voi helpommin kohdentaa tietylle käyttäjäryhmälle ja käyttäjän tarvitsemat ominaisuudet löytyvät tuotteesta. Tuotteen suunnittelussa on tunnistettava käyttäjät, ketkä käyttävät sovellusta, miksi he käyttävät tuotetta ja mitä hyötyä siitä voisi olla. (Werbach & Hunter 2012, 20–25; Usability.gov 2016.)

Jos tuote tulee yrityksen sisäiseen käyttöön henkilöstölle, on kohderyhmä jo etukäteen määritelty. Vaikka kaikilla työntekijöillä eivät ole samat kiinnostuksen kohteet ja harrastukset, heillä on silti jotain yhteistä. Henkilöstö kuuluu samaan yritykseen ja tällöin voidaan ajatella, että heillä on yhteistä. He kuuluvat samaan yrityskulttuuriin, heillä on todennäköisesti samanlainen halu edetä yrityksessä ja edistää yrityksen toimintaa. Jo-

kaisella työntekijällä on oma paikka ja arvo yrityksessä. Käyttäjryhmän yhteisiä mielenkiinnon kohteita tai muita yhteisiä ominaisuuksia kannattaa käyttää hyväksi käyttäjäkokemuksen suunnittelussa. (Werbach & Hunter 2012, 20–23.)

3 PELILLISTÄMINEN

Sanaa pelillistäminen on ensimmäisen kerran käyttänyt brittiläinen Nick Pelling vuonna 2002. Pelillistämällä hän tarkoitti käyttöliittymään soveltuvia pelinomaisia tekniikoita, jotta sähköinen asiointi olisi miellyttävää ja nopeaa. Pellingin näkökulmasta pelillistämisessä oli kyse laitteistoista ja hän loi termin kuvaillakseen palveluja konsulttiyritykselle alkuvaiheessa. (Burke, 2014, 4.)

Pelillistäminen on pelielementtien käyttöä jossain muussa ympäristössä kuin pelimaailmassa. Motivoinnin, käyttäjän aktiivisuuden ja mielenkiinnon säilyttämisen vetovoima on nopeasti kasvanut vuorovaikutteisessa suunnittelussa ja digitaalisilla markkinoilla. (Deterding ym. 2016.)

3.1 Miksi pelillistää?

Zichermannilla ja Cunninghamilla (2011, 20–21) on teoria siitä, miten ihmiset saadaan motivoitumaan pelaamaan. Teoria voidaan jakaa neljään eri osa-alueeseen, motivaatioihin, ja niitä voidaan tarkastella yhdessä tai erikseen. Motivaatiot pelaamiseen ovat mestaruus, stressinvähentäminen, hauskan pitäminen ja seurustelu muiden ihmisten kanssa.

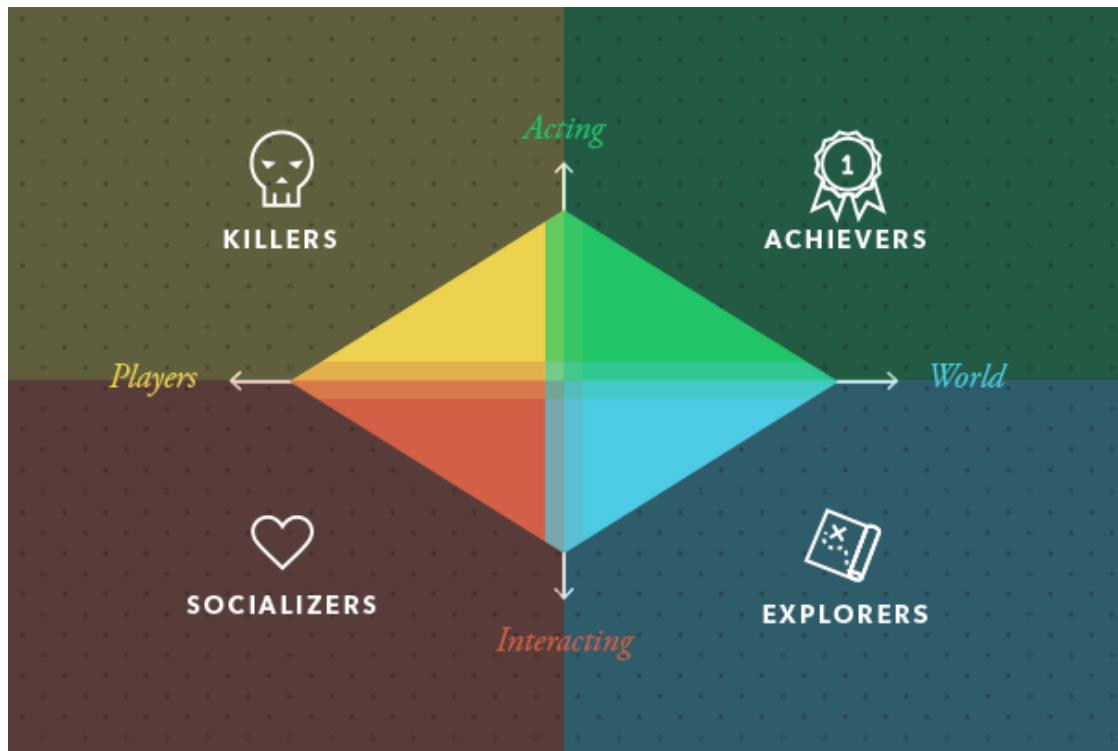
Pelillistäminen on nopeatempoista ja innostavaa, ja siinä päämäärä on ohjata parempiin suorituksiin sovelluksessa. Se motivoi ihmisiä toimimaan tavoitteellisemmin ja kannustaa vuorovaikutukselliseen yhteistyöhön. (Huhtala 2016.) Pelillistäminen sitoo ihmiset usein emotionaalisella tasolla, ja se on paljon tehokkaampaa kuin tyypilliset kaupalliset strategiat. Pelillistäminen tuo käyttäjän omat kokemukset tuotteeseen, jolloin päästään syvälle tunnetasolle. (Burke 2014, 16–17.)

Pelillistäminen ole aina ratkaisu kaikkeen, vaan sille on vaihtoehtoja. Esimerkiksi yrityksen sisällä luontaiset palkinnot voivat ylläpitää paremmin työntekijöiden sitoutumista. Ulkopuolelta tulevilla palkinnoilla, esimerkiksi pelillistämisen kautta saaduilla pisteillä tai badgeilla (kunniamerkeillä) ei ole kestäväää vaikutusta, koska konkreettinen palkitseminen jää pois. Tällöin pelillistäminen voi olla jopa enemmän lannistaa kuin motivoida. Pelillistämisellä pitää olla siis tarkoin määritelty aihe ja ajankohta, jotta sen vaikutus on parhaimmillaan. Parhaimmillaan pelillistäminen motivoi, kun käyttäjät pysyvät halutessaan käyttämään pelillistämistä apunaan, he saavuttavat jotain, etenevät sen kautta johonkin ja pelillistämisen aihe sitoo johonkin isompaan asiaan, esimerkiksi työkuultuuriin. (Burke 2014, 18–24.)

3.2 Pelaajatyypit

Mitä enemmän tiedetään käyttäjistä, nykyisistä ja tulevista, sitä suurempi etu on suunniteltaessa käyttäjäkokemusta. Pelaajakeskeisessä suunnittelussa ymmärretään pelaajan kunnianhimo, tavoitteet ja pyrkimykset. Näillä tiedoilla pystytään luomaan käyttäjäkokemus, joka sitoo pelaajan tunnetasolla. Tunnetasolle pääseminen auttaa pelaajia saavuttamaan päämääränsä, jotka ovat merkityksellisiä heille. (Burke 2014, 21–24.) Bartlen testin mukaan pelaajat voidaan luokitella neljään eri pelaajatyyppiin, jotka käyttäytyvät eri tavalla. Nämä pelaajatyypit huomioon ottaen päästään helpommin käyttäjäkokemustasolla sellaiseen lopputulokseen, joka miellyttää mahdollisimman monia. (Zichermann & Cunningham 2011, 21.)

Pelaajatyyppejä ovat saavuttajat (achievers), tutkimusmatkailijat (explorers), seurustelijat (socializers), ja voittajat (killers) (Bartle 1996), kuten kuvassa 3 näkyy.



KUVA 3. Bartlen pelaajatyypit (Kyatric 2013)

Kuvassa 3 näkyy Bartlen testin pelaajatyypit ja kiinnostuksen kohteet, joihin eri pelaajat kiinnittävät huomionsa käyttäessään sovellusta tai peliä (Kyatric 2013). Vaaka-akseli määrittelee pelaajat, jotka ovat vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa ja pelaajat, jotka ovat vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa. Pystyakseli määrittelee pelaajat, jotka ovat vuorovaikutuksessa johonkin ja pelaajat, jotka toimivat itsenäisesti. Esimerkiksi saavuttajat mieluummin pelaavat kauniissa pelimaailmassa, kun seurustelijat pelaavat mieluummin vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. (Zichermann & Cunningham 2011, 21–23.)

Bartlen (1996) mukaan *voittajat* haluavat provosoida ja aiheuttaa draamaa pelissä muiden osapuolten kanssa. Voittajatyypille on tyypillistä saavuttaa korkein mahdollinen sija ja muiden pelaajien päihittäminen. Trollit, hakkerit, huijarit ja pelissä huomion kerjääjät kuuluvat yleensä tähän kategoriaan yhdessä intohimoisten ja taitavien pelaajien kanssa. (Zichermann & Cunningham 2011, 21–23.)

Saavuttajat ovat kilpailuhenkisiä. He nauttivat pelin tai heidän itsensä asettamista vaikeiden haasteiden suorittamisesta, jotka ovat konkreettisesti mitattavissa. Mitä haastavammaksi tavoitteet ovat asetettu, sitä paremmaksi he tuntevat itsensä saavuttaessaan tavoitteet. (Kyatric 2013.)

Bartlen (1993) tutkimuksessa pelissä ns. tutkiminen on tarpeellista vain silloin, jos siitä voi saavuttaa jotain. Saavuttajat seurustelevat muiden pelaajien kanssa, sillä heiltä saatava lisätietoa pelissä saavutettavista rikkauksista. Tappaminen saavuttajille pelissä on ainoastaan tarpeellista, jos se poistaa uhkan tai muut pelaajat ovat tavoitteiden tiellä.

Seurustelijat ovat pelaajia, jotka pelaavat hyötyäkseen sosiaalisesta vuorovaikutuksesta muiden pelaajien kanssa. Seurustelijat pelaavat usein pelejä, jotka kestävät pitkään ja vuorovaikutus voi kestää koko pelin ajan, esimerkiksi mahjong ja pokeri -pelit. (Zichermann & Cunningham 2011, 21–23.) Tälle pelaajatyypille on pelin aikana tyyppillistä empatiaa, sympatiaa, vitsailu, viihdyttäminen ja kuuntelu.

Seurustelijalta vaaditaan välillä pelin tutkimista, jotta hän ymmärtää, mistä muut puhuvat. Pelissä tappaminen on aina jollain tavalla perusteltu. Esimerkiksi impulsiivinen kosto, jos pelaajaa tai pelikaveria on pelissä satutettu. Perimmäinen syy pelaamiselle on kuitenkin muihin pelaajiin tutustuminen, niiden ymmärtäminen ja kestävien suhteiden muodostaminen. (Bartle 1993.)

Tutkimusmatkailijat ovat kiinnostuneita pelimaailmasta, sen yksityiskohtaisesta mekaniikasta ja sen maantieteestä. Tutkimusmatkailija voi päätyä tietämään, kuinka peli toimii ja käyttäytyy pelissä jopa paremmin kuin pelin suunnittelijat itse. He tietävät kaiken mekaanikasta, pikapainikkeista, tempuista ja virheistä, mitkä ovat pelissä tiedossa ja pyrkivät menestymään pelissä löytämällä lisää tietoa. (Kyatric 2013.)

3.3 Pelaajatyypin hyödyt ja haitat suunnittelussa

Kyatricin (2013) mukaan pelaajatyypin luokittelu auttaa määrittelemään tarkemmin kohderyhmää ja helpottaa tekemään päätöksiä pelin suunnittelussa. Pelin teknisissä päätöksissä pelaajatyypeillä voidaan kohdentaa tietyt ominaisuudet tietyille pelaajille, joka laajentaa pelaajakuntaa ja miellyttää montaa kohderyhmää omilla osa-alueillaan.

Bartlen testin pelaajatyypit ovat tarkoitettu ensisijaisesti seikkailupeleille ja erityisesti MUD-peliin (Multi-User Dungeon) (Kiang 2016). Testin pelaajatyypit eivät siis välttämättä päde muunlaisissa peleissä tai esimerkiksi pelillistetyissä sovelluksissa. Kyatric (2013) nostaa esille, että monet pelillistämisen suunnittelijat uskovat sokeasti neljän pelaajatyypin teoriaan ja yrittävät sen mukaan suunnitella sovelluksensa.

