

Ville Marttila

DESIGN SPRINT PELIALALLA

DESIGN SPRINT PELIALALLA

Ville Marttila
Opinnäytetyö
Syksy 2018
Tietotekniikan tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Tietotekniikan tutkinto-ohjelma, ohjelmistokehitys

Tekijä: Ville Marttila
Opinnäytetyön nimi suomeksi: Design Sprint pelialalla
Opinnäytetyön nimi englanniksi: Design Sprint at Game Industry
Työn ohjaaja: Veikko Tapaninen
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2018
Sivumäärä: 40

Tässä työssä perehdyttiin Google Venturesin kehittämään Design Sprintiin ja sen käyttämiseen pelialalla. Design Sprint on viisipäiväinen suunnittelumenetelmä, jolla ideasta voidaan luoda prototyyppi ja testata sitä oikeilla asiakkailla. Sprint on vakiinnuttanut asemansa ketterän tuotekehityksen työkaluna. Silti sen käyttäminen pelialalla on vielä harvinaista.

Työssä käydään läpi sprintin päiväkohtaiset ohjelmat ja esitetään esimerkkejä sprintin käytöstä pelialan yrityksissä. Lisäksi työ sisältää tutkimuksen, joka sisältää hypoteesin sprintin toimivuudesta, raportit sprintin etenemisestä, palautteen sprintin osallistujilta sekä pohdinnan hypoteesin ja sprintin lopputuloksen paikansäilytyksestä.

Asiasanat: ohjelmistokehitys, ketterät menetelmät

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	3
SISÄLLYS	4
SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
2 DESIGN SPRINT -SUUNNITTELUMENETELMÄ	8
2.1 Valmistelut ja aikataulut	9
2.2 Maanantai	10
2.2.1 Esittely, pitkän aikavälin tavoite ja sprintin kysymykset	10
2.2.2 Sprintin kartta	11
2.2.3 Asiantuntija haastattelut	12
2.2.4 How might we -muistiinpanot	13
2.2.5 Sprintin kohde	13
2.3 Tiistai	15
2.3.1 Inspiraation etsiminen ja kohteen jakaminen	15
2.3.2 Ratkaisuehdotus	16
2.4 Keskiviikko	18
2.4.1 Ratkaisuehdotusten arviointi	18
2.4.2 Prototyypin sisällön suunnittelu ja jako	22
2.4.3 Kuvakäsikirjoitus	23
2.5 Torstai	24
2.6 Perjantai	25
3 ESIMERKKI DESIGN SPRINTIN KÄYTÖSTÄ PELIALALLA	28
4 SPRINTIN TOTEUTUS	30
4.1 Hypoteesi	30
4.2 Päiväkirja	30
4.2.1 Maanantai	31
4.2.2 Tiistai	32
4.2.3 Keskiviikko	33
4.2.4 Torstai	35
4.2.5 Perjantai	35
5 SPRINTIN TULOKSET	37

5.1 Arvio toteutuksesta	37
5.2 Palaute osallistujilta	37
6 POHDINTA	39
LÄHTEET	40

SANASTO

Design Sprint: Työskentelymenetelmä, jossa ideasta muotoillaan testattu prototyyppi viiden päivän aikana.

Fasilitaattori: Yksi design sprintin ryhmäjäsenen rooleista. Fasilitaattori vastaa aikataulujen pitävyydestä ja ohjaa sprintin työskentelymenetelmiä ryhmälle.

Google Ventures (GV): Google Alphabetin omistama pääomasijoitusyhtiö, joka toimii rahoittajana teknologia alan yrityksille.

Johtaja (decider): Yksi design sprintin ryhmäjäsenen rooleista. Johtaja tekee sprintin aikana päätökset ja vastaa tuotteen tai palvelun kehityssuunnasta.

Kuvakäsikirjoitus: sarjakuvamaisesti etenevä suunnitelma, joka sisältää kuvia ja tekstejä. Tunnetaan myös storyboard -mallina.

Pelin core loop: pelin yksinkertaisin tapahtumasarja, joka muodostaa pelin sisällön. Tapahtumat muodostavat silmukan, jota toistetaan vaikeusastetta ja/tai sisältöä lisäten.

