

Opinnäytetyö (AMK)

Tietotekniikan koulutusohjelma

Mediatekniikka

2012

Toni Heinonen

MAINOSTOIMISTON FLASH-TUOTANTOPROSESSIN KEHITTÄMINEN



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Tietotekniikan koulutusohjelma | Mediatekniikka

2012 | 33 sivua

Ohjaaja: Ins. (AMK) Keijo Leinonen

Toni Heinonen

MAINOSTOIMISTON FLASH-TUOTANTOPROSESSIN KEHITTÄMINEN

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää mainostoimiston Flash-tuotantoprosessia. Mainostoimiston Flash-tuotanto on pääosin display-mainonnan eli bannereiden sekä Flash-mainoskampanjasivustojen luontia.

Lisäksi tarkoituksena oli tutkia mahdollisuutta soveltaa ohjelmistokehityksessä toimiviksi havaittujen ketterien prosessimallien soveltamista mainostoimiston Flash-tuotantoprosessiin.

Työ aloitettiin kuvaamalla mainostoimiston nykyinen Flash-tuotantoprosessi tarkoitukseen parhaiten sopivalla tarkkuudella. Luodussa kuvauksessa on selkeästi esitetty jokainen prosessin vaihe, niiden tarvitsemat ja tuottamat työtulokset sekä vaiheisiin tarvittavat henkilöt.

Prosessista luodun kuvauksen sekä työntekijöille jaetun kyselyn perusteella selvitettiin prosessin mahdolliset haasteet. Suurimmaksi haasteeksi ilmeni informaation kulun vähyyys eri tuotantovaiheiden välillä.

Ketteristä menetelmistä tutustuttiin XP-, Scrum- ja RUP-prosessimalleihin. XP ja Scrum ovat täysin ketteriä menetelmiä ja RUP on ketteriä menetelmiä perinteiseen suunnitelmavetoiseen prosessiin yhdistävä prosessimalli.

Ketteriin menetelmiin tutustumalla pystyttiin toteamaan, etteivät ne sellaisenaan sovellu mainostoimiston Flash-tuotannon prosessimalliksi. Soveltamalla suurin hyöty saavutettaisiin ketterien menetelmien kokouskäytännöillä mutta myös tämä osoittautui liian aikaa vieväksi vaihtoehdoksi.

Todettiin nykyisen prosessimallin olevan toimiva, eikä siihen kannattaisi tehdä suuria muutoksia. Suurin muutosehdotus oli ohjeistaa tuotantovaiheiden työntekijöitä tunnistamaan mahdollisia ongelmakohtia sekä jakamaan informaatiota seuraavan vaiheen tekijälle.

ASIASANAT:

Flash, prosessit, kehittäminen, ketterät menetelmät

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree Programme in Information Technology | Digital Media

2012 | 33 pages

Instructor: Keijo Leinonen B.Eng.

Toni Heinonen

IMPROVING THE FLASH DEVELOPMENT PROCESS OF AN ADVERTISING AGENCY

The goal of this thesis was to improve the Flash development process used in an advertising agency. Flash development in advertising agencies mainly features display advertising and Flash campaign site production.

Another goal was to study possibilities to apply practices from agile software development methods to Flash development process.

The first part was to model the current process with sufficient accuracy. The created model describes all the phases of Flash project, the needed work products, the resulting work products and the resources required.

Employees were asked to answer a short survey and the results were studied. Few minor challenges were noticed from the process model and from the survey. Lack of information flow between the various stages of production was stated as the greatest challenge.

Three agile methods were briefly studied in this thesis: Extreme Programming (XP), Scrum and Rational Unified Process (RUP). XP and Scrum are one of the best known agile methods. RUP combines agile development methods to plan driven methods.

After studying agile methods it was found that agile methods are not suitable as Flash development process model as a whole. The most usable practice of the agile methods would be regular meeting practice. This would, however, require extra time that would be taken from the production and thus cannot be recommended.

Recommended improvement suggestion is to instruct workers to identify possible the problems in process and to share information to their team and all relevant stakeholders in next phase.

KEYWORDS:

Flash, processes, development, agile methods

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 PROSESSIEN KUVAAMINEN	6
2.1 Tarkkuusluokka	6
2.2 Piirtotapa	7
3 NYKYINEN PROSESSI	9
4 NYKYISEN PROSESSIN HAASTEET	21
5 VAIHTOEHTOISET PROSESSIMALLIT	23
5.1 Extreme Programming (XP)	24
5.2 Scrum	25
5.3 Rational Unified Process (RUP)	27
5.4 Ketterien menetelmien soveltaminen Flash-tuotantoon	29
6 KEHITTÄMISEHDOTUKSET	31
7 YHTEENVETO	32
LÄHTEET	33

LIITTEET

Liite 1. Survey about Flash development

KUVAT

Kuva 1. OMG:n suosittamat symbolit (OMG 2012)	8
Kuva 2. Nykyinen prosessi	10
Kuva 3. Prosessikuvauksessa käytetyt symbolit	11
Kuva 4. Extreme Programming prosessimallin eteneminen (Wells 2012)	24
Kuva 5. Scrum-prosessi (Scrum Alliance 2012)	26
Kuva 6. RUP-prosessin eteneminen (Sommerville 2007)	28
Kuva 7. RUP-prosessin työnkulku (Kruchten 2000)	29

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on kehittää mainostoimiston Flash-tuotantoprosessia. Mainostoimiston Flash-tuotanto on pääosin display-mainonnan eli mainosbannereiden tai Flash-mainoskampanjasivustojen luontia.

Julkisen hallinnon tietohallinnon neuvottelukunnan (JUHTA) mukaan prosessin kehittämällä pyritään tehostamaan prosessin toimintaa ja parantamaan prosessin tulosten laatua. Tärkein prosessien kehittämisen työkalu on prosessin kuvaaminen. Prosessin kuvaaminen lisää prosessin läpinäkyvyyttä ja selkiyttää työn etenemisen vaiheita.

Nykyinen prosessi on tarkoitus kuvata tarkoitukseen sopivimmalla tarkkuudella ja tämän pohjalta on tarkoitus tutkia mahdollisia haasteita prosessissa. Mahdollisiin haasteisiin myös etsitään ratkaisuja.

Työn tavoitteena on myös tutkia, onko ohjelmistotuotannossa toimiviksi todettujen ketterien prosessimallien soveltaminen Flash-tuotantoprosessiin mahdollista sekä saavutettaisiinko sillä merkittäviä etuja. Näistä vertailuun otetaan kaksi tunnetuimpiin kuuluvaa ketterää menetelmää sekä yksi tunnetuimmista ketteriä menetelmiä perinteiseen suunnitelmavetoiseen prosessimalliin lisäävää prosessimalli.

Muutosehdotusten mahdollinen käyttöönotto yrityksessä rajattiin työn ulkopuolelle ja työn tuloksena syntyvät vain mahdolliset kehittämissuositukset.

2 PROSESSIEN KUVAAMINEN

Prosessikuvaus mahdollistaa prosessin ongelmakohtien löytämisen ja prosessin kehittämisen esimerkiksi vähentämällä työntekijöiden työtaakkaa ja parantamalla resurssien ja ajankäytön hallintaa. (Matjaz 2008)

Prosessien kuvaamiseen ei ole olemassa määrättyä tapaa. Julkisen hallinnon tietohallinnon neuvottelukunta JUHTA on antanut esimerkkimääritykset hyvästä prosessien kuvaamisesta. Pääpaino kuitenkin on, että kuvaustapa on yritykselle sopiva ja kuvaa oleelliset asiat selkeästi. (JUHTA 2008)

2.1 Tarkkuusluokka

JUHTA suosittaa eri tilanteisiin käytettäväksi eri tarkkuusluokan prosessikuvausta. Prosessikuvauksen käyttötarkoitus määrittää millaista tarkkuusluokkaa kannattaa käyttää. (JUHTA 2008)

Taso 1: Prosessikartta

Prosessikartalla kuvataan koko yrityksen toimintaa. Tämä kuvaustarkkuus on tarkoitettu pääosin kuvaamaan yrityksen ydin- ja tukiprosesseja. Ydinprosessit kuvaavat yrityksen tavoitteita ja tapoja niihin pääsemiseen. Tukiprosessit kuvaavat tapoja, joilla näihin tavoitteisiin päästään. (JUHTA 2008)