Verkkokaupoissa kerätään nykyään pisteitä omilla ostoksilla. Kun pisteitä on kerätty tarpeeksi, niillä voi saada ihan tuntuja alennuksia tai jonkun tuotteen. Tällainen diili sopii hyvin saavuttajalle. Tutkimusmatkailija käy jokaisen sivun nettisivuilta läpi ja lukee sillä saavansa palkkionsa. Sivujen selaaminen on arvotonta tutkimusmatkailijalle, mutta esimerkiksi kiittämällä kiinnostuksesta saa käyttäjän jatkamaan sivuilla käymistä ja selaamista. (Kyatric 2013.)

Pelillistetyn sovelluksen suunnittelussa neljän eri pelaajatyypin määrittely voidaan huomioida. Sovellusta pitää osata kuitenkin soveltaa, sillä pelaajatyypit voivat toimia täysin eri tavalla erilaisessa ympäristössä. Jotta kohderyhmä pysyy kiinnostuneena, täytyy suunnittelijan pystyä luovuuteen ja tavoitteellisuuteen. (Zichermann & Cunningham 2011, 23–22; Kyatric 2013.)

4 PELILLISTÄMISEN KEINOT

Selkeitä pelillistämisen keinoja ja elementtejä ovat pisteet (points), tulostaulukot (leaderboards) ja kunniamerkit (badges) (Zichermann & Cunningham 2011, 36). Pisteet liitetään yleensä haasteisiin ja niillä voidaan palkita. Pisteet voivat näkyä tulostaulukossa, josta voidaan vertailla, miten kukakin pelaaja pärjää pelissä. Pelaajat keräävät

yleensä kunniamerkkejä hyvistä saavutuksista tai tavoittelevat uusia piste-ennätyksiä. (Werbach & Hunter 2012, 70.)

4.1 Pisteet, tasot ja pelaaminen aikaa vastaan

Yleensä *pisteitä* käytetään, kun halutaan rohkaista ihmisiä tekemään tiettyjä asioita. Oletetaan, että ihmiset ostavat enemmän tavaraa tai työskentelevät kovemmin saadakseen pisteitä. Pisteiden kerääminen toimii motivaationa ihmisille, jotka keräävät asioita tai niille, jotka pitävät toisten ihmisten haastamisesta ja kilpailusta. (Werbach & Hunter 2012, 72.) Zichermannin ja Cunninghamin (2011, 36) mielestä pelillistetty sovellus ei ole pelillistetty ilman pisteytystä. Pisteytys on ehdottoman tärkeä elementti pelillistämässä ja sitä voidaan käyttää eri tavalla erilaisissa tilanteissa.

Pisteet kertovat pelaajalle, kuinka hyvin hän on pelannut ja miten hän etenee pelissä. Esimerkiksi, jos pelaaja on ansainnut 32 768 pistettä, niin hän todennäköisesti on pelannut kauemmin tai saavuttanut enemmän pelissä kuin pelaaja, jolla on 24 813 pistettä. Pisteiden keräämiseen voi samalla asettaa tavoitteita. Esimerkiksi ”Tarvitset 10 000 pistettä viidenteen tasoon, jolloin olet saavuttanut ”Super player” -tittelin ja saat pääsyn uudelle pelialueelle. (Werbach & Hunter 2012, 72.) Pisteiden kerääminen on myös selkeä palaute sovelluksesta, että pelaajat ovat omaksuneet pisteiden keräämisen ja osaavat hyödyntää niitä tarvittaessa (Points, badges and leaderboards 2016).

Tasot (levels) viittaavat edistymiseen ja tasoja voi olla erilaisia. Tasot kertovat pelin aikana pelaajalle, missä vaiheessa peliä he ovat sillä hetkellä. Ensimmäiset tasot yleensä peleissä ovat helppoja ja vaikeusaste nousee tasoilla edetessä. Vaikeusasteen noustessa pelaajan myös oletetaan toimivan pelissä enemmän ja haasteita voidaan lisätä. Pelaaja kokee itsensä hyväksi pelaajaksi vaikeiden tasojen saavuttamisesta ja tuntee yhteenkuuluvuutta muiden pelaajien kanssa. (Zichermann & Gunningham 2011, 45–47.)

Pysyvinä tasoina voi olla esimerkiksi If Vahinkovakuutusyhtiön vakuutustasot. Kotivakuutuksella on useita tasoja, joista voi valita omaan talouteen sopivan vakuutuksen. Osa vakuutuksista kattaa paremman turvan matkatavaroille ja osa vakuutuksista kattaa vain esimerkiksi matkatavaroiden vahingoittumisen. If Vahinkovakuutusyhtiöllä on kotivakuutustasoina ”Laajaplius”, ”Laaja” ja ”Perus”. Vakuutustasot pysyvät samana, eikä

niissä ole tarkoitus edetä. (Zichermann & Gunningham 2011, 48; Kotivakuutus kerros-, rivi- tai paritaloon 2016.)

Edistymispalkkeja (progress bar) esiintyy nykyään hyvin paljon verkko- ja mobiilisovelluksissa. Usein edistymispalkeissa näkyy prosentteilla tai jollain muulla tavalla edistyminen. Edistymispalkit kertovat käyttäjälle, kuinka lähellä hän on päämäärää. Esimerkiksi, LinkedIn käyttää prosentteja siitä, kuinka kehittynyt profiili on ja kuinka paljon dataa käyttäjältä löytyy profiilista. (Zichermann & Gunningham 2011, 48–49.)

Aikaa vastaan pelaaminen pakottaa pelaajan toimimaan nopeasti paineen alla. Ajan kuluessa pelaajan täytyy tehdä päätös, reagoida, suorittaa ja keskittyä tekemään vaadittu tehtävä. Paineen alla toimiminen saattaa johtaa joskus myös erilaisiin päätöksiin, kuin mitä tekisi ilman aikaa vastaan pelaamista. (Marczewski 2015.) Toimiminen tietyssä ajassa kannustaa pelaajaa keskittymään tehtävään tai toimintaan. Ajankäyttöä käytetään myös peleissä keskeisenä elementtinä verratakseen pelaajien suorituksia ja nopeutta. (Enterprise gamification 2013.)

4.2 Kunniamerkit, tulostaulukot ja boss-taso

Kunniamerkit ovat näyttävämpiä kuin pisteet. Kunniamerkki on visuaalinen kuvaus jostakin saavutuksesta pelillistetyssä palvelussa. Pelistatuksensa näyttääkseen pelaajat keräävät innokkaasti kunniamerkkejä. Joskus kunniamerkki voi tulla vain jonkun tietyn tason suorittamisesta ja kunniamerkin ansaitseminen tulee pelaajalle yllätyksenä. Silloin myös tasojen suorittamiseen löytyy motivaatiota, vaikka kaikki tasot eivät olisikaan pakollisia. (Zichermann & Gunningham 2011, 55.)

Kunniamerkkien tärkein ominaisuus on niiden monikäyttöisyys. Erilaisia kunniamerkkejä voi ansaita erilaisista suorituksista eikä kunniamerkeillä ole mitään rajattua käyttöä. Vain pelillistämisen suunnittelijan mielikuvitus on rajana sovelluksen hyödyt ja tarpeet huomioon ottaen. (Burke 2014, 75.)

Tulostaulukossa näkyy pelaajien menestys yhdessä taulukossa. Taulukossa voivat näkyä kaikki pelaajat tai esimerkiksi 20 parhaita pelaajaa. (Burke 2014, 4–5.) Tulostau-

lukko näyttää pelaajan edistymisen myös muille pelaajille, toisin kuin pisteet tai kuniamerkit. Tulostaulukko voi olla motivoiva elementti pelaajalle. Tieto siitä, että on esimerkiksi vain kolmen pisteen päässä noustakseen tulostaulukossa tai päästäkseen kärkijoukkoon, voi haastaa pelaajia toimimaan paremmin. (Werbach & Hunter 2012, 76.)

Boss-taso tarkoittaa pelissä tasoa, jossa mitataan pelaajan osaaminen tietyllä tasolla. Tällä tasolla on tarkoitus lujittaa aiemmin opittu taito ja testata pelaajan osaamista tietokonetta vastaan. Boss-taso on yleensä laajempi taso, kuin muut tasot. Boss-taso lopettaa usein jonkin pelaamisen jakson, esimerkiksi tietynlaiset kentät, joissa on samanlaisia ominaisuuksia. Boss-tason jälkeen jatketaan seuraavalle, kehittyneemmälle tasolle, joissa jo aiempia opittuja taitoja hyödynnetään. (Marczewski 2015.)

Haasteet ja tehtävät (challenges and quests) osoittavat pelaajalle suuntaa, mitä pelillistetyssä maailmassa pitää tehdä. Jotkut ihmiset käyttävät sovellusta ensimmäisen kerran tietämättä etukäteen sovelluksesta yhtään mitään. Vaikka haaste ei olisi heti esillä sovelluksessa, hyvä käyttäjäkokemus voidaan luoda tukeutuen haasteisiin sovelluksen edetessä ja rakentaa siitä runko sovellukseen. Haasteilla saadaan sovellukseen syvyyttä ja ne antavat pelaajalle tarkoituksen. (Zichermann & Gunningham 2011, 64.)

5 KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEN SUUNNITTELU JA PELILLISTÄMINEN

Toimeksiantajana toimi Zaibatsu Interactive Oy, joka on jyvaskyläläinen peliyritys. Toimeksiantona suunnittelin valmistuvalle mobiilisovellukselle käyttäjäkokemusta ja apuvälineenä käytin käyttäjäkokemuksen parantamisen keinoa, pelillistämistä. Sovelluksen oli tarkoitus jalkauttaa yrityksen arvot työntekijöille ja pyrkiä siihen, että jokainen työntekijä osaisi konkreettisesti toteuttaa näitä arvoja joka päiväisessä työssään. Yritys tuottaa pelejä, pelillistettyjä ratkaisuja ja sovelluskehitystä. Mobiilisovelluksen konsepti ja prototyyppi kehitettiin Zaibatsu Interactive Oy:n myyntityökaluksi, ei yrityksen omaan käyttöön.

Käyttäjäkokemuksen suunnittelussa käytin Rex Hartsonin ja Pardha Pylan käyttäjäkokemussuunnittelun elinkaarta. Käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessin aikana kävin elinkaaren neljä eri vaihetta, jotka ovat analysointi, suunnittelu, toteutus ja arviointi.

Kun käyttäjäkokemus oli viety läpi sovelluksesta, siihen lisättiin pala kerrallaan pelillistäminen ja sen elementit lisäämään käyttäjäkokemusta.

5.1 Analysointi

Myyntitarkoitukseen menevä sovellus ja sen konsepti olivat tässä tapauksessa jo pitkälle yrityksen määrittelemä. Mahdollisten asiakkaiden kanssa oli jo jonkin verran keskusteltu tarpeista sovellukselle, joten oli mahdollista jo kuvitella sovelluksen tulevan suurelle yritykselle, jossa työntekijöitä voisi olla mahdollisesti 50–200 henkilöä. Suuren yrityksen henkilöstömäärä rajoitti paljon käyttäjäkokemuksen suunnittelussa. Työntekijöihin kuuluu mahdollisesti nuoria osaajia, joille ovat tuttuja erilaiset mobiilisovellukset älypuhelimissa ja jotkut työntekijät saattavat olla älypuhelimien käytössä vastaalkajia, jotka eniten käyttävät puhelinta soittoihin ja tekstiviestien kirjoittamiseen.

Analysoinnin alkuvaiheessa tiimin kanssa kävimme läpi sovelluksen vaatimusmäärittelyä yksityiskohtaisesti, jotta sovelluksen tarve tulisi kartoitettua mahdollisimman laajasti. Sovelluksen kehitystiimiin kuului lisäksi yrityksen toimitusjohtaja, työelämänohjaajani ja teknisen osuuden toteuttaja. Analysoinnissa kävimme läpi sovelluksen tarpeet, toiminnot, ominaisuudet ja hyödyt. Vaatimusmäärittelyyn joitakin osia oli jo valmiiksi alustettu ja määritelty. Sovelluksen mahdolliselle konseptille ja prototyypille oli tarve, jota voisi käyttää myynnin työkaluna. Toimeksiantajan asiakasyrityksillä on tarve digitaaliselle ja pelillistetylle yrityksen kehittämissovellukselle, joka voi olla esimerkiksi yrityksen strategian tai/ja arvojen jalkauttaminen. Kuvassa 4 on kehitystiimimme luoma määrittely yrityksen kehittämissovellukselle, jonka mukaan sovelluksen konseptia lähdettiin alustamaan.