Pitkän aikavälin tavoite: Tuotteen tai palvelun visio, missä se nähdään tulevaisuudessa. Toimii sprintin suunnannäyttäjänä ja varmistaa tekemisen olevan samaan suuntaan tähtääviä.

Sprintin kartta: Käyttäjän liikkumista tuotteen tai palvelun sisällä kuvaava piirros. Kartta sisältää käyttäjän lisäksi päätapahtumat sekä niihin välittömässä yhteydessä olevat osapuolet.

Sprintin kohde: tuotteen tai palvelun osa, johon sprintin aikana etsitään ratkaisua. Sprintin kohde määritetään maanantaina.

1 JOHDANTO

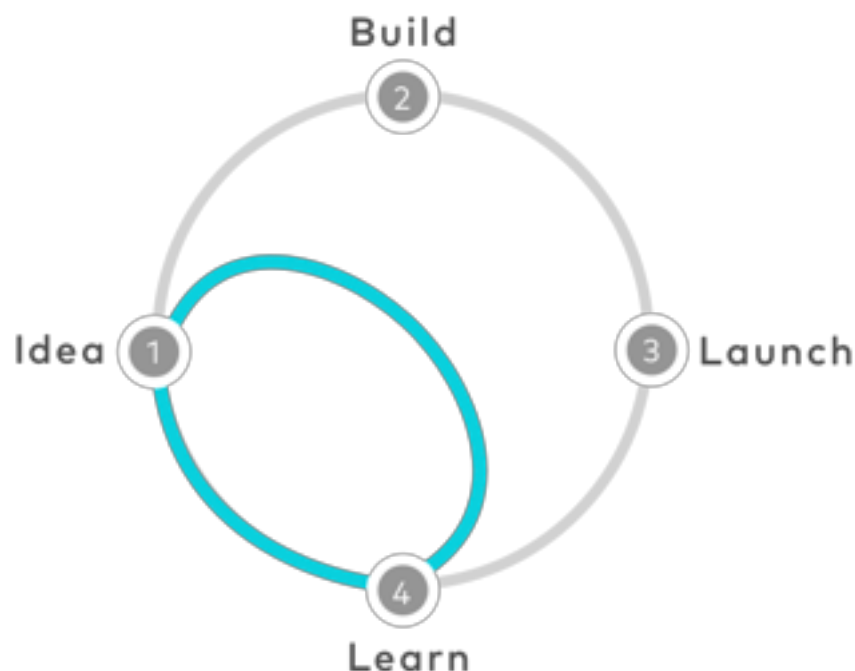
Kuinka aloittava peliyhtiö voi toteuttaa kymmeniä eri peli-ideoita mahdollisimman nopeasti ja edullisesti, kun työntekijöitä on rajallinen määrä? Pelialan kovan kilpailun myötä moni aloittava yritys tekee useita pelejä, joista edes yhden toivotaan nousevan menestykseksi. Jokaisen peli-idean toteuttaminen toimivaksi tuotteeksi on kuitenkin hyvin kallista ja aikaa vievää. Erilaiset Agile ja Lean -työskentelymallit mahdollistavat nopean tuotekehitykset mutta eivät auta selvittämään pelin konseptin toimivuutta.

Tämä opinnäytetyön tavoitteena on tutkia ja analysoida Google Venturesin kehittämää Design Sprint -suunnittelutapaa aloittavan peliyrityksen monissa tarpeissa. Sprintin avulla voidaan yhdessä viikossa saada ideasta prototyyppi, testata sitä oikeilla asiakkailla ja selvittää, onko ideaa kannattavaa toteuttaa.

Työssäni analysoin Design Sprintin soveltuvuutta aloittavan pelialan yrityksen työkaluna. Tutkin analyysini paikkansapitävyyttä järjestämällä Design Sprintin pelialan yritykselle. Lopuksi kokoaan yhteenvetona tutkimuksen tulokset ja nostan esille mahdolliset kehittämissuhteudet.