Taso 2: Toimintamalli

Toimintamalli kuvaa yritykseen toimintaa prosessikarttaa tarkemmin määrittelemällä prosessien väliset tapahtumat ja sen, miten prosessi liittyy muihin prosesseihin. (JUHTA 2008)

Taso 3: Prosessin kulku

Prosessin kulku tarkoittaa toimintamallin kuvausta lisäämällä kuvaukseen toiminnot, tehtävät ja resurssit. Käytännössä tämä tarkoittaa, että prosessi esitetään tehtävä ja toiminto kerrallaan ja esitetään näiden tarvitsemat resurssit. (JUHTA 2008)

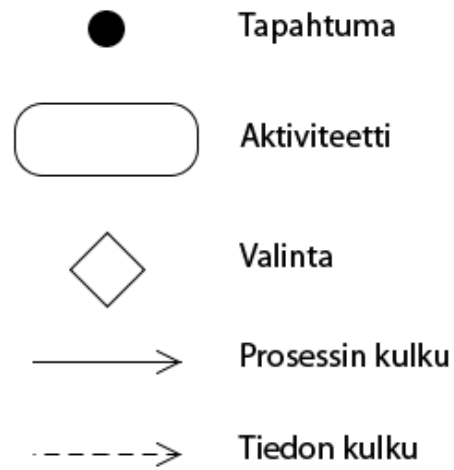
Taso 4: Työn kulku

Työn kulku on prosessikehityksen kannalta tärkein tarkkuus. Työn kulussa kuvataan prosessi kuten prosessin kulku tarkkuudellakin. Prosessin kulkuun liitetään kuitenkin vielä tarkennuksia määrittämällä vaiheiden välinen tiedon ja työn kulku. (JUHTA 2008)

2.2 Piirtotapa

Object Management Group (OMG) on antanut esityksen prosessikuvauksessa käytettävistä symboleista. OMG:n malli on suunniteltu esittämään prosessi mahdollisimman selkeästi ja informatiivisesti. OMG:n mallissa on eritelty luvussa 2.1 esitettyjen mallien yleisesti käytetyt piirtotavat ja symbolit. Malli ei kuitenkaan ole alan virallinen standardi vaikka onkin yleisesti käytössä. (OMG 2012)

Kuvassa 1 on esitetty yleisimmän OMG:n suosittelemista prosessin kuvaamiseen käytettävistä symboleista ja niiden selitykset.



Kuva 1. OMG:n suosittemat symbolit (OMG 2012)

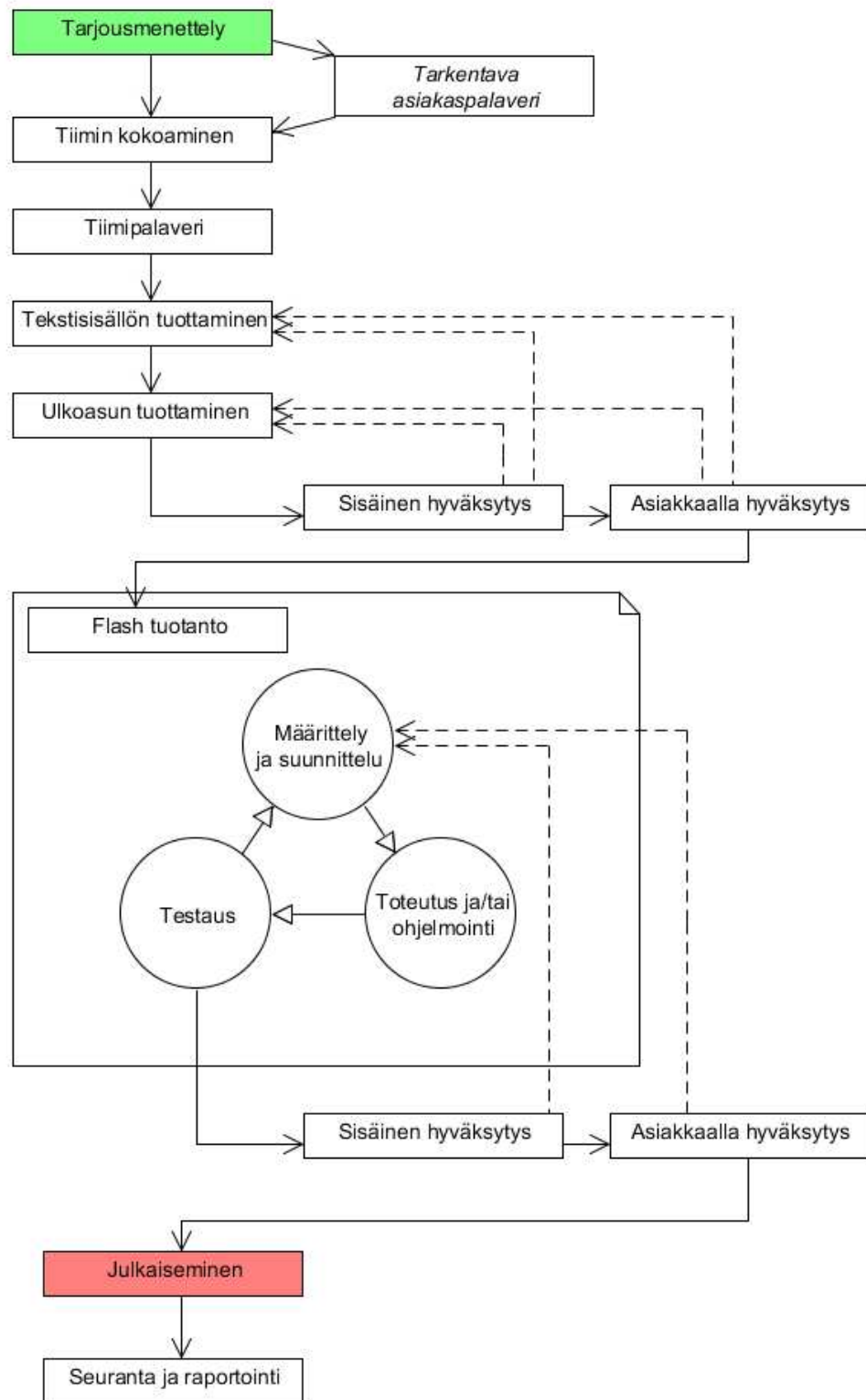
3 NYKYINEN PROSESSI

Yrityksessä käytössä olevaa nykyistä prosessia ei ole dokumentoitu. Se on muodostunut pääasiallisesti työntekijöiden oman kokemuksen perusteella. Nykyinen prosessi (Kuva 2) on koostettu henkilöhaastattelujen ja projektityöskentelyyn osallistumisen perusteella. Prosessi on kuvattu luvussa 2.1 kuvatulla taso 4 tarkkuudella. Kuvauksessa ei kuitenkaan ole sovellettu täysin JUHTA:n ehdottamaa kuvaustapaa eikä OMG:n ehdottamaa piirrostapaa. Prosessi on kuvattu yrityksen toivomalla tavalla.

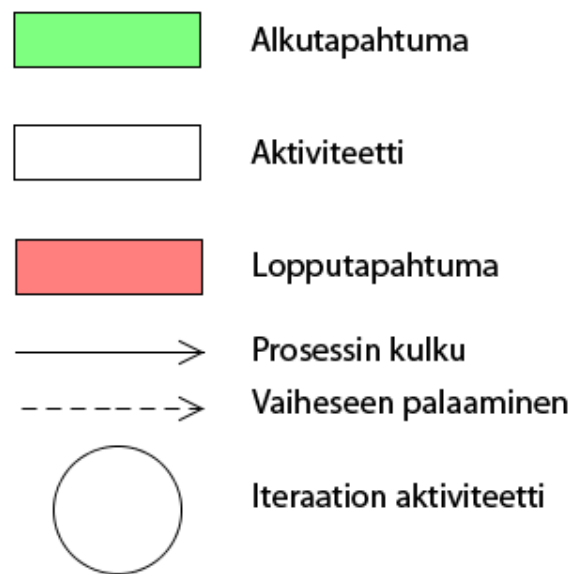
Kuvassa 2 esitetty prosessi etenee ylhäältä alaspäin. Mustat nuolet kuvaavat seuraavaan vaiheeseen siirtymistä ja katkoviivanuolet takaisin edeltävään vaiheeseen paluuta. Kuvaus on esitetty vaiheittain ja vaiheissa on eritelty vaiheeseen kuuluvat osapuolet ja työntekijät, vaiheen vaatimat työtulokset sekä vaiheesta syntyvät työtulokset. Kuvassa 3 on esitetty prosessin esittämiseen käytetyt symbolit ja selitteet.