Yrityksen kehittämissovellus

Tarve

- Toimeksiantajan asiakasyrityksillä tarve digitaaliselle, peilistetylle strategian jalkauttamisen työkalulle
- Tavoite toteuttaa konsepti tai prototyyppi, jota voidaan käyttää myynnin työkaluna

Toiminnot

- Työnantaja voi asettaa tavoitteita/ongelmia esim. yrityksen kehittämiseen liittyen
- Työntekijät auttavat keksimään ideoita tavoitteen saavuttamiseksi/ongelman ratkaisemiseksi
- Työnantaja antaa palautetta ideoista
- Työntekijät voivat antaa toistensa hyvälle ideolle tähtiä

Hyödyt

- Työnantaja saa apua yrityksen kehittämiseen ja ongelmiin
- Työntekijät pääsevät osallistumaan ja vaikuttamaan
- Työntekijät saavat palautetta työnantajalta
- Yrityksen jatkuva kehittäminen pysyy mielessä
- Kun tavoitteen saavuttamiseen tai ongelmaan keksitään ratkaisu, työnantaja voi palkita työntekijät, jotka ovat osallistuneet ideointiin

Tuotokset

- Viitekehys:
 - Peilistäminen
 - Strategian jalkauttaminen
- Benchmark - mitä olemassaolevia ratkaisuja samaan ongelmaan (koulutukset, appit)
- Visuaalista esitysmateriaalia, konseptin esittämistä
- Mockupit idean/ux/ui testausta
- Wireframe ja UI speksit koodia varten
- Toimiva demo/MVP asiakasesittelyä varten

KUVA 4. Yrityksen kehittämissovelluksen määrittely

Sovelluksen ominaisuuksiin piti mahdollistaa tavoitteita tai ongelmia yrityksen kehittämiseen liittyen, työntekijät voivat olla vuorovaikutuksessa sovelluksen kanssa ja sovelluksen pitäisi olla motivoiva toteuttamaan yrityksen arvoja ja strategiaa. Hyötyjä käytönotetulle sovellukselle ovat esimerkiksi, työnantaja saa apua ja tietoa yrityksen kehitettävistä asioista ja ongelmista, toimivista käytännöistä, sovelluksen käyttäjät pääsevät osallistumaan ja vaikuttamaan yrityksen toimintaan ja yrityksen jatkuva kehittyminen pysyy mielessä.

Vaatimusmäärittelyyn kuuluu muiden yritysten benchmarkkaaminen, eli vertailu, miten he toteuttavat arvojaan ja mikä on yleisin keino niiden arviointiin. Arvot näkyvät usein yritysten nettisivuilla ja mahdollisesti konkreettisesti yrityksen julisteissa tai esimerkiksi kahvihuoneessa. Yritysten arvojen toteuttamisen arviointi pääsääntöisesti käydään läpi esimiehen ja työntekijän kehityskeskustelussa. Pyrkimys oli keksiä jokin uusi nykyaikainen ja digitaalinen keino, jolla arvojen toteuttaminen näkyisi myös jokapäiväisessä työssä.

Yritysten vertailun jälkeen loin kuvitteellisen yrityksen, sen arvot ja strategian, henkilöstön ja henkilöstömäärän tarkoituksena saada sovelluksen pohjasta ja sen tiedoista mahdollisimman geneerinen, jotta mahdollinen ostajayritys osaisi kuvitella sovelluksen myös omiin tarpeisiinsa.

5.2 Pelillistäminen analysointivaiheessa

Jo analysoinnin aikana piti pelillistäminen ottaa huomioon. Kohderyhmä oli suuressa merkityksessä pelillistämisen suunnittelun kannalta. Sovellukseen pelillistämisen lisäämisessä oli syytä ottaa huomioon, että minkälaisia pelillistämiskeinoja käytetään ja mitä elementtejä käytetään, jotta käyttäjä ymmärtää sovelluksessa, mitä tapahtuu ja osaa edetä kohti päämäärää.

Henkilöstön mahdollisten erilaisten taustojen takia pelillistämisen pitäisi sovelluksessa näkyä helposti ja yksinkertaisesti, mutta kuitenkin yksityiskohtaisesti ja näkyvästi. Tarkoituksena on kuitenkin henkilöstön arvojen ja strategian noudattaminen ja niiden tietämyksen testaaminen hausalla ja motivoivalla tavalla. Analysointivaiheessa mietittiin paljon, mitä elementtejä pelillistämisestä käytetään sovelluksessa.

Päätimme käyttää elementteinä joidenkin ”tehtävien” suorittamista, äänestämistä, suoritetuista ”tehtävistä” palkitsemista, diagrammia ja boss-tasoa, kun analysoimme *pelillistämisen elementtejä*. Näillä elementeillä saadaan moni käyttäjä kiinnostumaan ja vaikka joku elementti ei yhtä käyttäjää miellyttäisi, niin jollain toisella elementillä saadaan kiinnostus herätettyä.

Tehtävien suorittaminen voi olla tasolla toiselle siirtymistä ja tässä tapauksessa esimerkiksi yrityksen arvojen opiskelua, itsensä arvioimista ja arvosta toiseen siirtymistä. Äänestäminen tapahtuisi muiden työntekijöiden suoritetuista tehtävistä, esimerkiksi ”Anna tähti!” tai ”Anna ääni parhaalle pelaajalle”. Äänestäminen on sovelluksen ja muiden käyttäjien kanssa vuorovaikutusta, mitä pidetään tärkeänä asiana käyttäjäkokemuksen suunnittelussa.

Pisteillä palkitaan suoritettavat tehtävät, tällöin jokaisesta edistysaskeleesta motivaatio kasvaa ja käyttäjällä on mielenkiintoa jatkaa sovelluksessa eteenpäin. Diagrammissa

voisi näkyä esimerkiksi arvot tai tietoa siitä, miten työntekijät ovat niistä suoriutuneet. Diagrammi havainnollistaa sovelluksessa esimerkiksi määrää, aikaa tai vastauksia. Diagrammia voi myös samalla käyttää tulostaulukkona (leaderboard), esimerkiksi kymmenen parhaimman käyttäjän pisteet ja heidän kehittyminen.

Boss-tasolla voi testata, kuinka käyttäjä osaa yrityksen arvot ja kuinka se osaa käyttää niitä käytännössä. Tasolla käytetään tehosteena aikaa vastaan pelaamista, joka luo lisää tehokkuutta sovellukseen.

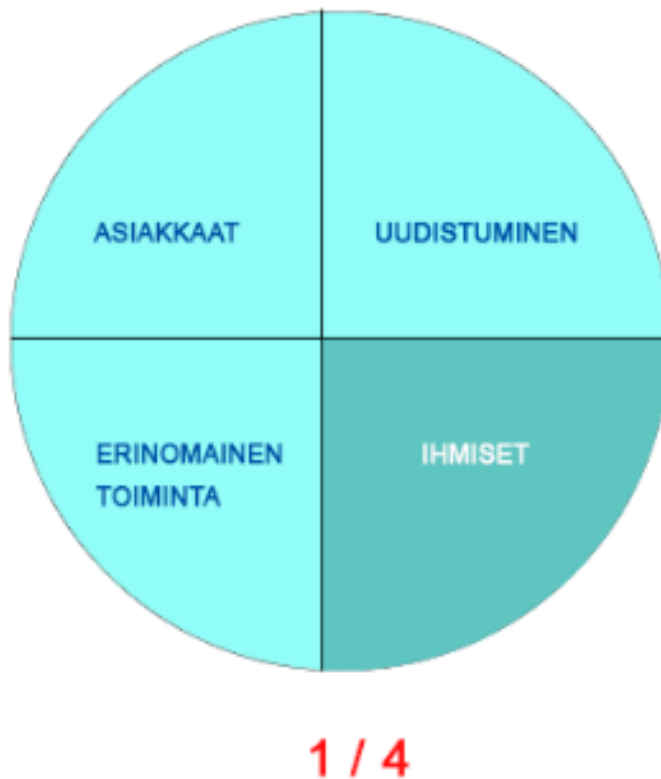
5.3 Suunnittelu

Konseptin luonnissa lähdin siitä liikkeelle, että miten työntekijät tällä hetkellä tuottavat yrityksen arvoja ja strategiaa jokapäiväisessä työssään. Arvojen ja strategian muodostaminen kuitenkin näkyy myös pieninä asioina työpaikalla ja monet ovat niistä itsestään selviäkin, kuten toisten huomioiminen ja asiakkaista välittäminen. Strategian toteuttaminen näkyy esimerkiksi uusien asiakkaiden myötä, yrityksen liiketoiminnan kasvamisena ja rekrytoinnissa. Seuraavaksi mietinnässä oli, että miten tällaisen kokonaisuuden voisi digitalisoida, jotta se olisi mieluista käyttää ja mielenkiinto pysyisi yllä.

5.3.1 Piirakkamalli

Ensimmäinen konsepti-idea oli, että arvot olisivat Trivial Pursuit -pelin kaltaisesti piirakkamuotissa. Jokainen piirakan pala edustaisi yhtä arvoa. Trivial Pursuit on yleisesti tunnettu peli, ja sen pelinappulan piirakan omainen ulkonäkö on monelle tuttu. Tekevässäni kuvassa 5 on rautalankamalli piirakkapohjasta, jossa näkyvät kuvitteelliset yrityksen arvot. Ideana oli, että käyttäjä arvioi alussa itseään ja tunnistaa itsessään ja omassa työssään, mitä arvoja hän jo alkuvaiheessa tietoisesti toteuttaa.

MITÄ ARVOJA NOUDATAN TYÖSSÄNI?



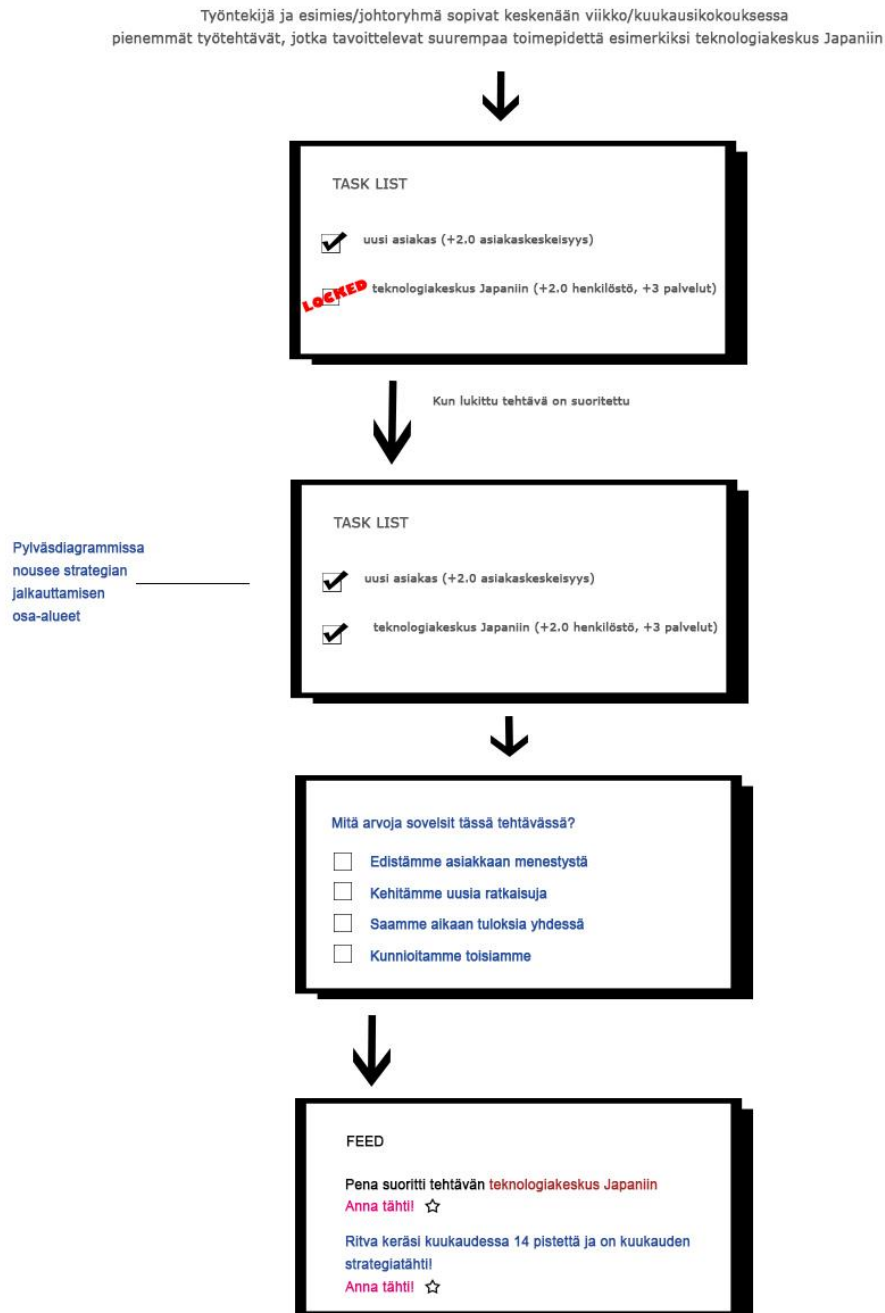
KUVA 5. Piirakkamalli

Tämä idea ei lähtenyt pitemmälle, koska polkukonseptia suunniteltiin samaan aikaan ja siihen sain ideoita paremmin. Piirakkamallinen toteutus mobiilisovelluksessa olisi saattanut olla liian raskas mobiiliin.