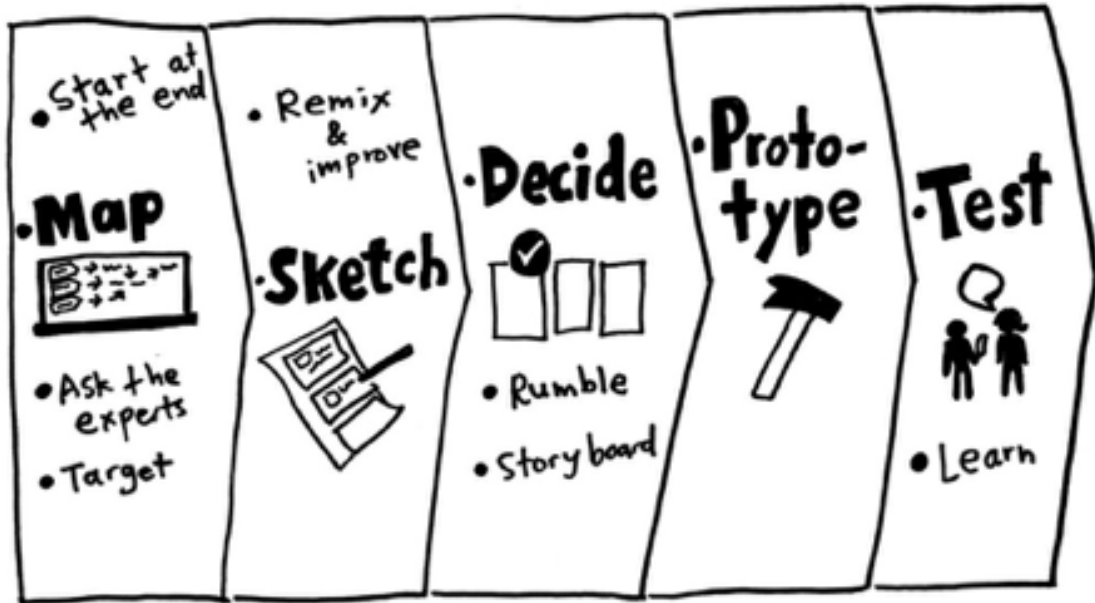
2 DESIGN SPRINT -SUUNNITTELUMENETELMÄ

Design Sprint on Google Venturesin kehittämä viisipäiväinen suunnittelumenetelmä. Sen avulla kaikenkokoiset yritykset voivat testata haastavia tuoteideoita suunnittelemalla niille selkeät, yhtenäiset tavoitteet, valmistamalla ideasta prototyypin ja testaamalla sitä oikeilla asiakkailla. Sprintti antaa mahdollisuuden kurtistaa tulevaisuuteen: ajatus voidaan testata ja saada palautetta, ennen kuin tuote on olemassa. Tämä vähentää kustannuksia ja nopeuttaa perinteistä tuotekehitysprosessia. (1.)



KUVA 1. Perinteinen tuotekehityksen prosessi voidaan ajatella neljän vaiheen kiertona: ideoi, rakenna, julkaise, opi. Sprintti tarjoaa oikotien oppia ideasta ilman rakentamista ja julkaisua. (2.)

Design Sprintin tehokkuuden salaisuus piilee selkeissä ja valvotuissa työvaiheissa, jotka muodostavat jokaiselle sprintin työpäivälle oman päätavoitteen. Päivien tavoitteet ovat esitetty kuvassa 2.



KUVA 2. Sprintin päivien päätavoitteet sekä niiden tärkeimmät työvaiheet kuvitettuna (4).

Maanantaina tiimi jakaa tietämyksensä ja määrittää sprintin kohteen. Tiistaina tiimin jäsenet luovat ratkaisuehdotuksia. Keskiviikkona käydään läpi ratkaisuehdotukset, valitaan niistä parhaimmat ideat ja luodaan niistä tarkka toteutussuunnitelma. Torstaina suunnitelmasta tehdään toimiva prototyyppi. Sprintin viimeisenä päivänä prototyyppiä testataan asiakkailta ja opitaan, kuinka hyvin tuote vastasi odotuksia ja mitä tuotteelle tehdään tulevaisuudessa. (3, luku "Introduction".)