Prosessi on pääosin perinteinen suunnitelmavetoinen prosessi lukuun ottamatta Flash-tuotannon osuutta, joka etenee iteratiivisesti.

Yrityksessä Flash-projekteihin osallistuu yleensä yhdestä viiteen henkeä. Projektin koosta riippuen projektia johtaa joko projektikoordinaattori tai projektikoordinaattorin tehtävät suorittava myyjä. Projektikoordinaattorin sekä Flash-kehittäjän lisäksi projektiin osallistuu usein myös graafinen suunnittelija sekä mainostekstien laatija sekä tarvittaessa ulkopuolista alihankintaa. Näiden tarpeesta päättää projektikoordinaattori. Projekteihin käytettävä aika vaihtelee muutamasta päivästä yli kuukauteen.



Kuva 2. Nykyinen prosessi



Kuva 3. Prosessikuvauksessa käytetyt symbolit

Tarjousmenettely

Tarjousmenettely ei ole tämän prosessikuvauksen kannalta merkityksellinen, ja se noudattaa normaalia tarjousmenettelyä. Tarjousmenettely tuottaa projektisuunnitelman, jossa kuvataan projektin tavoitteet, tarvittavat resurssit sekä aikataulu. Tämän lisäksi tarjousmenettely tuottaa määrittelydokumentin, joka sisältää toiminnallisuuden määrittelyt ja ulkoasun vaatimukset ja rajoitteet.

Tarjousmenettelystä syntyy seuraavat työn tulokset:

- projektisuunnitelma
- projektin tavoitteet
- resurssimäärittelyt
- tarvittavat resurssit
- tarvittavat osaamisalueet
- aikataulu
- määrittelydokumentti
- toiminnallisuuden määrittelyt
- ulkoasun vaatimukset ja rajoitteet

- graafiset elementit
- väritoiveet

Tarkentava asiakaspalaveri

Jos kaikki tarvittavat määrittelyt eivät käy ilmi tarjouksesta tai ovat osittaisia, projektikoordinaattori ottaa yhteyttä asiakkaaseen tarkentaakseen tarjouksen määrittelyjä. Tarkentava asiakaspalaveri tapahtuu useimmissa tapauksissa puhelimitse tai sähköposti välityksellä. Yleensä asiakkaalta saatavien materiaalien, kuten logojen, toimituksesta sovitaan tässä vaiheessa.

Tarkentavaan asiakaspalaveriin osallistuvat seuraavat:

- projektikoordinaattori

Tarkentava asiakaspalaveri vaatii seuraavat työn tulokset:

- tarjouksen määrittelyt

Tarkentava asiakaspalaveri tuottaa seuraavat työn tulokset:

- tarkennetut määrittelyt
- mahdolliset asiakkaalta saatava materiaalit
- esim. logot tai asiakkaan omistamat kuvat

Tiimin kokoaminen

Projektikoordinaattori tarkastaa projektin tarvitsemat osaamisalueet ja valitsee projektiin tarvittavat henkilöt. Pienissä projekteissa ei välttämättä käytetä kuin yhtä työntekijää.

Tarvittaessa projektiin voidaan myös palkata ulkopuolista työvoimaa tai tilata osia alihankintana. Niiden tarpeesta päättää projektikoordinaattori.

Tiimin kokoamisvaiheeseen osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori

Tiimin kokoaminen vaatii seuraavat työn tulokset:

- tarjouksen / tarkentavan asiakaspalaverin määrittelyt
- työntekijöiden aikataulut (keillä työntekijöistä on aikaa projektille)

Tiimin kokoaminen tuottaa seuraavat työn tulokset:

- projektiin käytettävät henkilöt

Tiimipalaveri

Projektin koosta riippuen tiimipalaveri toteutetaan joko perinteisesti kokouksena, jossa kaikki projektin toteuttamiseen liittyvät henkilöt ovat paikalla, tai pienissä projekteissa sähköpostitse. Tiimipalaverissa projektikoordinaattori esittelee projektin muille projektiin osallistuville. Palaverissa käydään läpi tarjouksessa (ja tarkentavassa asiakaspalaverissa) tehdyt määrittelyt. Näiden pohjalta tehdään työnjako sekä työvaihekohtainen aikataulutus.

Tiimipalaveriin osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori
- projektiin osallistuvat henkilöt

Tiimipalaveri vaatii seuraavat työn tulokset:

- projektisuunnitelma
- projektin tavoitteet
- resurssimäärittelyt
- tarvittavat resurssit
- tarvittavat osaamisalueet
- aikataulu
- määrittelydokumentti
- toiminnallisuuden määrittelyt
- ulkoasun vaatimukset ja rajoitteet
- graafiset elementit
- väritoiveet

- projektiin käytettävät henkilöt

Tiimipalaveri tuottaa seuraavat työn tulokset:

- työntekijöille jaetut tehtävät
- työvaihekohtainen aikataulu

Tekstisisällön tuottaminen

Tekstisisältö tehdään erikseen jos projektikoordinaattori on katsonut erikseen mainostekstien laatijan tekemän tekstisisällön tuottamisen tarpeelliseksi. Jos erillistä tekstisisällön tuottamista ei tehdä, toteutetaan tämä vaihe joko yhdessä ulkoasun suunnittelun tai Flash-sisällön luomisen yhteydessä.

Mainostekstien laatija tutustuu saatuihin määrittelyihin sekä muuhun asiakkaasta saatavilla olevaan informaatioon kuten asiakkaan verkkosivuihin. Suunnittelun jälkeen hän laatii ensimmäisen version tekstisisällöstä. Lopuksi mainostekstien laatija tarkastaa tekstisisällön ja tekee tarvittavat korjaukset. Tekstisisällön yhteyteen lisätään ohjeistus miten tekstisisältöä on tarkoitus käyttää.

Tekstisisällön tuottamiseen osallistuu seuraavat henkilöt:

- mainostekstien laatija

Tekstisisällön tuottaminen vaatii seuraavat työn tulokset:

- määrittelydokumentti

Tekstisisällön tuottaminen tuottaa seuraavat työn tulokset:

- ensimmäinen versio tekstisisällöstä

Ulkoasun toteutus

Ulkoasun toteutuksesta vastaa yleensä graafinen suunnittelija. Pienissä projekteissa tämän vaiheen toteutuksesta saattaa vastata Flash-kehittäjä.

Graafinen suunnittelija suunnittelee ja toteuttaa ulkoasun tarjouksessa (ja tarkentavassa asiakaspalaverissa) tehtyjen määrittelyjen perusteella. Tuloksena syntyy työtiedosto, josta Flash-kehittäjä pystyy erottelemaan ulkoasun eri osat yksittäisiksi, sekä kuvatiedosto, jota käytetään hyväksytykseen. Erillistä ohjeistusta työtiedoston käytöstä ei Flash-kehittäjälle laadita.

Ulkoasun toteutukseen osallistuu:

- graafinen suunnittelija

Ulkoasun toteutus vaatii seuraavat työn tulokset:

- määrittelydokumentti
- asiakkaan toimittama materiaali

Ulkoasun toteutus tuottaa seuraavat työn tulokset:

- ensimmäinen versio ulkoasusta

Sisäinen hyväksyntä ulkoasulle ja tekstisisällölle

Usein tekstisisällön ja ulkoasun hyväksyntä tehdään erikseen. Mainostekstien laatija sekä graafinen suunnittelija esittelevät versiot ulkoasusta ja tekstisisällöstä.

Projektikoordinaattori tarkistaa vastaako tehty työ määrittelyjä sekä antaa palautteen ulkoasusta ja tekstisisällöstä. Projektikoordinaattori päättää tarvitseeko tekstisisältöön tai ulkoasuun tehdä vielä muutoksia ennen niiden esittelyä asiakkaalle.

Jos tekstisisältöön tai ulkoasuun on tarpeen tehdä muutoksia, ne toteutetaan tämän vaiheen jälkeen. Korjausten tai muutosten jälkeen sisäinen hyväksyntä tehdään uudelleen.