5.3.2 Task list -konsepti

Ensimmäiseksi loin konseptin, jossa esimerkiksi esimiesryhmä tekee task-listan, eli tehtävälisan, joka näkyy sovelluksessa. Jokainen tehtävä on tietyn pistemäärän arvoinen ja mitä haastavampi tehtävä on, sitä enemmän siitä saa pisteitä. Työntekijä pystyy lukitsemaan tehtävän itselleen ja suorittamaan tehtävän. Kun tehtävä on suoritettu, tulee task-listaukseen kuittaus tehdystä tehtävästä. Kuittaamisen jälkeen sovelluksessa täytyy valita arvot, joita noudatti kyseissä työssä.

Työntekijän henkilökohtainen suoritus näkyy diagrammin kasvavana palkkina. Suoritusta tehtävästä tulee ilmoitus sovelluksen feediin, eli seinälle. Ilmoituksessa näkyy, että kuka suoritti, mitä suoritti ja muut työntekijät voivat ilmoitukselle antaa tähden. Feediin tulee myös ilmoituksia esimerkiksi siitä, kuka on saanut kuukaudessa eniten pisteitä. Kuvassa 6 näkyy kuva luomastani konseptista.



KUVA 6. Task list -konsepti

Esittelin idean muulle tiimille. Sovelluksessa oli hyviä elementtejä, kuten muille tähtien antaminen ja diagrammin käyttö. Strategian ja arvojen esittelyä ei tässä konseptissa erikseen kuitenkaan ollut, joten nappasin hyvät ideat konseptista talteen. Lähdin suunnittelemaan sovellusta enemmän arvojen ja strategian esittelyn näkökulmasta ja miten saisin niiden käytäntöä tuotua samalla sovellukseen.

5.3.3 Polkukonsepti

Ajatukset piti täysin nollata task list -konseptin jälkeen, jotta uusia tuoreita ideoita alkaisi tulla. Yrityksen arvo ja strategia piti tulla sovelluksessa ilmi ja hyvä olisi, että niiden toteuttamista jotenkin testattaisiin. Loin polun, johon yrityksen arvot ja strategian osa-alueet sijoitettaisiin. Ne käytäisiin sovelluksessa teoriassa läpi ja sen jälkeen voisi tehdä itsearviointin omasta strategian osa-alueiden ja arvojen toteutuksesta. Kuvassa 7 näkyy polkusuunnitelman aloitus.

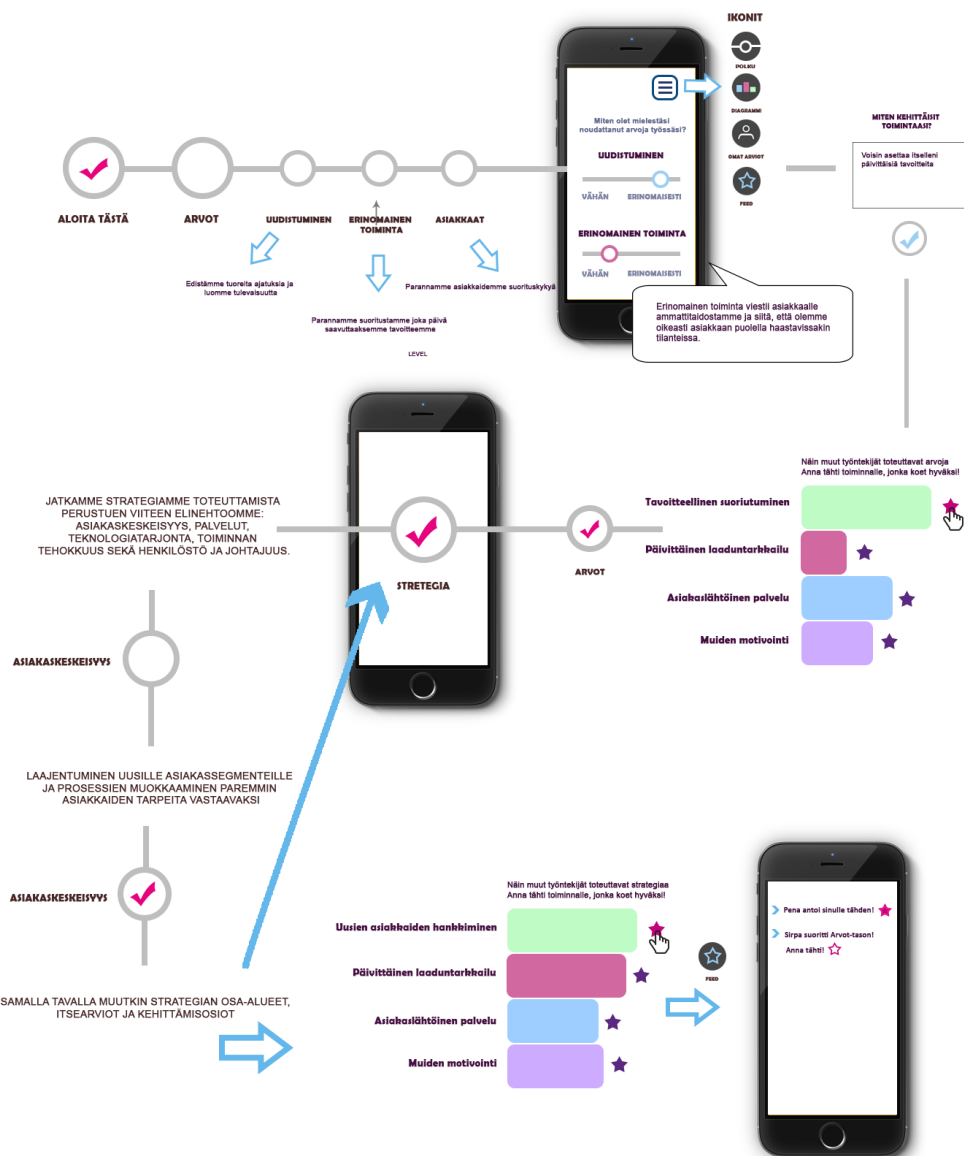


KUVA 7. Polkukonsepti versio 1

Ensimmäisessä näkymässä näkyy polku, jossa on eritelty arvot ja strategia isoihin laatikoihin. Kun Arvot-näppäimestä painaa, tulee jokainen arvo näkyviin ja niiden tiedot. Kun käyttäjä on lukenut arvot, hän arvioi itsensä kysymyksen avulla ja määrittelee vihreät pallot itsensä mielestä oikeaan kohtaan.

Itsearviointin jälkeen sovellus palaa polkunäkymään, jossa aukeaa strategian osa-alueet samalla tavalla kuin arvot. Polkunäkymässä on tasot näkyvissä. Tasot nousevat sen mukaan, kun käyttäjä etenee sovelluksessa.

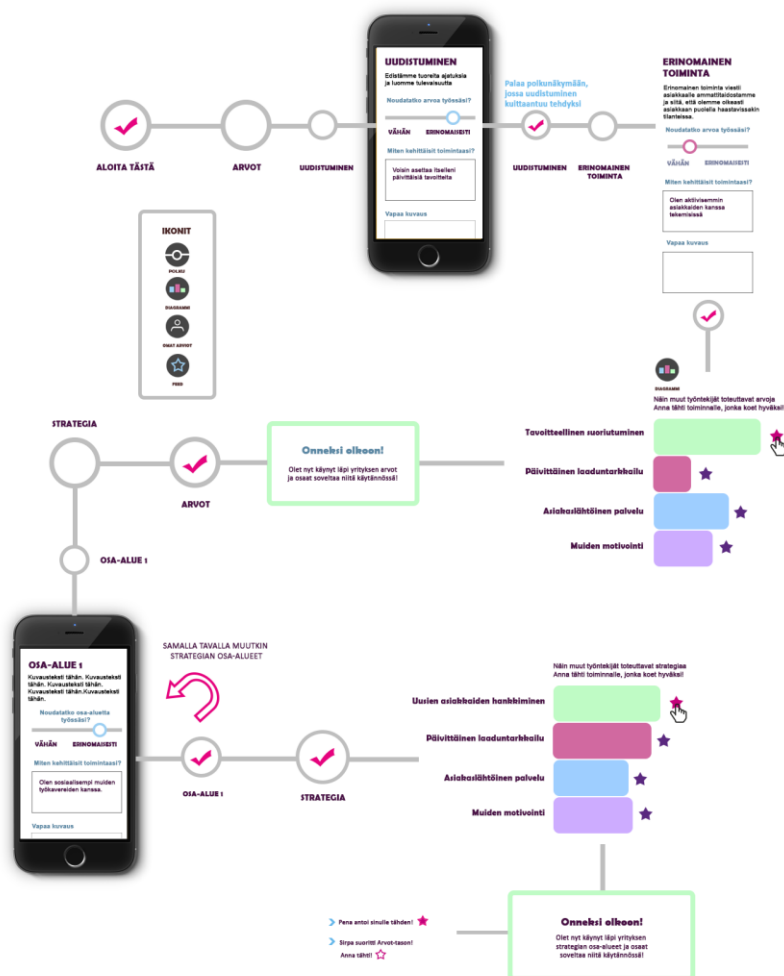
Esittelin polkukonseptin tiimille ja he pitivät myös polkuideasta. Se on selkeä ja hyvin toteutettavissa. Jatkoisin konseptin tekemistä pitemmälle. Kuvassa 8 konsepti on viety pitemmälle. Selkeytin polkua palloiksi. Polussa edetään pallo kerrallaan ja jokainen pallo edustaa yhtä arvoa ja strategian osa-aluetta. Kun polulla on käyty arvot läpi, tulee itsensä arvioiminen arvojen suhteen. Itsearvionäkymässä tulee jokaisen arvon kohdalle vielä lyhyt kuvaus arvosta ja sen tavoitteista. Jokaisen arvon kohdalla arvioidaan, kuinka hyvin toteuttaa arvoa ja miten kehittäisi omaa toimintaa. Ikoneina ovat polku, diagrammi, omat tiedot ja feed. Polkuikonista pääsee takaisin polkunäkymään ja siihen pisteeseen, mihin jäi. Diagrammi näyttää ”erinomaiset tavat”, kuinka toteuttaa arvoja ja strategiaa. Diagrammin palkit kasvavat sitä mukaan, kun joku antaa tähden.



KUVA 8. Polkukonsepti versio 2

Arvojen jälkeen siirrytään polulla strategian osa-alueisiin, ja jokainen osio käydään samalla tavalla läpi kuin arvoissa: määritelmä, itsensä arviointi, itsensä kehittäminen ja äänestämisen. Diagrammi-ikonista siirrytään diagramminäkymään, jossa pääsee äänestämään hyviä toimintoja. Omat tiedot -ikonin alta löytyy itsensä arvioimislomakkeet ja feed-ikonista siirrytään sovelluksen feediin, johon tulee ilmoituksia työntekijöiden suorituksista.

Konseptin näyttämisen (kuva 8) jälkeen totesimme, että konsepti on menossa selvästi oikeaan suuntaan. Sovelluksesta pitäisi saada kuitenkin kevyempi ja näkymiä pitäisi olla vähemmän. Kutistin jokaisen arvon ja sen arvioinnin yhteen näkymään. Ensimmäisenä näkymässä näkyy arvon nimi ja sen kuvaus. Samalla näytöllä alempana on jo itsensä arvioiminen perusteluineen. Kun arvo on käyty läpi, siirrytään polulla seuraavaan arvoon. Kuvassa 9 on polkukonseptissa kutistetut arvonäkymät ja polku on jo paljon ryhdikkäämpi.