Sisäiseen hyväksyntään osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori

- mainostekstien laatija
- graafinen suunnittelija

Sisäinen hyväksyntä vaatii seuraavat työn tulokset:

- ensimmäinen versio tekstisisällöstä
- ensimmäinen versio ulkoasusta

Sisäinen hyväksyntä tuottaa seuraavat työn tulokset:

- hyväksytyt tekstisisällöt ja/tai ulkoasu
- muutos-/korjausehdotukset tekstisisällölle ja/tai ulkoasulle

Asiakkaan hyväksyntä ulkoasulle ja tekstisisällölle

Sisäisesti hyväksytyt versiot ulkoasusta ja/tai tekstisisällöstä esitellään asiakkaalle. Usein tekstisisältö sisällytetään ulkoasuun tätä vaihetta varten.

Asiakkaalla hyväksytys suoritetaan usein sähköpostin välityksellä. Jos asiakkaalta saatavan palautteen perusteella tekstisisältöön ja/tai ulkoasuun on tarpeen tehdä muutoksia, ne toteutetaan tämän vaiheen jälkeen. Korjausten tai muutosten jälkeen sisäinen hyväksytys tehdään uudelleen, minkä jälkeen asiakkaalla hyväksytys tehdään uudelleen.

Asiakkaan hyväksyntä -vaiheeseen osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori
- asiakas

Asiakkaan hyväksyntä -vaihe vaatii seuraavat työn tulokset:

- sisäisesti hyväksytty versio tekstisisällöstä
- sisäisesti hyväksytty versio ulkoasusta

Asiakkaan hyväksyntä -vaihe tuottaa seuraavat työn tulokset:

- hyväksytyt tekstisisällöt ja/tai ulkoasu
- muutos-/korjausehdotukset tekstisisällölle ja/tai ulkoasulle

Flash-toteutus

Flash-suunnittelu ja – toteutus tehdään iteratiivisesti. Yksinkertaistetusti toteutus noudattaa seuraavaa:

- vaiheen määrittely ja suunnittelu
- toteutus ja/tai ohjelmointi
- testaus

Esim. ulkoasun sovittaminen Flash-pohjaan.

- vaiheen määrittely ja suunnittelu
- Tutkitaan tarvittavat muutokset ulkoasuun.
- Tarkastetaan mitkä osat ulkoasutiedostosta ovat käytettäviä sellaisenaan ja mitä voidaan tehdä tai pitää tehdä uudelleen Flashissä.
- Ulkoasutiedoston eri osien tallentaminen Flashissä käytettäväksi.
- toteutus ja/tai ohjelmointi
- Tuodaan ulkoasutiedostot Flashiin ja luodaan tarvittavat osat.
- Tehdään vaiheessa 1 uudelleen Flashissä tehtäväksi tarkoitetut osat.
- Rakennetaan ulkoasu tuoduista osista.
- testaus
- Tarkastetaan vastaako Flashissä rakennettu ulkoasu alkuperäistä ulkoasua.

Tätä iteraatiota toistetaan, kunnes osio on valmis jonka jälkeen siirrytään seuraavaan osioon. Tässä menettelyssä esiintyy kuitenkin suurta vaihtelua projektista toiseen.

Usein Flash-sisältöön on tarvetta yhdistää Flashin ulkopuolista toiminnallisuutta, kuten tietokantayhteys. Tässä tapauksessa ulkopuolisen toiminnallisuuden tekee www-kehittäjä. Www-kehittäjä keskustelee tarvittavista ominaisuuksista Flash-kehittäjän kanssa ja he sopivat Flashin ulkopuolisen toiminnallisuuden toteuttamisesta.

Flash-toteutukseen osallistuvat seuraavat henkilöt:

- Flash-kehittäjä
- Www-kehittäjä

Flash-toteutus vaatii seuraavat työn tulokset:

- määrittelydokumentti
- ulkoasu
- tekstisisältö

Flash-toteutus tuottaa seuraavat työn tulokset:

- ensimmäinen versio lopputuloksesta

Sisäinen hyväksyntä lopputulokselle

Projektikoordinaattori tarkistaa, vastaako tehty työ määrittelyjä, sekä antaa palautteen Flash-tuotannosta. Projektikoordinaattori päättää, tarvitseeko Flash-tuotantoon tehdä vielä muutoksia ennen niiden esittelyä asiakkaalle. Jos kyseessä on laajempi Flash-projekti, tehdään lopputulokselle myös laajempi sisäinen käyttöttestaus, jossa vähintään yksi projektin ulkopuolinen työntekijä testaa lopputuloksen toimivuuden.

Jos Flash-tuotantoon on tarpeen tehdä muutoksia, ne toteutetaan tämän vaiheen jälkeen. Korjausten tai muutosten jälkeen sisäinen hyväksyntä tehdään uudelleen.

Sisäiseen hyväksyntään osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori
- Flash-kehittäjä

Sisäinen hyväksyntä vaatii seuraavat työn tulokset:

- ensimmäinen versio lopputuloksesta

Sisäinen hyväksyntä tuottaa seuraavat työn tulokset:

- hyväksytty lopputulos
- muutos-/korjausehdotukset lopputulokselle

Asiakkaan hyväksyntä lopputulokselle

Sisäisesti hyväksytty lopputulos esitellään asiakkaalle. Tämä hoidetaan yleensä sähköpostin välityksellä.

Jos asiakkaalta saatavan palautteen perusteella lopputulokseen on tarpeen tehdä muutoksia, ne toteutetaan tämän vaiheen jälkeen. Korjausten tai muutosten jälkeen sisäinen hyväksytys tehdään uudelleen jonka jälkeen asiakkaalla hyväksytys tehdään uudelleen.

Asiakkaan hyväksyntä -vaiheeseen osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori
- asiakas

Asiakkaan hyväksyntä -vaihe vaatii seuraavat työn tulokset:

- sisäisesti hyväksytty versio lopputuloksesta

Asiakkaan hyväksyntä -vaihe tuottaa seuraavat työn tulokset:

- hyväksytty lopputulos
- muutos-/korjausehdotukset lopputulokselle

Julkaiseminen

Projektin loppuksi viimeinen hyväksytty versio lopputuloksesta julkaistaan määrätyksen mukaisella tavalla. Tämä voi olla esimerkiksi lopputuloksen toimittaminen mainostajalle tai Flash-sivuston julkaisu Internetissä. Joissain tilanteissa lopputulos julkaistaan asiakkaan toimesta.

Julkaisuun osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori
- asiakas

Julkaisu vaatii seuraavat työn tulokset:

- lopputuloksen määrittelyt
- viimeinen versio lopputuloksesta

Seuranta ja raportointi

Joissain projekteissa seurataan kampanjan etenemistä tai osallistujamääriä. Projektikoordinaattori kokoaa seurantainformaatiosta yhteenvedon. Yhteenvedon perusteella voidaan tarkastella onko projektiin tarvetta tehdä korjauksia tai muutoksia. Jos muutoksia tarvitsee tehdä, palataan Flash-tuotantoon. Yhteenvedolla voidaan myös esitellä asiakkaalle projektin tuloksia.

Seurantaan ja raportointiin osallistuvat seuraavat henkilöt:

- projektikoordinaattori

Seuranta ja raportointi vaatii seuraavat työn tulokset:

- seurantainformaatio
- asiakaspalaute

Seuranta ja raportointi tuottaa seuraavat työn tulokset:

- kehittämissuositukset
- raportti

4 NYKYISEN PROSESSIN HAASTEET

Nykyisen prosessin ongelmakohtia on pyritty selvittämään luvun 3 prosessikuvausten ja työntekijöille lähetetyn kyselyn tulosten (Liite 1) perusteella. Kysely suoritettiin englanniksi, koska osa työntekijöistä hallitsee englannin kielen paremmin kuin suomen kielen. Vastauskieleksi hyväksyttiin suomi tai englanti. Työntekijät vastasivat kyselyyn anonymisti. Kyselyyn saatiin 6 vastausta joka kattaa kaikki yrityksen Flash-projekteissa mukana olevat henkilöt. Kyselyssä kysyttiin seuraavat asiat:

- What problems you experience related to Flash-projects?
- What issues of those you mentioned disturbs your work most?
- What are the good features of the current method?
- Do you get all needed info during project?
- Do you participate to Flash-projects?

Projektien toteutus on pääosin täysin toimivaa eikä välttämättä kaipaisi minikäänlaisia muutoksia. Joitain haasteita on kuitenkin havaittavissa, ja vaikka ne eivät ole merkittäviä, niihin on kuitenkin mielekästä tutustua tarkemmin.