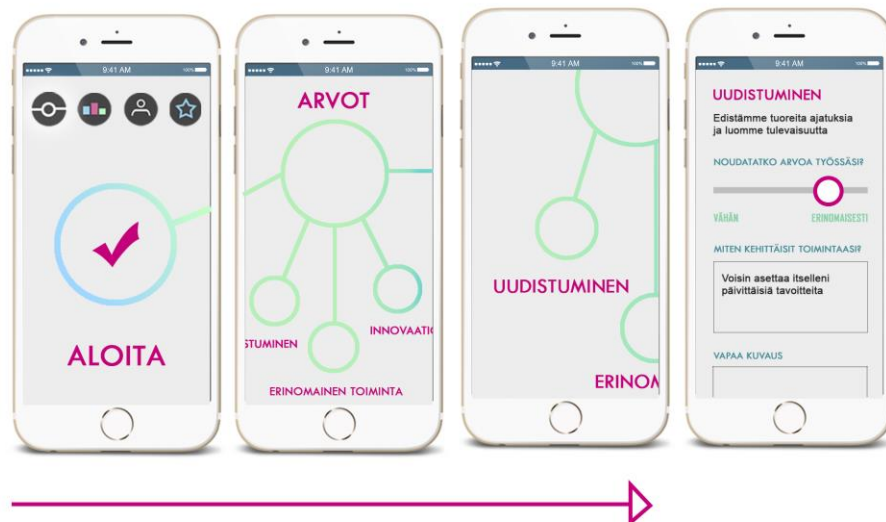


KUVA 9. Polkukonsepti versio 3

Polkukonsepti alkoi olla rakenteeltaan kasassa ja alkoi hahmottua se, miten edetä sovelluksessa. Seuraavaksi piti alkaa miettiä käyttäjäkokemuksen kannalta siistiä ja yksinkertaista ulkoasua, jossa mielenkiinto pysyisi yllä. Vaikka sovellus sisältää tärkeää tietoa, niin sen esittäminen pitäisi saada kevyeksi ja mielenkiintoiseksi. Loin sovellukselle kevyen rakenteen ja tehostin keveyttä raikkailla väreillä.

Polkuidea alkoi saada uutta ilmettä ja elävyyttä. Polku alkoi saada lisää kulmikkua ja särmiä, kun lisäsin polkuun liikkuvuutta. Esimerkiksi suunnitelmana oli, että sovellus aina keskittäisi aktiivisen pallon keskelle ruutua. Polulla voisi liikkua pyyhkäisemällä näyttöä, kuten karttasovelluksissa. Kuvassa 10 on havainnollistettu mockup-kuvina polku ja polusta siirtyminen ensimmäiseen arvoon. Tässä vaiheessa kuvan 10 suunnitelmat siirrettiin myyntiin esimerkkikuviksi mahdollisesta sovelluksesta. Myyntiin meneviin kuviin muutettiin jonkin verran yksityiskohtia, kuten tekstejä.

POLKU ELÄÄ/LIIKKUU PYYHKÄISEMÄLLÄ. KESKITTÄÄ AKTIIVISEN PALLON AINA KESKELLE



KUVA 10. Polkukonsepti versio 4

Kuva 10:n pohjalta aloin suunnitella sovellukseen pelillistämistä. Konseptista jätin pois strategian osa-alueet, sillä ne kulkisivat samalla tavalla mukana arvojen jälkeen. Konseptista pitäisi seuraavaksi saada kokonaisuus, jotta prototyypin tekeminen mahdollistuisi. Prototyypissä kokeilemme sovelluksen toiminnallisuutta ja miten elävä polku onnistuu.

5.4 Pelillistäminen suunnitteluvaiheessa

Pelillistämisen lisääminen polkukonseptiin oli osittain melko helppoa, sillä sovelluksessa edetään tasaisesti, joka on myös peleissä hyvin yleistä. Suunnitteluvaiheessa oli tässä tapauksessa hyvä luoda ensin konsepti, johon lisätään pelillistämisen elementtejä, ettei pelillistäminen ota etusijaa suunnittelussa. Analysointivaiheessa oli jo suunniteltu pelillistämisen elementtejä, joita voitaisiin käyttää sovelluksessa. Elementtejä olivat tehtävien suorittaminen, äänestämisen, palkitseminen, diagrammi ja boss-tasoa.

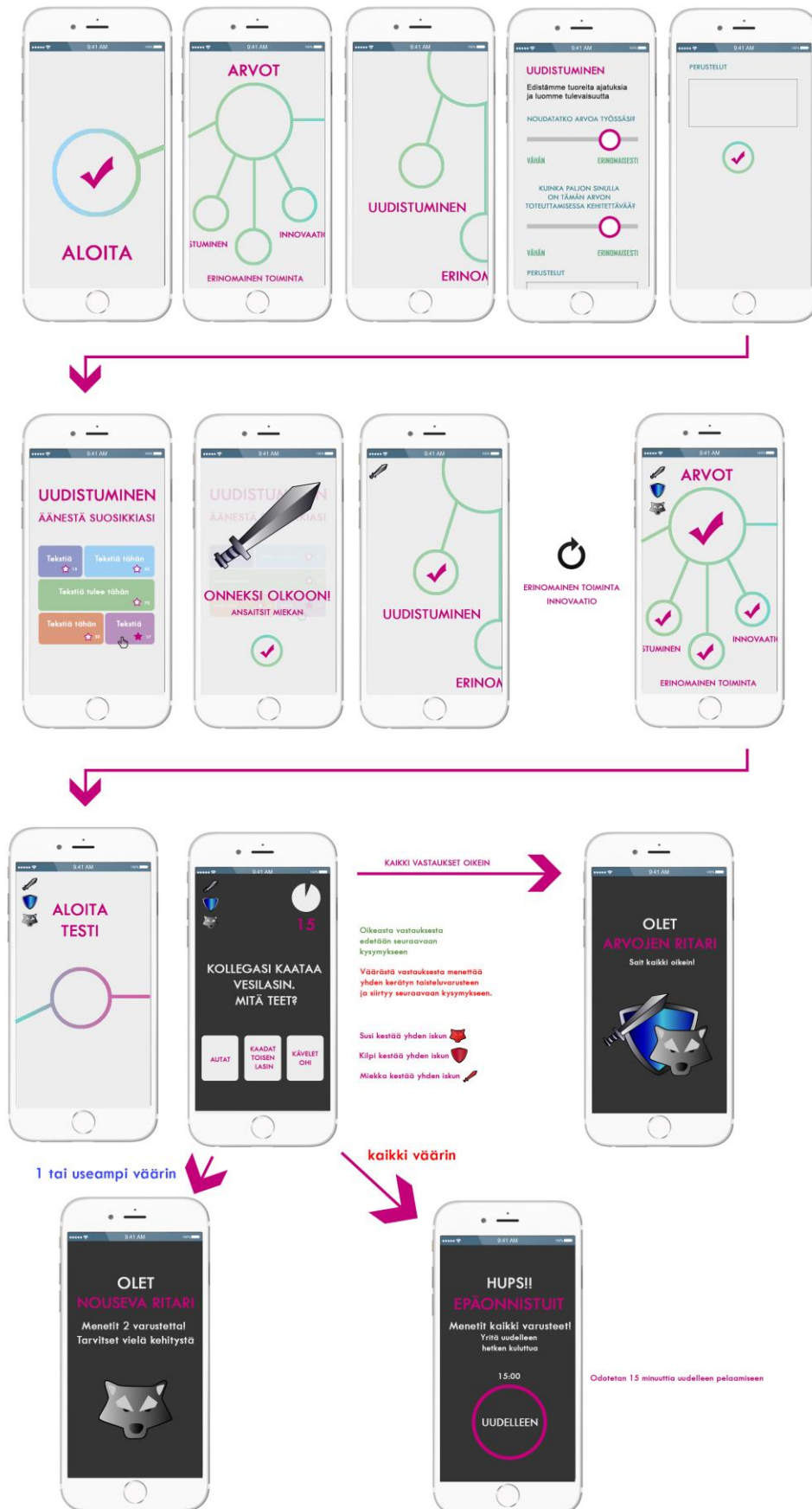
Kaikki suunnitellut elementit tulisivat olemaan sovelluksessa, mutta suunnitteluvaiheessa tuli vielä tarkentavia elementtejä mukaan sovellukseen, kuten aika ja kategoriat. Lisänä myös aiemmin suunniteltu palkitseminen tapahtuisi badgeilla, mutta ne voisi myös menettää boss-tasolla.

Ensimmäisenä pelillistäminen näkyy arvon jälkeen näkymässä, jossa äänestetään ”erinomaiset esimerkit”. Esimerkit ovat esimerkillisiä keinoja, miten voisi toteuttaa arvoa. Erinomaiset keinot näkyvät diagrammissa. Diagrammi on mukautettu puhelimen näyttöön ja diagrammin palkit on suunniteltu liikkumaan ja kasvamaan sitä mukaan, kun joku äänestää vaihtoehtoja. Äänestämisen jälkeen aukeaa seuraava näkymä, jossa käyttäjä on ansainnut ensimmäisen varusteen boss-tasoa varten.

Boss-tasolle valitsin varusteet, jotka edustaisivat boss-tasolla tietokonetta vastaan taistelua. Varusteiksi valitsin miekan, kilven ja suden, koska varusteet olisi melko helppo tehdä itse ja niiden tarkoitus tulee pelissä hyvin selville. Arvoja on sovelluksessa kolme ja jokaisen arvon suoritettuaan voi ansaita miekan, kilven tai suden. Kerätyt varusteet näkyvät aina näytön vasemmassa kulmassa.

Sovelluksessa on boss-taso, joka testaa, kuinka hyvin käyttäjä on sisäistänyt arvot. Boss-tasolla on kysymyksiä yritysmaailmasta ja kolme vastausvaihtoehtoa, joista pitää valita mielestään oikea. Esimerkkinä käytettiin kysymystä ”Kollegasi kaataa vesilasinsin. Mitä teet?” ja vastaukset olivat ”Autat”, ”Kaadat toisen lasinsin” ja ”Kävelet ohi”. Jos vastaus menee väärin, menettää yhden varusteen ja jos vastaus menee oikein, niin käyttäjä pääsee etenemään seuraavaan kysymykseen. Kuvassa 11 on konsepti kokonaisuudessaan elementteineen.

POLKU ELÄÄ/LIIKKUU PYYHKÄISEMÄLLÄ. KESKITÄÄ AKTIIVISEN PALLON AINA KESKELLE

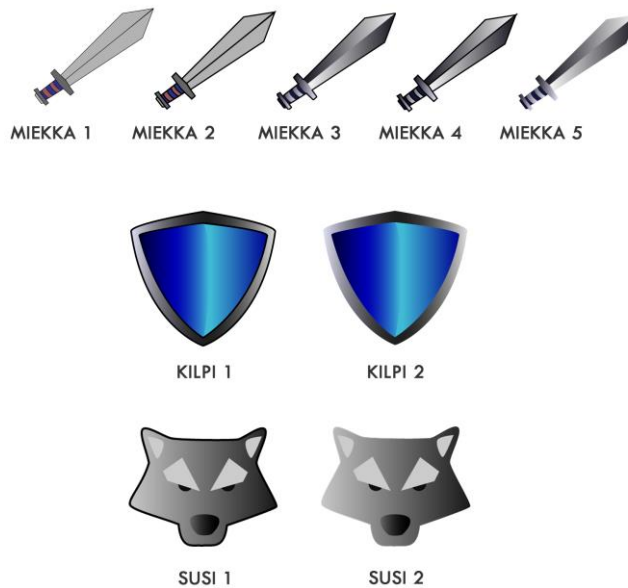


KUVA 11. Polkukonsepti versio 5

Testinäkymissä, eli missä kysymykset ovat, on käytetty tehostekeinona eriväristä pohjaa kuin muussa sovelluksessa. Käyttäjälle on tällöin selvää, että sovelluksessa täytyy reagoida täysin eri tavalla. Kysymykset pelataan aikaa vastaan ja aikaa on 15 sekuntia kysymystä kohden. Kuvassa 11 näkyy vain yksi kysymys, mutta kysymyksiä on kuviteltu olevan enemmänkin. Jos käyttäjä osaa vastata kaikkiin kysymyksiin oikein, eikä menetä yhtäkään varustetta, on hän arvojen ritari. Jos käyttäjä menettää yhden tai useamman varusteen testin aikana, on hän nouseva ritari. Kaikkien varusteiden menettäminen johtaa näkymään, jossa pitää yrittää uudelleen testiä. Aikaa on 15 minuuttia, jonka jälkeen sovelluksessa on mahdollisuus uudelleen kokeilla testiä.

5.5 Varusteiden suunnittelu sovellukseen

Konseptin edetessä ja kokonaisuuden hahmottuessa oli aika alkaa luoda elementtejä, joita käytettäisiin varusteina sovelluksessa. Varusteet olisivat tässä tilanteessa badgeja, joita ansaitaan suoritettuaan tehtäviä. Varusteiden suunnittelussa käytin apuna keskiaikaisen ritarin varustusta, koska suoritettuaan kysymykset käyttäjä olisi jonkin tason ritari. Päädyin käyttämään miekkaa, kilpeä ja sutta. Jokainen varuste edustaa yhtä arvoa ja jos boss-tasolla käyttäjä saisi säilytettyä kaikki varusteet, olisi hän ”Arvojen ritari”. Ajatuksena oli, että jotakin vastaan pitää pelata ja siihen sopivat varusteet pitäisi olla sovelluksessa. Aloitin jokaisen varusteen suunnittelun Adobe Illustratorilla. Jokaisesta varusteesta tein muutamat erilaiset versiot, jotta oikea tyyli löytyisi. Varustekollaasin, kuva 12, näytin muulle tiimille, jotka antoivat oman mielipiteensä ja yhdessä valitsimme parhaat varusteet sovellukseen.



KUVA 12. Varusteet

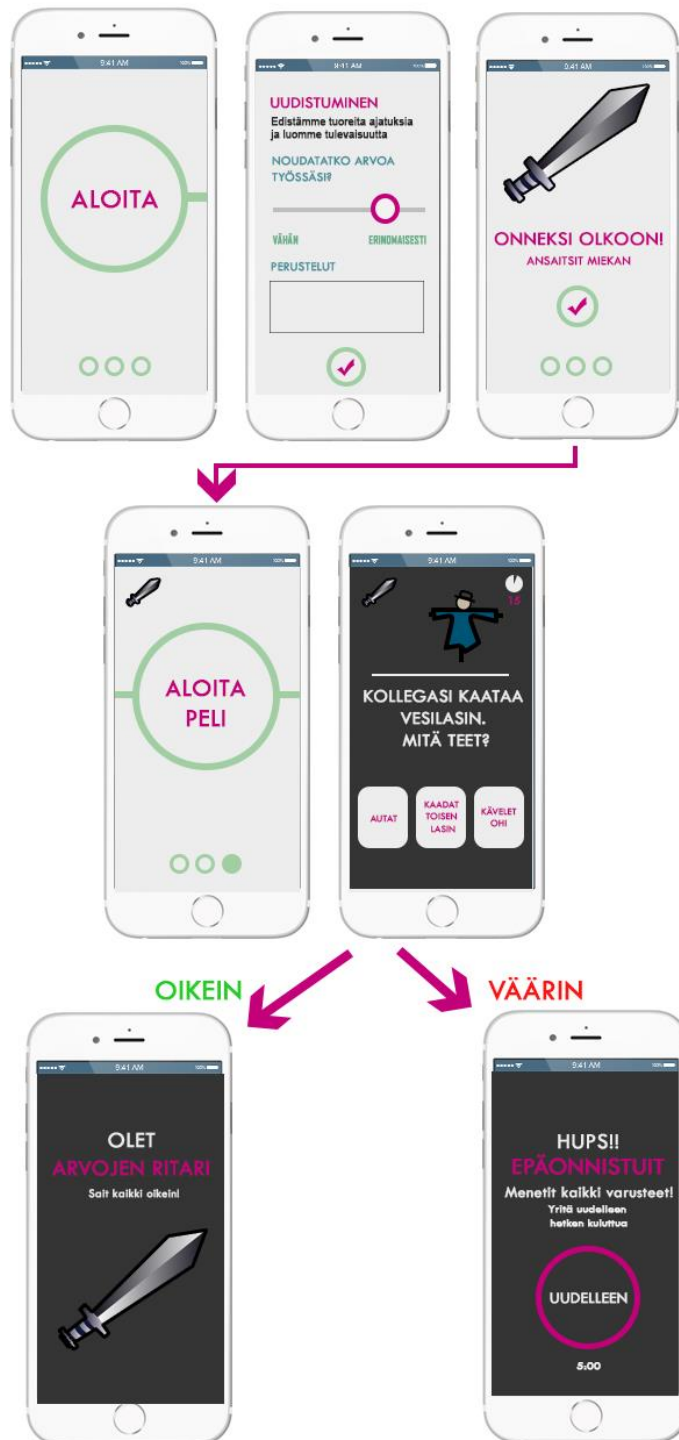
Kuvassa 12 on viisi erilaista miekkaa. Kaikki varusteet on tehty yhteen pohjaan, mutta yksityiskohtia on muokattu, kuten reunat ja värit. Varusteista valitsimme sovellukseen miekan 3, kilven 1 ja suden 1, koska reunoilla ovat mustat ääriiviivat. Ääriiviivat näkyvät selkeämmin erilaisissa taustoissa ja ovat monikäyttöiset.

5.6 Toteutus

Kun konsepti oli valmis, oli aika katsoa teknistä toteutusta. Ensimmäisenä piti päättää, minkälaiselle alustalle ja millä tekniikoilla prototyyppi kehitettäisiin. Päädyimme tekemään prototyypistä natiivisovelluksen iOS-puhelimiin, koska testilaitteita oli iOS-alustaan käytössä. Minun tehtäväkseni oli siis laatia määrittelyt, kuinka toteuttaa sovellus ja miten elementit toimivat sovelluksessa. Prototyyppiin piti kutistaa konseptia, koska sovelluksen toiminnallisuus oli tässä vaiheessa tärkein osa-alue ja samanlaisten näkymien toistaminen olisi turhaa testaamisen kannalta.

Supistin konseptia yhteen arvoon, josta ansaitaan yksi varuste. Yhdellä varusteella pelataan boss-tasolla yhden kysymyksen verran ja vastataan siihen. Jos vastaus menee väärin, niin tulee näkymä, jossa yritetään uudelleen hetken kuluttua ja jos vastaus menee oikein, käyttäjä saa Arvojen ritari -tittelin. Kysymykseen vastataan 15 sekunnin sisällä

ja kellonaika juoksee näytöllä oikealla yläkulmassa. Kuvassa 13 on nopeaa prototyyp-
piä varten supistettu konsepti.



KUVA 13. Polkukonsepti teknisessä toteutuksessa

Polkukonseptin kutistamisen jälkeen jokainen näkymä pitäisi pilkkoa palasiksi ja jokai-
nen fontti, väri, taustaväri, elementti ja niiden paikat piti määritellä. Aloin tehdä teknistä

toteutusta varten visuaalista ohjeistusta, jossa käyn jokaisen elementin ominaisuudet yksityiskohtaisesti läpi. Visuaalinen ohjeistus on liitteessä 1. Visuaalisessa ohjeistuksessa jokainen näkymä käydään yksitellen läpi. Jokaisessa näkymässä on kuva näkymästä, numeroidut elementit, sanallinen kuvaus näkymän toiminnoista ja yksityiskohdista ja määritelmät elementeistä numeroittain. Visuaalinen ohjeistus helpottaa koodaria siinä määrin, ettei hänen tarvitse keskittyä ulkonäöllisiin asioihin, vaan sovelluksen toiminnallisuuteen. Ohjeistuksen lisäksi ohjelmoijalle jaoin tekemäni kuvat, kuten varusteet ja variksenpelättimen, oikeassa muodossa ja oikean kokoisena. Visuaaliseen ohjeistukseen tuli kuitenkin maininnat kuvista, mutta ne jaettiin erillisinä tiedostoina laadun takaamiseksi.

Visuaalisen ohjeistuksen annettuani pidettiin palaveri, kun muutama näkymä ohjeistukseen oli tehty. Palaverissa tehtiin tilannekatsaus, jossa tarkastettiin oleellisten asioiden puutteellisuus visuaalisesta ohjeistuksesta. Ohjeistus oli muuten hyvä, mutta näyttöjen kokoa en ollut ilmoittanut, joten kun fonttien koko ilmoitetaan Photoshopissa pisteinä, niin ne ovat hankala skaalata pikseleissä sovellukseen. Ilmoitin ohjelmoijalle näkymien koot pikseleinä, jotta hän osaa skaalata fonttien koot oikean kokoisiksi. Näkymien koot jätin kuitenkin merkkäämättä ohjeistukseen, sillä elementit liikkuvat näyttöjen koon ja resoluution mukaan. Tarkkaa määritelmää ei tämän vuoksi voinut tehdä. Ohjeistuksesta myös puuttui mahdolliset animaatiot, vaikka niistä oltiin palaverissa keskustelu. Lisäsin sanallisesti animaatioiden kuvaukset ohjeistukseen miekasta ja vastustajasta.

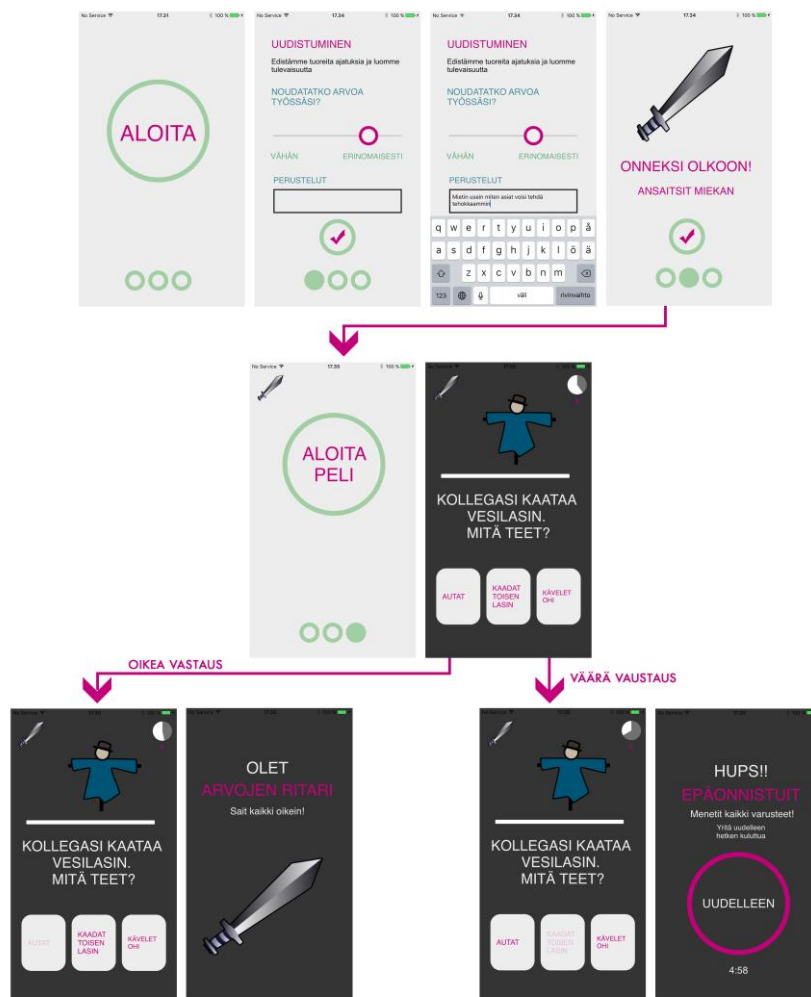
Pelillistäminen yhdistettiin suoraan toteutusvaiheessa konseptiin. Pelillistämisen elementeistä tein visuaaliseen ohjeistukseen omat osiot, kuten muistakin elementeistä, kuten napit ja fontit. Toteutusvaiheessa ei ollut enää tarvetta eritellä pelillistämisen elementtejä, sillä konseptin luonnissa käyttäjäkokemuksen suunnittelu ja pelillistäminen nivoutui yhteen.

Prototyypin tekoon meni yhteensä kolme työpäivää. Prototyypin toteutusvaiheessa tehtävänäni oli ohjeistaa ja päivittää tarvittaessa visuaaliseen ohjeistukseen puuttuvia osia. Kun kolme ensimmäistä näkymää oli tehty, pidimme palaverin. Palaverissa kävimme läpi vielä, mitä visuaalisesta ohjeistuksesta puuttui ja mihin siinä vaiheessa toteutusta kannattaisi kiinnittää huomiota. Prototyypissä tässä vaiheessa keskityttiin toiminnalli-

suuteen, eli onko elementit hyvissä kohdissa sovelluksessa ja toimiiko jokainen elementti niin, kuin pitäisi. Kaikkia visioita ja visuaalisen ohjeistuksen määritelmiä ei ollut vielä tarkoitus tässä vaiheessa saada. Jos sovellus kulkisi sujuvasti eteenpäin, niin seuraavassa vaiheessa keskityttäisiin enemmän visuaalisiin seikkoihin ja hiottaisiin yksityiskohdat kuntoon.

5.7 Arviointi

Arviointivaiheessa arvioidaan prototyyppi ja sen toiminnallisuus, sillä tähän mennessä prototyypin tekoon oli käytetty kolme päivää. Arviointia varten on otettu screenshots jokaisesta näkymästä prototyypissä, jotta arviointi olisi tarkkaa. Arviointia varten otettiin myös videota sovelluksen käytöstä, jossa ilmenee esimerkiksi siirtymät, animaatiot ja ajanjuoksu. Tein sovelluksen screenshotsista kuvan, kuva 14, jossa näkyy eteneminen vaihe vaiheelta.