Nykyinen prosessi koostuu kolmesta erillisestä tuotanto-osiosta: ulkoasun, tekstisisällön ja Flash-sisällön tuottamisesta. Nämä osiot ovat yhteen suuntaan riippuvaisia toisistaan. Kuitenkaan tuotanto-osioiden välistä tiedonkulkua ei pystytä määrittelemään tai dokumentoimaan. Tällöin on mahdollista, että osioiden välinen kommunikointi ei ole tehokasta. Jos edellisen osion toteutuksessa on poikkeavuuksia, pitää nämä selvittää seuraavassa vaiheessa usein muun työn ohessa. Tämä lisää seuraavan työvaiheen tekijän työtaakkaa ja saattaa hidastaa projektin valmistumista.

Flash-tuotannon iteratiivisuus vaihtelee projektista toiseen. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että yksittäisten iteraatioiden sisältö ja pituus vaihtelevat merkittävästi projektista toiseen. Iteraatioiden vaihtelevuus näkyy esimerkiksi testauk-

sen epäsäännöllisyytenä. Tämä saattaa vaikuttaa joidenkin osioiden testauksen laatuun. Pahimmillaan tämä voi aiheuttaa puutteellista testausta joillekin osiolle.

Epäsuorasti prosessiin liittyvä ongelma on myös ulkoasuntuotannon ja seurannan aikainen Flash-osaaminen. Ulkoasua tekevä henkilö mahdollisesti ole tietoinen kaikista Flashin tarjoamista mahdollisuuksista tai rajoitteista. Tästä saattaa aiheutua ongelmia, jos asiakkaalle esitelty ulkoasu sisältää ominaisuuksia, jotka ovat joko Flashissä vaikeasti toteutettavia tai niitä ei voida optimoida kunnollisesti. Seurantavaiheessa ongelmaksi saattaa muodostua pientenkin muutostarpeiden toteuttaminen, sillä näihin muutoksiin tarvitaan usein Flash-kehittäjää.

5 VAIHTOEHTOISET PROSESSIMALLIT

Tarkoituksena on soveltaa ohjelmistokehityksessä hyväksi havaittuja prosessimalleja Flash-tuontantoprosessiin. Työntekijöille jaettiin kysely, jonka tulosten (Liite 1) perusteella työntekijät arvostavat nykyisen prosessin vapaata työskentelytapaa eikä tähän toivota muutoksia. Tästä syystä voidaan olettaa, että ketterät menetelmät soveltuisivat suunnitelmavetoisia malleja paremmin Flash-kehitykseen. (Boehm & Turner 2003)

Ketterien menetelmien perusmääritelmänä pidetään vuonna 2001 julkaistua Agile Manifestoa. Se määrittelee neljä ketterien menetelmien arvoa:

- Yksilöitä ja vuorovaikutusta enemmän kuin prosesseja ja työkaluja
- Toimivaa sovellusta enemmän kuin kokonaisvaltaista dokumentaatiota
- Asiakasyhteistyötä enemmän kuin sopimusneuvotteluita
- Muutokseen reagoimista enemmän kuin suunnitelman noudattamista.

Ketterät prosessimallien perustana on tuottaa prosessi, jossa muutokset projektisuunnitelmaan eivät aiheutua suuria ongelmia. Tämän vuoksi ketterät prosessimallit usein perustuvat iteratiiviseen toteutukseen, jossa ohjelmistokehitys jaetaan lyhyisiin jaksoihin. Usein yhden jakson tulos on sellaisenaan julkaisukelpoinen tuote tai tuotteen osa. Ketterissä prosessimalleissa ei usein luoda täydellistä projektisuunnitelmaa. Tällöin on mahdollista muuttaa projektin vaatimuksia ja ominaisuuksia projektin edetessä. (Abrahamsson 2002)

Ketteristä prosessimalleista vertaillaan kolmea vaihtoehtoa. Extreme Programming (XP), Scrum ja Rational Unified Process (RUP) kuuluvat tunnetuimpiin ketteriin menetelmiin. Nämä kolme edellä mainittua valittiin vertailuun tunnettuuden ja hyvän tiedonsaannin perusteella.

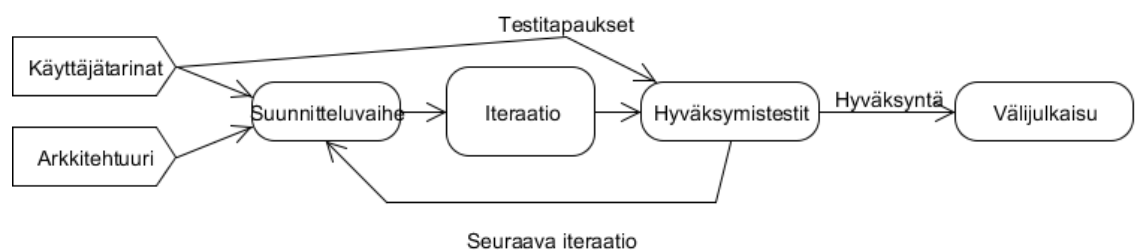
5.1 Extreme Programming (XP)

Todennäköisesti tunnetuin ketterä menetelmä on Extreme Programming (XP). Sen on kehittänyt amerikkalainen ohjelmistosuunnittelija Kent Beck (Beck 2000).

XP:n prosessi jaetaan viiteen vaiheeseen: tutkimukseen, suunnitteluun, tuotantoiteraatioihin, tuotteistukseen ja ylläpitoon ja kuolemaan. (Beck 2000) Kuvassa 4 on esitetty XP-prosessin kulku.

Tutkimusvaiheessa luodaan yhdessä asiakkaan kanssa käyttäjätarinoita. Nämä ovat yksittäisiä ominaisuuksia, jotka tuotteeseen halutaan. Suunnitteluvaiheessa käyttäjätarinat priorisoidaan ja niistä valitaan mitä käyttäjätarinat, jotka halutaan mukaan ensimmäiseen julkaisuun. Vaiheessa määritellään myös vaihetta seuraavan tuotantoiteraation aikataulu. (Sommerville 2007)

XP:n keskeiset ideat liittyvät raskaaseen testaukseen ja jatkuvaan asiakaspalautteeseen. Tuotantoiteraatio aloitetaan jakamalla tuotantoiteraation käyttäjätarinat tehtäviin. Ennen ohjelmointia tehtäville luodaan automaattiset testit. Testeihin kuuluu sekä yksittäisten tehtävien testaus että asiakkaan luoma hyväksyntätestaus. (Abrahamsson 2002)



Kuva 4. Extreme Programming prosessimallin eteneminen (Wells 2012)

Ohjelmointi toteutetaan pariohjelmointina (pair programming). Pariohjelmoinnissa kaksi kehittäjää työskentelee yhdellä työasemalla vuorotellen. Ohjelmointivuorossa oleva kehittäjä hoitaa työaseman käytön sekä itse ohjelmoinnin toisen

kehittäjän aktiivisesti seuraten ja kommentoiden. Vuoroja vaihdetaan sovitun ajan jälkeen. Tällä menetelmällä pystytään parantamaan koodin laatua. Jokainen muutos tallennetaan tietokantaan uutena versiona ja testataan aikaisemmin luodulla automaattisella testauksella. Tuotantoiteraatiota toistetaan suunnitteluvaiheessa määritetty aika. (Sommerville 2007)

Tuotantoiteraation jälkeen viimeinen toimivaksi testattu versio ohjelmasta julkaistaan. Jos asiakas hyväksyy julkaisun, siirrytään takaisin suunnitteluvaiheeseen. Uudessa suunnitteluvaiheessa priorisoidaan seuraavaksi lisättävät käyttäjätarinat ja siirrytään uudelleen tuotantoiteraatioon. (Sommerville 2007)

Prosessin viimeiseen vaiheeseen edetään, kun kaikki käyttäjätarinat on suoritettu tai projektin aika loppuu. Tällöin viimeinen asiakkaalle toimitettu versio jää käyttöön.