KUVA 14. Prototyypistä otetut screenshots

Ensimmäisessä kuvassa on Aloita-nappi, jota painamalla pääsee aloittamaan sovelluksen käytön. Ensimmäisestä näkymästä pääsee myös eteenpäin pyyhkäisemällä vasemmalle tai painamalla navigointipalkista. Seuraavassa näkymässä on uudistuminen-arvon arviointi. Eteenpäin tästä näkymästä pääsee siirtymään vasta, kun perustelut on kirjoitettu tekstikenttään. Tässä näkymässä edetään painamalla check-nappia tai etenemällä navigointipolulla. Arvo-näkymän jälkeen tulee näkymä, jossa ilmoitetaan käyttäjän ansainneen miekan. Tästä edetään pyyhkäisemällä vasemmalle, painamalla check-nappia tai navigointipolkua.

Aloita peli -näkyssä on ilmestynyt vasempaan yläreunaan käyttäjän ansaitsema miekka. Tästä näkymästä käynnistetään testi painamalla Aloita peli -nappia, pyyhkäisemällä tai navigointipolkua painamalla. Pelinäkyssä lähtee juoksemaan kello heti oikeassa yläkulmassa ja 15 sekunnin aikana pitää pystyä vastaamaan kysymykseen ”Kollegasi kaataa vesilasin. Mitä teet?”. Vastausvaihtoehtoina ovat ”Autat”, ”Kaadat toisen lasin” ja ”Kävelet ohi”. Jos käyttäjä vastaa oikein, hän siirtyy seuraavaan näkymään, jossa ilmoitetaan käyttäjän läpäisseen testin ja jos käyttäjä vastaa väärin, joutuu käyttäjä odottamaan viisi minuuttia yrittääkseen uudelleen. Odotusaika 15 minuutista kutistettiin viiteen minuuttiin, koska 15 minuuttia saattaa työelämässä olla liian pitkä, eikä sovelluksen tarkoitus ole, että käyttäjä käyttäisi aikaansa liikaa sovelluksen ehdoilla.

Ensimmäinen näkymä liikkuu hyvin ja kaikki toiminnot toimivat. Toisessa näkymässä oli ongelmia arviointipallon kanssa, sillä liian lähelle vasenta reunaa pallon viemällä sivu pyyhkäisi taaksepäin. Tämä saatiin korjattua, kun tästä näkymästä pyyhkäisy jätettiin pois. Tekstikenttään aukeaa näppäimistö, kun tekstikenttää painaa. Tämän näkymän siirtymät toimivat suunnitelman mukaan hyvin, kun pyyhkäisy jätettiin pois. Miekkanäkymä ja Aloita peli-näkymä toimivat suunnitellusti ja näiden välinäkymien jälkeen tuli pelinäkymä.

Pelinäkyssä tässä vaiheessa aika lähti 15 sekunnista laskemaan. Jos pelinäkyssä vastasi oikein tai väärin, niin tässä vaiheessa ei vielä animaatioita oltu laitettu. Eli miekka tai variksenpelätin ei vielä liiku. Jos vastaus meni väärin, niin siirtyy näkymään, jossa joutuu yrittämään uudelleen testiä viiden minuutin kuluttua. Kello lähtee heti

juoksemaan, kun tullaan epäonnistuit-näkymään. Jos vastaus menee oikein, siirtyy käyttäjä voittonäkymään.

Kokonaisuus vastaa todella paljon omaa tekemääni kutistettua polkunäkymää kuvassa 12. Joitakin yksityiskohtia ei alettu tässä vaiheessa vielä hiomaan ja tekemään, sillä aika oli rajallinen. Animaatiot ovat mahdollisia pelissä, joten niitten lisäys tulee varmasti seuraavassa toteutusvaiheessa. Pelinäkymän vastustaja tulee muuttumaan vielä ja pelinäkymän yläosion visuaalisuutta kehitetään seuraavaksi. Näkyvät vaihtuvat vielä tois-
taiseksi vähän jäykästi, eli siirtymät pitää vielä miettiä uudelleen ja voisi esimerkiksi käyttää slide-siirtymää.

6 TULOKSET

Opinnäytetyöni tavoitteena oli pelillistämisen käyttö käyttäjäkokemuksen suunnittelun apuvälineenä mobiilisovelluksen konseptin ja prototyypin suunnittelussa. Kehittämistyössäni pohdin, kuinka saada sovellukseen hyvä käyttäjäkokemus, mitä elementtejä siihen tarvitaan, mitä pitää ottaa huomioon suunnittelussa ja mitä apukeinoja voin käyttää. Opinnäytetyöni tarkoitus oli saada mobiilisovellus siihen kuntoon, että sovellusta ja sen konseptia voisi käyttää myyntityökaluna.

Loin konseptin hyvän käyttäjäkokemuksen näkökulmasta, jotta jokainen käyttäjäan liittyvä tärkeä yksityiskohta tulisi huomioitua heti alusta alkaen. Opinnäytetyössäni sovelluksesta sain luotua analyysin, konseptin, visuaalisen ohjeistuksen ohjelmoijalle prototyyppiä varten ja prototyypin arvioinnin jatkokehitystä silmällä pitäen. Suunnitteluprosessi eteni johdonmukaisesti ja jokainen prosessin vaihe oli ehdottoman tärkeä konseptin kannalta. Suunnitteluvaihe kesti selvästi muita vaiheita pitempään, koska konsepti-ideoita tuli alussa pari ehdotusta, jotka eivät lähteneet etenemään. Sopivan konseptin löydyttyä sen yksityiskohtien hiomiseen meni paljon aikaa, minkä voi myös todeta opinnäytetyön polkukonseptin kuvista. Prosessi kehittyi koko ajan vaihe vaiheelta paremmaksi ja jos olisin käyttänyt aikaa vähemmän suunnittelussa, niin prototyypissä ei olisi ollut niin paljoa testattavaa.

Pitkälle kehittynyt käyttäjäkokemuksen suunnitteluprosessi edellytti jatkuvaa viestintää muuhun tiimiin ja kriittistä silmää omalle työlle. Visuaalista ohjeistusta prototyyppiä varten voi sanoa koko suunnitteluprosessin lopputulokseksi, mutta ajallisesti sen tekeminen oli nopein työvaihe. Tämä mielestäni tarkoittaa sitä, että pohjalta löytyy tarkka selvitystyö pelillistämistä ja käyttäjäkokemuksesta, aikaa on käytetty analyysin tekoon ja konseptin yksityiskohtien hiominen on ollut tarpeellista ja jokainen vaihe on perusteltu. Kun vertaa analysointivaihetta ja lopputulosta, niin ihan jokainen analyysiin määrittelemä työvaihe ei ole ollut prosessissa mukana, mutta tärkeimmät tarpeiden, toimintojen ja hyötyjen määrittelyt ovat kulkeneet kehityksessä koko matkan ajan.

Toimeksiantaja oli tyytyväinen lopputulokseen. Arviointivaiheeseen pääsy antoi hyvät eväät toimeksiantajalle kehittää lisää sovellusta. Toimeksiantajan mielestä yhteistyö sujui hyvin ja kommunikaatio toimi molemmin puolin. Prosessi kehittyi pitkälle hyvien vuorovaikutustaitojen ansiosta ja lopputulos on sen mukainen. Osa tekemistäni konseptikuvista pääsi myyntikuviin esimerkkinä yrityksen kehittämissovelluksesta. Opinnäytetyön tavoitteena oli hyvän käyttäjäkokemuksen suunnittelu mobiilisovellukseen käyttäen pelillistämistä apuna. Tavoite saavutettiin näiden tulosten perusteella ja prosessi vietiin hieman pitemmällekin.

Sovelluksessa on todella paljon potentiaalia. Seuraavassa suunnitteluprosessissa käynnistäisin visuaalisen ilmeen suunnittelun jokaisessa näkymässä, jotta sovelluksen ulkoinen ilme saisi sisältöä vastaavan tason. Esimerkkinä pelinäkömää voisi kehittää vielä enemmän niin, että varusteissa ja vastustajassa olisi enemmän tarinaa ja elävyyttä. Suunnittelujen jälkeen haluaisin taas nähdä uuden prototyypin taas entistä hiotumpana. Voisin kuvitella samanlaisen sovelluksen näkevänä käytettävän verkkosovelluksena, jolloin näytön suurempaa kokoa voisi käyttää hyödyksi varsinkin pelillistämisen suhteen.

7 POHDINTA

Lähtötilanne oli, että jonkin verran oli yrityksessä mietitty sovelluksen tarvetta, mutta oikeastaan minkäänlaista dokumentaatiota ei vielä oltu tehty. Alussa koin ongelmaksi

sen, ettei ollut vielä tässä vaiheessa mitään konkreettista yritystä, joka tarvitsisi sovelusta, jolloin käyttäjäkokemuksen kannalta kohderyhmän analysointi oli haastavaa. Loimme mahdollisimman geneerisen kuvitellun yrityksen, jolle asetettiin arvot, strategia ja henkilöstö. Tämän pohjalta tein tarkemman analysoinnin ja pääsin kohdentamaan käyttäjäkokemuksen paremmin konseptiin prototyyppiä varten.

Viitekehysten kirjoittaminen oli käyttäjäkokemuksen osalta helpompi kirjoittaa, kuin pelillistäminen. Käyttäjäkokemuksen suunnittelusta minulla oli jo entuudestaan tietoa ja taitoa melko paljon, joten osasin lähteitä lukea kriittisesti ja tiesin, mistä löytää hyviä lähteitä. Pelillistäminen sen sijaan oli minulle aivan uusi aihe, joka piti sisäistää kokonaisuutena, jotta osaisin hyödyntää sitä käytännössä myös. Toimeksiantajani oli tässä tilanteessa auttava käsi. He auttoivat löytämään hyviä aineistoja, joiden avulla pääsisin uppoutumaan pelillistämiseen. Teorian ja käytännön yhteen sovittaminen oli käyttäjäkokemuksen suunnittelussa helppoa. Sisäistettyäni pelillistämisen keinot, osasin käyttää niitä tehokkaasti sovelluksen suunnittelussa.

Opinnäytetyöprosessi oli tarkkaan aikataulutettu, joka vaati tiukkaa takarajaa jokaiselle opinnäytetyön vaiheelle. Vaikka jokainen prosessin vaihe ei välttämättä pysynyt aikataulussa työn laajuuden takia, niin en koe, että opinnäytetyöprosessi olisi kokonaisuudessaan siitä kärsinyt. Selkeiden tavoitteiden ja oman osaamisen tiedostaminen oli tärkeässä asemassa, jotta prosessin vaiheissa osaisin käyttää selvitystyöhön ja työn tekemiseen tarpeeksi aikaa ja resursseja. Oma kurinalaisuus opinnäytetyöprosessissa johti hyviin tuloksiin ja tavoitteet saavutettiin oikeassa ajassa.

Toimeksiantaja oli aktiivisesti mukana opinnäytetyöni aikana. Palavereja pidettiin usein, lähes päivittäin olin toimeksiantajan kanssa yhteydessä ja kehittämisideoita tuli aina tarpeen tullen. Yleisesti yhteistyö oli soljuvaa toimeksiantajan kanssa ja mielestäni toimeksiantaja antoi todella suuren panoksen ajastaan opinnäytetyön valmistumiselle näinkin rajatussa ajassa.

Jos aloittaisin uudelleen samoilla pohjatiedoilla ja samasta aiheesta tekemään opinnäytetyötä, ottaisin ainakin 4 viikkoa lisää aikaa sen tekemiseen. Opinnäytetyön tekemiseen oli nyt laskettu noin 8 viikkoa aikaa ja sen takia päivät olivat välillä erittäin pitkiä. Yk-

sityiskohtien tekeminen venytti useita päiviä, jotta lopputulos miellyttäisi toimeksiantajaa ja omaa silmää. Tällaisten asioiden kanssa pitäisi osata ottaa välillä vähän rennommin varsinkin, kun suunnitteilla oli prototyyppi toiminnallisuudesta, eikä vielä valmiista tuotoksesta. Tietysti hyvännäköisen konseptin luonti oli erityisen tärkeää, jotta sovellusta saataisiin tulevaisuudessa myytyä, mutta silti sanoisin, että olisin voinut käyttää yksityiskohtien hiomiseen hieman vähemmän aikaa.