5.2 Scrum

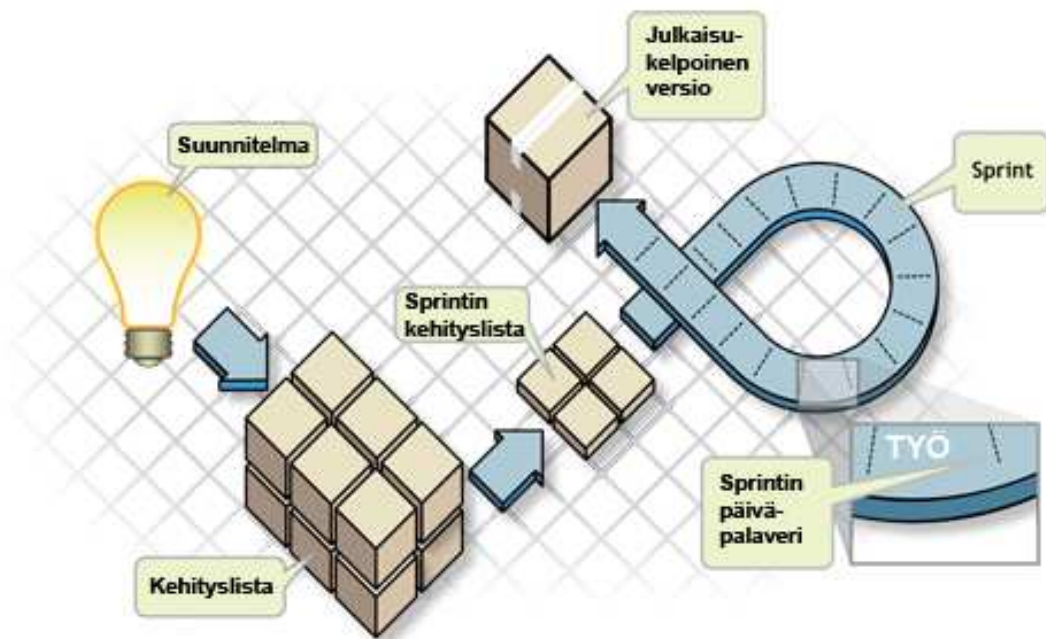
Scrum on yksi vanhimmista ketteristä prosessimalleista, sen idea on esitelty jo vuonna 1986. Toisin kuin XP, Scrum keskittyy prosessinhallintaan. (Abrahamsson 2002) Scrum on tämän hetken käytetyin ketterä ohjelmistokehityksen prosessimalli. (Scrum Alliance 2012)

Scrum-prosessiin kuuluu kolme roolia: tuoteomistaja, kehitystiimi ja scrummaster (joissain lähteissä scrummaaja). Tuoteomistaja on yksi henkilö, joka vastaa tuotteen kehityslistasta (Product Backlog). Tuoteomistajan tehtäviin kuuluu huolehtia asiakkaan tarpeista ja varmistaa että kehityslista vastaa näihin tarpeisiin. Kehitystiimi vastaa tuotantoiteraation (Scrum-prosessissa Sprint) suorittamisesta. Scrummasterin tehtävä on varmistaa muiden projektin jäsenten sitoutuminen Scrum-prosessin käyttämiseen sekä opastaa prosessin suorittamiseen liittyvissä asioissa. (Schwaber & Sutherland 2011)

Scrum-prosessin kolme päävaihetta on esivaihe, Sprint ja päätösvaihe (Kuva 5). Esivaiheessa koko projektitiimi yhdessä asiakkaan kanssa määrittelee projektin kehityslistan, johon merkitään kaikki tuotteeseen haluttavat ominaisuudet.

Kehityslistaan kootaan ominaisuudet siinä järjestyksessä, jossa ne halutaan toteutettavan. Toteutusjärjestys määräytyy pääosin ominaisuuden tärkeyden ja siihen vaadittavan ajan perusteella. Tärkeimmät ominaisuudet sijoitetaan kehityslistan alkuun. Kehityslista ei ole lopullinen ja siihen voidaan tehdä muutoksia projektin edetessä. Esivaiheessa määritetään myös kehitystiimin jäsenet sekä muut käytössä olevat resurssit. (Abrahamsson 2002)

Sprint-vaiheen kestoksi suositellaan korkeintaan kuukautta. (Abrahamsson 2002) Se aloitetaan Sprintin suunnittelupalaverilla, johon osallistuu koko Scrum-tiimi. Sprintin suunnittelupalaverissa päätetään, mitä Sprintin loputtua on saatu aikaan sekä miten se tehdään. Scrum ei määrittele, miten työ Sprint-vaiheessa tehdään. Työn tekotapa on kehitystiimin päätettävissä vapaasti. (Schwaber & Sutherland 2011)



Kuva 5. Scrum-prosessi (Scrum Alliance 2012)

Sprint-vaiheen aikana pidetään päivittäinen 15 minuuttia kestävä palaveri. Päiväpalaverissa jokainen kehitysryhmän jäsen kertoo, mitä on saanut aikaiseksi edellisen päiväpalaverin jälkeen ja mitä aikaa saada aikaiseksi ennen seuraava-

vaa päiväpalaveria. Myös mahdolliset ongelmat käsitellään. Scrummasterin tehtävänä on varmistaa, että päiväpalaveri pidetään.

Sprint-vaiheen jälkeen pidetään Sprinttikatselmus johon osallistuu koko Scrum-tiimi. Kehitystiimi esittelee Sprint-vaiheen tuloksen ja tuoteomistaja arvioi onko Sprint-vaiheen tulos valmis ja julkaisukelpoinen. Scrum-tiimi tarkastaa kehitysjonon tehden siihen tarvittavat muutokset, jotta se vastaa nykytilannetta. Kehitysjonoon voidaan lisätä ominaisuuksia tai niitä voidaan poistaa.

Sprinttikatselmuksen jälkeen kehitystiimi pitää Sprintin retrospektiivin, jossa se käy läpi Sprint-vaiheen sujuvuutta. Tarkoituksena on tunnistaa mahdolliset ongelmakohdat työskentelytavoissa, yhteistyössä tai työvälineissä sekä etsiä niihin ratkaisuja.

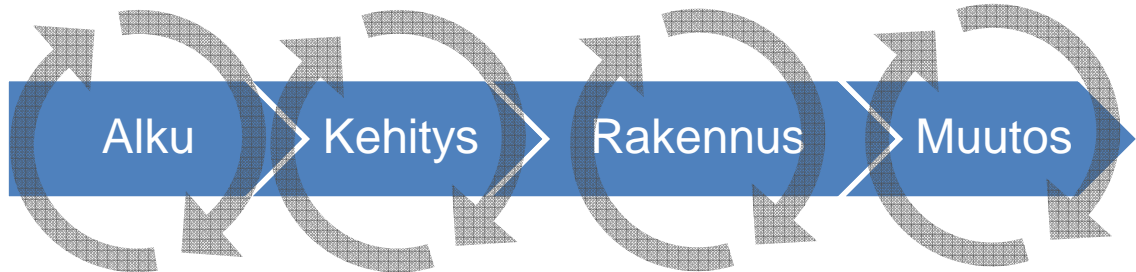
5.3 Rational Unified Process (RUP)

RUP ei varsinaisesti ole ketterä prosessimalli, vaan se yhdistää ketteriä menetelmiä suunnitelmavetoiseen prosessimalliin. Sen on kehittänyt Rational Software Corporation. RUP:a käytettäessä suositellaan käyttämään RUP-prosessin hallintaan tarkoitettuja sovelluksia. (Kruchten 2000)

RUP:n perustana on laaja dokumentointi johon edellä mainitut sovellukset on pääasiassa tarkoitettu. RUP:n määritelmään kuuluu kuusi ”parasta käytäntöä” joiden avulla pyritään vähentämään virheitä sekä parantamaan tuottavuutta. (Kruchten 2000)

- Iteratiivinen ohjelmakehitys
- Resurssienhallinta
- Komponenttipohjaisuus
- Visuaalinen suunnittelu
- Jatkuva laadunvalvonta
- Muutostenhallinta

RUP-prosessi jaetaan neljään vaiheeseen: alku-, kehitys-, rakennus- ja muutostavaiheeseen. (Kuva 6) Jokaisen vaiheen sisällä suoritetaan yksi tai useampia iteraatioita. (Sommerville 2007)



Kuva 6. RUP-prosessin eteneminen (Sommerville 2007)

Alkuvaiheessa tarkoituksena on määrittää projektin tarkoitus ja käytössä olevat resurssit sekä tunnistaa projektin keskeisimmät käyttötapaukset. Samalla tehdään alustavat kustannus- ja aika-arviot. Näiden tietojen pohjalta luodaan alustava projektisuunnitelma. (Abrahamsson 2002)