Pelillistäminen on tehnyt läpimurtoa erilaisiin sovelluksiin ja verkkopalveluihin jo muutaman vuoden, joten oli erittäin mielenkiintoista opiskella aihe perin pohjin omassa opinnäytetyössä. Oma osaaminen ja intohimo kasvoivat opinnäytetyön aikana pelillistämiseen niinkin paljon, että uskoisin käyttäväni jatkossakin pelillistämistä tehokeinona käyttäjäkokemuksen suunnittelussa. Opinnäytetyön tekeminen kasvatti minua paljon ja on valmistanut minua entistä enemmän työelämään. Siihen sitoutuminen ja itsensä haastaminen on tuottanut mielestäni hyvän lopputuloksen ja koko prosessi on antanut hyvät eväät siihen, miten toimia tiimissä itsenäisesti ja mitä uuden asian opiskelu itsenäisesti vaatii.

LÄHTEET

Bartle, Richard 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds. Www-dokumentti. <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>. Päivitetty 1996. Luettu 27.9.2016.

Buley, Leah 2013. The user experience team of one – A research and design survival guide. Brooklyn: Louis Rosenfeld.

Burke, Brian 2014. Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. Brookline: Bibliomotion Inc.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla & Nacke, Lennart 2016. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. PDF-dokumentti. <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>. Ei päivitystietoa. Luettu 22.9.2016.

Enterprise gamification. 2013. Time pressure. Www-artikkeli. http://www.enterprise-gamification.com/mediawiki/index.php?title=Time_pressure. Päivitetty 19.12.2013. Luettu 4.11.2016.

Hartson, Rex & Pyla, Pardha 2012. The Ux book – Process and guidelines for ensuring a quality user experience. Waltham: Elseviser Inc.

Huhtala, Kalle 2016. Pelillistämisen aakkoset. Blogi. http://www.marmai.fi/kumppaniblogit/nordic_morning/pelillistamisen-aakkoset-6295363. Päivitetty 4.2.2016. Luettu 27.9.2016.

Kiang, Douglas 2016. Use the Four Gamer Types to Help Your Students Collaborate – from Douglas Kiang on Edudemic. Www-dokumentti. <http://edtechteacher.org/use-the-four-gamer-types-to-help-your-students-collaborate-from-douglas-kiang-on-edudemic/>. Ei päivitystietoa. Luettu 3.10.2016.

Kolme tapaa kehittää mobiilisovellus. 2014. W3. Www-artikkeli. <http://w3.fi/kolme-tapaa-kehittaa-mobiilisovellus/>. Päivitetty 21.10.2014. Luettu 6.11.2016.

Koster, Raph 2016. A theory of fun for game design. Sebastopol: O’Reilly Media.

Kotivakuutus kerros-, rivi- tai paritaloon. 2016. If Vahinkovakuutusyhtiö Oy. Www-artikkeli. https://www.if.fi/web/fi/henkiloasiakkaat/vakuutuksemme/kotivakuutus_kerros-jarivitalo/pages/esittely.aspx. Ei päivitystietoa. Luettu 17.10.2016.

Kyatric 2013. Bartle's Taxonomy of Player Types (And Why It Doesn't Apply to Everything). Www-dokumentti. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/bartles-taxonomy-of-player-types-and-why-it-doesnt-apply-to-everything--gamedev-4173>. Päivitetty 18.2.2013. Luettu 28.9.2016.

Marczewski, Andrzej 2015. 48 Gamification elements, mechanics and ideas. Blogi. <https://www.gamified.uk/2015/02/04/47-gamification-elements-mechanics-and-ideas/>. Päivitetty 4.2.2015. Luettu 3.11.2016.

- Natiivisovellus. 2016. Gambit. Www-artikkeli. <https://www.gambitgroup.fi/palvelut-ja-tuotteet/mobiilisovellukset/natiivisovellus/>. Ei päivitystietoa. Luettu 22.11.2016.
- Points, badges and leaderboards. 2016. Agile Gamification. Www-dokumentti. <http://www.agilegamification.org/gamification/points-badges-leaderboards/>. Ei päivitystietoa. Luettu 11.10.2016.
- Schell, Jesse 2008. The Art of Game Design - A Book of Lenses. E-kirja. <http://www.sg4adults.eu/files/art-game-design.pdf>. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Select Gamification Elements. 2016. Oracle. Www-dokumentti. http://www.oracle.com/webfolder/ux/applications/uxd/assets/sites/gamification/phase_3.html#top. Ei päivitystietoa. Luettu 17.10.2016.
- Solinor 2016. Prototyypä: Prototyypitys selkeyttää kehitysprosessia. WWW-dokumentti. <https://solinor.fi/prototyypä/>. Ei päivitystietoa. Luettu 29.10.2016.
- Usability.gov 2016. User-centered design basics. Www-dokumentti. <https://www.usability.gov/what-and-why/user-centered-design.html>. Ei päivitystietoa. Luettu 2.11.2016.
- Verkkosovellus. 2016. Gambit. Www-artikkeli. <https://www.gambitgroup.fi/palvelut-ja-tuotteet/mobiilisovellukset/verkkosovellus/>. Ei päivitystietoa. Luettu 22.11.2016.
- Virta, Paavo 2014. Käyttäjäkokeemus – mitä se on? Blogi. <http://lumousdigital.fi/kayttajakokeemus-mita-se-on/>. Päivitetty 20.11.2014. Luettu 24.10.2016.
- Virtanen, Joonas 2016. UX-design ja UI-design: Mitä eroa niillä on? Blogi. <https://contrast.fi/ux-design-ja-ui-design-mita-eroa-niilla-on/>. Päivitetty 12.5.2016. Luettu 24.10.2016.
- Werbach, Kevin & Hunter, Dan 2012. For the win. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher 2011. Gamification by Design. Sebastopol: O'Reilly Media.

Visuaalinen ohjeistus yrityksen kehittämissovellukseen

Lokakuu 2016
Inari Markkanen

Kutistettu näkymä polkukonseptista



Näkymä 1



Sovelluksen ensimmäinen näkymä. Tästä näkymästä ei voi palata taaksepäin. Sovelluksessa voi siirtyä pyyhkäisemällä vasemmalle, painamalla aloita-näppäintä, joka on koko ympyrän kokoinen tai painamalla navigoinnissa seuraavaa palloa. Viimeistä palloa ei voi vielä painaa. Jokaisen näytön koko kuvassa on 161 px * 292 px.

1.

Aloita-rengas	
border-color	#a1cfa3
border	6px
active	#c4007a
padding	60px 20px 60px 20px

2.

Aloita-teksti	
----------------------	--



font	ALL CAPS: Tw Cen MT
size	22pt
color	#c4007a
active	#ededed
text-align	centered

3.

Navigointipolku	
border	3px
border-color	#a1cfa3
active	#a1cfa3

Näkymä 2



Tässä näkyvässä vielä check-buttonin alapuolella on navigointipolku. Navigointipolussa on aktiivisena keskimäinen pallo. Check-buttonia ei voi painaa, ennen kun perustelut-tekstilaatikkoon on kirjoitettu. Perustelut-tekstin viereen tulee punaisella #ff0000 teksti: "Täytähän kaikki kentät." Check-buttonista pääsee myös liikkumaan näkymään 3.

1.

Uudistuminen-teksti	
font-family	ALL CAPS: Tw Cen MT
color	#c4007a
size	14pt

2.

Kuvausteksti	
font-family	Arial
font-color	#2a2a2a
size	9pt

3.

Kysymys	
font-family	ALL CAPS: fTw Cen MT
color	#438c99
size	11pt

4.

Itsearviointipalkki ja ympyrä	
Palkki: color	#bebebe
Palkki: size	4px
Ympyrä: border-color	#c4007a



Ympyrä: border	4px
Ympyrä: color	#f3f3f3

5.

Vähän - Erinomaisesti	
font-family	ALL CAPS: bold: Agency FB
color	#6caf8a
size	9pt

6.

Perustelut-teksti	
font-family	Tw Cen MT
color	#438c99
size	11pt

7.

Perustelut-rectangle	
size	133 px * 45 px
border	0,5 px
border-color	#1a1a1a

8.

Check-rengas	
border	4px
border-color	#a1cfa3
color	transparent

9.



Check-merkki	
color	#c4007a

Näkymä 3



Tästä näkymästä ei pääse taaksepäin palaamaan. Eteenpäin pääsee pyyhkäisemällä vasemmalle, painamalla check-nappulaa tai painamalla navigointipolkua. Kesimmäinen navigointipolun pallo on aktiivinen.

1.

Miekka- kuva	
--------------	--

2.

Onneksi olkoon -teksti	
font-family	Tw Cen MT



color	#c4007a
size	17pt

3.

Ansaitit miekan -teksti	
font-family	Tw Cen MT
color	#c4007a
size	11pt

4.

Check-rengas	
border	4px
border-color	#a1cfa3
color	transparent

5.

Check-merkki	
color	#c4007a

6.

Navigointipolku	
border	3px
border-color	#a1cfa3
active	#a1cfa3



Näkymä 4



Tässä näkymässä voi palata edelliseen näkymään pyyhkäisemällä oikealle tai painamalla navigointipalkua. Eteenpäin voi edetä pyyhkäisemällä vasemmalle tai painamalla keskinäppäintä. Navigointipolun viimeinen pallo on aktiivinen.

1.

Miekka-kuva	
-------------	--

2.

Aloita peli -rengas	
border	6 px
border-color	#a1cfa3
active	#c4007a



3.

Aloita peli -teksti	
font-family	Tw Cen MT
color	#c4007a
size	22pt

Navigointipolku	
border	3px
border-color	#a1cfa3
active	#a1cfa3

Näkymä 5



Taustaväri #343434. Tässä näkymässä käyttäjällä on yksi varuste, miekka, jolla taistellaan variksenpelätintä vastaan. Kellotaulu symboloi aikaa ja vaalea häviää ajan kuluessa. Kellotaulun alla ovat sekunnit, joiden aikana pitää vastata kysymykseen. Vaalea palkki on näytön jakaja, joka



jakaa pelielementit kysymyksistä. Valintalaatikoista voi valita vain yhden, jolloin peli etenee näkymään 6, jos vastaus on oikein. Jos vastaus on väärin, siirrytään näkymään 7. Tästä näkymästä ei voi palata taaksepäin. Oikea vastaus on "Autat". Jos vastaus menee oikein, niin miekka pyöriähtää ja jos vastaus menee väärin, niin variksenpelätin pyöriähtää.

1.

Miekka-kuva	
--------------------	--

2.

Variksenpelätin-kuva	
-----------------------------	--

3.

Aika-ellipse	
color	#ededed

4.

Sekunnit, max 15 sec	
font-family	Tw Cen MT
color	#c4007a
size	10pt

5.

Väliiviiva	
color	#ededed

6.

Kysymys	
font-family	Tw Cen MT
color	#ededed
size	16pt

7.



Valintalaatikko (3 yhdellä näytöllä)	
color	#ededed
active	#c4007a

8.

Valintalaatikon teksti	
font-family	Tw Cen MT
color	#c4007a
size	9pt
active	#ededed

Näkymä 6 (vaihtoehtoinen)



Voittajanäkymä.



Zaibatsu Interactive Oy
Aatoksenkatu 14 D
FI-40720 Jyväskylä, Finland

Y-tunnus: 2613213-2

Puh. + 358 50 412 4420

Email: jussi.perttola@zaibatsu.fi

Jussi Perttola (CEO)

1.

Miekka-kuva	
--------------------	--

2.

Ensimmäinen rivi	
font-family	Tw Cen MT; ALL CAPS
color	#ededed
size	20pt

3.

Toinen rivi	
font-family	Tw Cen MT; ALL CAPS
color	#c4007a
size	20pt

4.

"Sait kaikki oikein!"	
font-family	Tw Cen MT
color	#ededed
size	11pt



Näkymä 7 (vaihtoehtoinen)



Väärä vastaus. Väärän vastauksen näkymä, jolloin pitää odottaa 5 minuuttia ennen uutta pelikierrosta. Kun 5 minuuttia on kulunut, sovellus hyppää takaisin näkymään 4 ja uudelleen-painike muuttuu aktiiviseksi.

1.

Ensimmäinen rivi	
font-family	Tw Cen MT: ALL CAPS
color	#ededed
size	19pt

2.

Toinen rivi	
font-family	Tw Cen MT: ALL CAPS
color	#c4007a



size	21pt
------	------

3.

Kolmas rivi	
font-family	Tw Cen MT
color	#ededed
size	14pt

4.

Neljät ja viides rivi	
font-family	Tw Cen MT
color	#ededed
size	11pt

5.

Pinkki ellipse	
border	6px
border-color	#c4007a
color	transparent
active: color	#ededed

6.

Uudelleen-teksti	
font-family	Tw Cen MT
color	#ededed
size	14pt
active:color	#343434



7.

Minuutit	
font-family	Tw Cen MT
color	#ededed
size	11pt