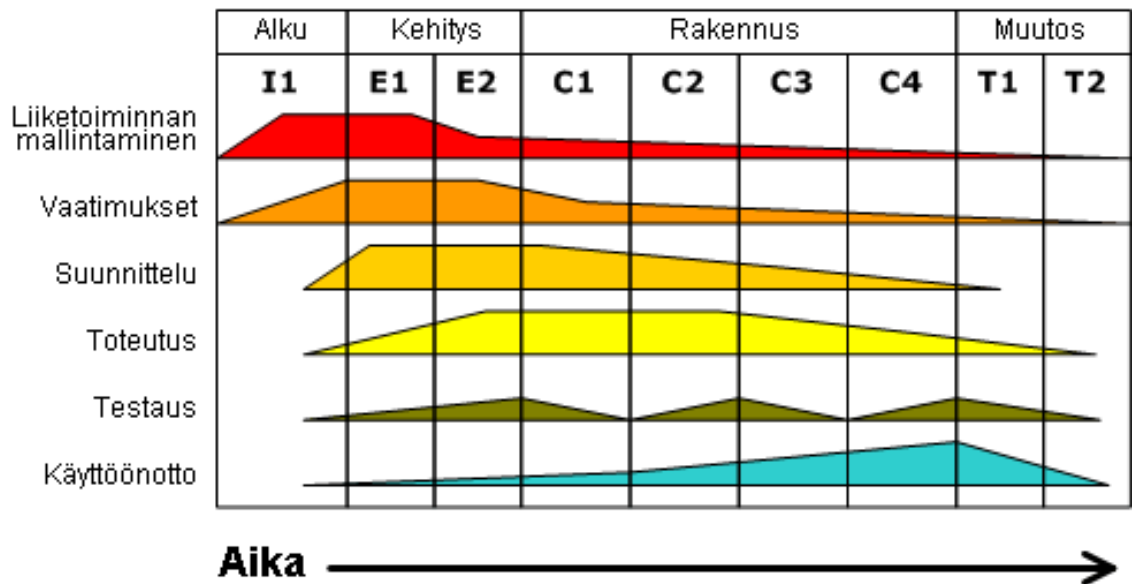
Kehitysvaiheen tarkoituksena on luoda tarvittavat käyttötapaukset ja tarkentaa projektisuunnitelmaa. Myös ohjelma-arkkitehtuuri kuvataan sekä luodaan arkkitehtuurista prototyyppi. (Abrahamsson 2002)

RUP ei määrittele iteraation pituutta kuten XP tai Scrum vaan projektin laajuudesta riippuen iteraatioiden määrä on rajattu 3 - 10:een. Rakennusvaiheessa iteraatioiden sisältö suunnitellaan. Iteraatioissa suoritetaan ohjelmointi, integraatio ja testaus. (Abrahamsson 2002)

Kun ohjelma on valmis, siirrytään muutosvaiheeseen. Se sisältää ohjelman käyttöönottotestauksen, ja julkaisemisen. Tarvittavat käyttäjän dokumentaatiot luodaan tässä vaiheessa. (Abrahamsson 2002)

Koko prosessin ajalle työn kulku jaetaan yleensä yhdeksään alueeseen: liiketoiminnan mallintamiseen, vaatimuksiin, suunnitteluun, toteutukseen, testaukseen, julkaisuun, muutosten hallintaan, prosessihallintaan ja tukitoimiin. Näistä kaikki eivät ole tarpeellisia jokaisessa prosessissa. (Kuva 7) Liiketoiminnan mallintamisella pyritään syventymään asiakasyritykseen jotta projektin tulos vastaisi paremmin odotuksia. Tämän tarve riippuu täysin projektista eikä sitä yleensä

käytetä iankaan. Tukitoimilla pyritään kehittämään RUP-prosessi itseään. (Kruchten 2000)



Kuva 7. RUP-prosessin työnkulku (Kruchten 2000)

5.4 Ketterien menetelmien soveltaminen Flash-tuotantoon

Suuret erot yrityksen Flash-projektien kestossa vaikuttaa merkittävästi mahdollisuuteen soveltaa ketteriä menetelmiä. Varsinkin lyhyisiin projekteihin on vaikea perustella Scrum-prosessin suuria kokousmääriä, Extreme Programming –prosessin raskasta ja aikaa vievää testaustapaa tai RUP:n suurta suunnittelun ja dokumentoinnin vaatimaa aikaa.

Usein yrityksessä on yhtä aikaa käynnissä useita projekteja, joissa työskentelee samoja henkilöitä. Tällöin samoilla henkilöillä on yhtäaikaista työn alla useita projekteja. Jokainen projekti ei usein etene jokaisena päivänä. Tähän voi olla useita syitä, joista merkittävimpiä ovat muut kiireellisemmät projektit sekä mahdolliset asiakkaasta johtuvat viivästyksset. Scrum-prosessin vaatima päivittäinen Scrum-palaveri ei todennäköisesti toisi lisäarvoa, jos projekti ei etene jokaisena päivänä. Samalla iteraatioiden pituutta on todella haastava arvioida, jos ei voida määrittää missä suhteessa projektiin päivittäin käytetään aikaa.

XP:n määrittelemää automaattista testausta ei voida soveltaa Flash-prosessien luovan työn osuuteen. Useimmissa tapauksissa myös itse Flash-kehityksen osuus on vähäinen suhteessa luovan työn osuuteen. Tästä syystä testauksen rajaaminen ainoastaan Flash-kehitykseen tuottaa suuren määrän ylimääräistä työtä suhteessa saavutettavaan etuun.

Nykyiseen Flash-tuotantoon kuuluu 3 erilaista tuotantovaihetta, jotka ovat yhteen suuntaan riippuvaisia toisistaan. Sekä Scrum:n kokouskäytäntö että RUP:n suuri dokumentaatio vaikuttaisivat positiivisesti näiden vaiheiden välisen informaation kulkuun. Kuitenkin kuten jo aiemmin mainittiin, olisi kumpikin menetelmä turhan raskas käytettäväksi.

Yhteenvedon voidaan todeta, ettei mikään tarkastelluista menetelmistä sovellu sellaisenaan yrityksen käyttöön. Kuitenkin Barry Boehm ja Richard Turner suosittelevat soveltamaan vain niitä osia ketteristä menetelmistä, jotka mahdollisesti parantaisivat tuottavuutta ilman kustannusten nousua. (Boehm & Turner 2003)

6 KEHITTÄMISEHDOTUKSET

Kuten jo luvussa 4 todettiin, ei Flash-tuotantoprosessissa ole suuria haasteita eikä tämän takia ole mielekästä muuttaa nykyistä prosessimallia merkittävästi. Suurin haaste on informaation kulku eri tuotantovaiheiden välillä niissä tilanteissa, joissa ulkoasun, tekstisisällön ja Flash-kehityksen tekevät eri henkilöt. Tämä on yksinkertaisesti ratkaistavissa lisäämällä prosessiin vaihe, jossa ulkoasun, tekstisisällön ja Flash-ohjelman tuottajat yhdessä kokoontuvat tarkastelemaan ulkoasua.

Ylimääräisten vaiheiden lisääminen nykyiseen prosessiin ei välttämättä ole tarpeellista, jos ulkoasun ja tekstisisällön sisäiseen hyväksytysvaiheeseen osallistuvat kaikki projektiin osallisena olevat. Näin meneteltäessä ulkoasun tuottaja pystyy esittelemään ja hyväksyttämään ulkoasun sekä sisäisestä hyväksynnästä vastaavalle projektikoordinaattorille että Flash-kehittäjälle. Samalla Flash-kehittäjä pystyy keskustelemaan ulkoasun yhdistämisestä Flash-tuotantoon suoraan ulkoasun tuottajan kanssa. Tällä tavoin voidaan tarkastella mahdollisia ulkoasun yhdistämiseen liittyviä ongelmia ennen kuin ulkoasua on esitelty asiakkaalle.

Tästä saattaa kuitenkin aiheutua lisää työtä Flash-kehittäjälle ja kehittäjälle käynnissä olevan projektin keskeyttäminen ulkoasun tutkimiseksi ei useissa tapauksissa ole järkevää. Ohjeena voidaan sanoa, että tätä menettelyä tulisi käyttää vain, jos ulkoasun toteuttaja katsoo sen tarpeelliseksi.

Lisäksi kyselyn (Liite 1) perusteella informaatiota projektin alussa ei kaikissa tilanteissa ole tarpeeksi. Usein kyseessä on tilanne, jossa työmääräys (brief) ei sisällä kaikkea tarpeellista informaatiota. Informaation puutetta voisi vähentää, jos kaikki projektiin osallistuvat osallistuisivat myös asiakaspalaveriin. Näin asiakkaan tarpeet välittyisivät paremmin suoraan työn tekijöille ilman välikäsiä. Usein pienissä projekteissa kaikki asiakaskontaktit hoidetaan kuitenkin puhelimitse tai sähköpostin välityksellä, jolloin tälle ei ole mahdollisuutta.

7 YHTEENVETO

Yrityksen Flash-tuotantoprosessin kehittäminen käyttämällä ohjelmistokehityksessä hyväksi havaittuja ketteriä prosessimalleja ei ole järkevää. Projektien keston suuret vaihtelut ja luovan työn osuuden suuri määrä eivät sisälly tutkittujen ketterien prosessimallien ominaisuuksiin. Nämä ketterät prosessimallit soveltuvat paremmin laajempiin projekteihin, jossa luovan työn osuus on merkittävästi vähäisempää. Ketterien menetelmien käytäntöjen sisällyttäminen nykyiseen prosessiin ei myöskään todennäköisesti toisi merkittävää etua. Suurin etu olisi mahdollisesti saavutettavissa säännöllisillä kokouskäytännöillä. Tämä veisi kuitenkin projektien keston verrattuna liikaa aikaa, eikä siksi toisi yritykselle lisäarvoa.

Nykyinen prosessi on itsessään toimiva eikä siihen kannata tehdä suuria muutoksia. Haasteet on ratkaistavissa projektikohtaisilla järjestelyillä projektiin osallistuvien kesken. Näistä merkittävin on ohjata työntekijöitä tunnistamaan mahdollisia ongelmakohtia sekä jakamaan informaatiotaan eteenpäin seuraaviin vaiheisiin. Tarvittaessa voidaan hyödyntää luvussa 6 esiteltyä menettelyä, jossa Flash-kehittäjä osallistuisi ulkoasun tuottajan pyynnöstä ulkoasun sisäiseen hyväksyntään, jotta välttyttäisiin mahdollisilta aikaa vieviltä sisältöratkaisuilta.

LÄHTEET

Abrahamsson, P. 2002. **Agile** software development methods: review and analysis. Espoo: VTT.

Agile Manifesto. Viitattu 27.5.2012, Saatavilla: <http://agilemanifesto.org/>

Beck, K. 2000. Extreme programming explained: Embrace change. Boston : Addison-Wesley

Boehm, B. Turner, R. 2003. Observations on Balancing Discipline and Agility. Viitattu 20.4.2012 Saatavilla: <http://agile2003.agilealliance.org/files/P4Paper.pdf>

JUHTA – Julkisen hallinnon tietohallinnon neuvottelukunta. 2008. JHS 152 Prosessien kuvaaminen. Viitattu 23.4.2012

Saatavilla: <http://docs.jhs-suositukset.fi/jhs-suositukset/JHS152/JHS152.pdf>

Juric, Matjaz. 2008. Business Process Driven SOA using BPMN and BPEL. Birmingham, GBR: Packt Publishing Ltd.

Kruchten, P. 2000. The Rational Unified Process: An introduction Second Edition. Pearson Education Corporate Sales Division

OMG Object Management Group Inc. Business Process Model and Notation. Viitattu 24.4.2012 Saatavilla: <http://www.omg.org/spec/BPMN/2.0/PDF/>

Schwaber, K. Sutherland, J. 2011. The Scrum Guide The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Viitattu: 25.4.2012 Saatavilla:

http://www.scrum.org/storage/scrumguides/Scrum_Guide.pdf

Scrum Alliance. What is Scrum. Viitattu 25.4.2012 Saatavilla: http://www.scrumalliance.org/pages/what_is_scrum

Sommerville, Ian. 2007. Software Engineering. Essex, England. Pearson Education Limited.

Wells, D. Extreme Programming: A gentle introduction. Viitattu 24.4.2012 Saatavilla: <http://www.extremeprogramming.org>

Survey about Flash development

This survey is used to determine problems in current Flash-development process.

Flash-process can apply to any project where final product contains Flash, campaingisite, banner, etc. Answer questions from your point of view.

Survey is anonymous.

You can answer in english or in finnish.

1. What problems you experience related to Flash-projects?

Brief on liian suppea, Informaatiota asiakkaasta tai projektin tavoitteesta ei ole tarpeeksi/ollenkaan, ei tietoa mikä flashilla on mahdollista ja mikä ei.

Static text and images inside flash cannot be changed easily unless you know how work with flash.

Flash is not so common to everyone in production. So if something needs to be changed, we need specific employees.

Useimmat ongelmat liittyvät selainten eri tapoihin käyttää wmodea, vrt. läpinäkyvyys ja erikoismerkit.

Bannerit: - eri verkkosivustoilla eri vaatimukset esim tiedostokoko, flash versio, framerate, clicktag-muoto, ja jopa mainoskoot vaihtelevat - monesti vaatimukset ovat ikivanhoja - asiakas ei yleensä näe bannereita oikein tiedostona, vaan niitä varten pitää tehdä esikatselusivu nettiin. Sivustot: - Flash periaatteessa pitäisi toimia kaikilla käyttöjärjestelmillä ja selaimilla samalla tavalla, mutta selainkohtaiset bugit tai rajoitteet aiheuttaa säännöllisesti päänvaivaa - tiedostokoot ja sivuston raskaus pääsee helposti käsistä kun käytetään isoja kuvia, videota ja ääntä. Lisäksi joskus animaatioiden raskaus on vaikea arvioida etukäteen, varsinkin jos ne sisältävät edellä mainittuja elementtejä. Kampanjat: - backend pitää

yleensä jostain syystä tehdä uudelleen jokaisessa vähänkin erilaisessa kampanjassa, ja aina se kommunikoi jotenkin erilailla flashin kanssa

Tiukat aikataulut asiakkaalta, resurssien (=työvoiman) puute yrityksen puolesta, asiakas, joka ei osaa päättää mitä haluaa tai haluaa viilata loputtomiin (=ei osaa/halua "klousata"/päättää, että tämä on se versio millä mennään), puutteelliset briiffit asiakkaalta, puuttuvat/myöhässä olevat materiaalit asiakkaalta

2. What issues of those you mentioned disturbs your work most?

Liian vähäinen tieto projektin alussa. Vaikea aloittaa töitä, jos ei tiedä mitä projektilla on tarkoitus saavuttaa.

Only that one :)

Making some particular changes takes time. The problem occurs when the project is done according to certain wishes, but customer wants to change something afterwards.

Pitää scriptillä tunnistaa selain ja käyttöjärjestelmä ja sen mukaisesti swfobjectilla liittää flash.

Selainten flashiin kohdistuvat bugit.

resurssipula kun deadline lähetystyy, asiakkaan päättämättömyys sekä puutteelliset briiffit

3. What are the good features of the current method?

Aika paljon vapauksia suunnittelutyössä. Rento etenemistapa ja voi aina kysyä työkavereilta/asiantuntijoilta apua.

The ability to receive and send data to your choice of backend/platform using xml, txt, or json as communication formats.

Making good-looking campaign sites is relatively fast with flash.

- Suurin osa kampanjoista on suht samanlaisia, ainakin lomakkeen ja kaverikut-
sujen osalta, joten paljon on myös kierrätettävää koodia ja moduuleja.
– Pilvipalvelin. Ei tarvitse enää murehtia ruuhka-aikoja ainakaan frontendin
kannalta, eli ei tarvitse kampanjasivun flashin tiedostokokoon kiinnittää juuri
huomiota.

nopea reagointikyky asiakkaan pyyntöihin, nopea kommunikaatio tiimin kesken

4. Do you get all needed info during project?

Kun itse kysymällä hakee, saa infoa, mutta jos ei osaa kysyä, niin aina info ei
tule perille. Itse itseään auttaen siis. Projekti ei etene, ellei itse pyydä/kysy tar-
vittavaa tietoa.

Yes

Usually yes.

Tämä kysymys ei täysin auennut, mutta useimmiten projekteista saa aina jos-
sain vaiheessa tarpeelliset tiedot. Viimeistään julkaisun jälkeen. ;)

Yleensä kyllä, ainakin pyytämällä. Joskus pitää tehdä ensimmäinen versio, en-
nen kuin asiakkaalle tai projektipäällikölle tulee mieleen että mitä itseasiassa
halutaan.

ei, infoa voi tippua asiakkaalta vasta loppumetreillä

5. Do you participate to Flash-projects?

Yes: 6

No: 0