2.1 Valmistelut ja aikataulut

Sprintti aloitetaan maanantaina ja lopetetaan perjantaina. Työpäivät kestävät seitsemän tuntia (klo 10–17). Ne sisältävät tunnin ruokatauon ja kaksi viidentoista minuutin kahvitaukoa. (3, luku 3.)

Sprintin ajaksi tiimi varaa oman työskentelytilan käyttöönsä. Huone varustellaan kahdella tussitaululla, monilla erikokoisilla ja -värisillä muistilapuilla, pinolla A4-paperia, ajastimella, terveellisillä eväillä ja yhden värisillä tusseilla. (3, kappale "Checklist".)

Ennen sprintin aloitusta tiimin sisällä valitaan kahdelle henkilölle roolit: *johtaja* ja *fasilitaattori*. Johtajaksi valitaan ryhmästä se henkilö, joka tekee sprintin aikana

lopulliset päätökset ja vastaa tuotteen tai palvelun kehityssuunnasta. Fasilitaattori toimii ryhmän ohjaajana. Hän varmistaa aikatauluissa pysymisen ja perehtyy sprintin työskentelymenetelmiin ennen sprintin alkamista. (3, luku 2.)

Sprintin aikana tietokoneiden ja puhelinten käyttö on kielletty (poikkeuksena muutamat työmenetelmät). Näin tiimi pystyy keskittymään päivän tehtäviin ilman tois-tuvia häiriöitä. (3, luku 3, kappale ”The no-device rule”.)

2.2 Maanantai

Sprintti aloitetaan jakamalla jokaisen tiimin jäsenen tieto ja erikoisosaaminen oh-jattujen keskustelujen kautta. Lisäksi kutsutaan organisaation omia asiantuntijoita paikkaamaan ja syventämään tiimin tietoja. Näiden pohjalta tiimi lähtee muodos-tamaan tuotteen tai palvelun pitkän aikavälin tavoitteen, joka toimii suunnan an-tajana sprintin kysymysten ja kartan tekemisessä. Päivän päätteeksi tiimi valit-see sprintille yhden kohteen, johon loppuviikon työ kohdistetaan. (3, luku 4.)

Päivän aikana jokainen tiimin jäsen oppii ymmärtämään tuotteen tai palvelun on-gelman mahdollisimman laajasti eri ammattiosaamisen näkökulmista. Maanan-taina opittu ymmärrys antaa tiimille tarpeeksi materiaalia tuottaa sprintin aikana ratkaisuja tuotteen tai palvelun oikeisiin ongelmiin. (3, luku 4.)

2.2.1 Esittely, pitkän aikavälin tavoite ja sprintin kysymykset

Maanantain aamu aloitetaan esittelemällä sprintti lyhyesti ryhmälle sekä nopealla tutustumisella ja roolien jaolla (johtaja ja fasilitaattori). Roolien jaon jälkeen fasili-taattori lähtee ohjaamaan keskustelua pitkän aikavälin tavoitteesta (long term goal). Tavoitteen pohdinta voidaan aloittaa esimerkiksi miettimällä, miksi tiimi on tekemässä tuotetta ja missä halutaan tuotteen olevan vuoden päästä. Pitkän ai-kavälin tavoitteen tulisi peilata tiimin arvoja ja innostaa viikon aikana tekemistä oikeaan suuntaan. Se toimii suunnannäyttäjänä, jonka avulla sprintin aikana tuo-tetut ideat ovat vertailukelpoisia ja samaan suuntaan tähtääviä. (3, luku 4.)

Sprintin kysymykset (sprint questions) ovat sellaisia kysymyksiä, joihin tulevan viikon aikana pyritään löytämään ratkaisuja. Ne muodostetaan keskustelemalla tuotteen ihanne- ja kauhuskenaariot läpi ja muokkaamalla syntyneistä toiveista ja peloista kysymyksiä. Kysymyksiä voidaan tehdä esimerkiksi keskustelemalla,

mitkä tekijät johtaisivat projektin epäonnistumisen. Toinen tapa on kysyä, jos tiimi voisi matkustaa ajassa viikon eteenpäin, mihin on saatu vastaus kuluneen sprintin aikana? (3, luku 4 kappale ”List sprint questions”.)

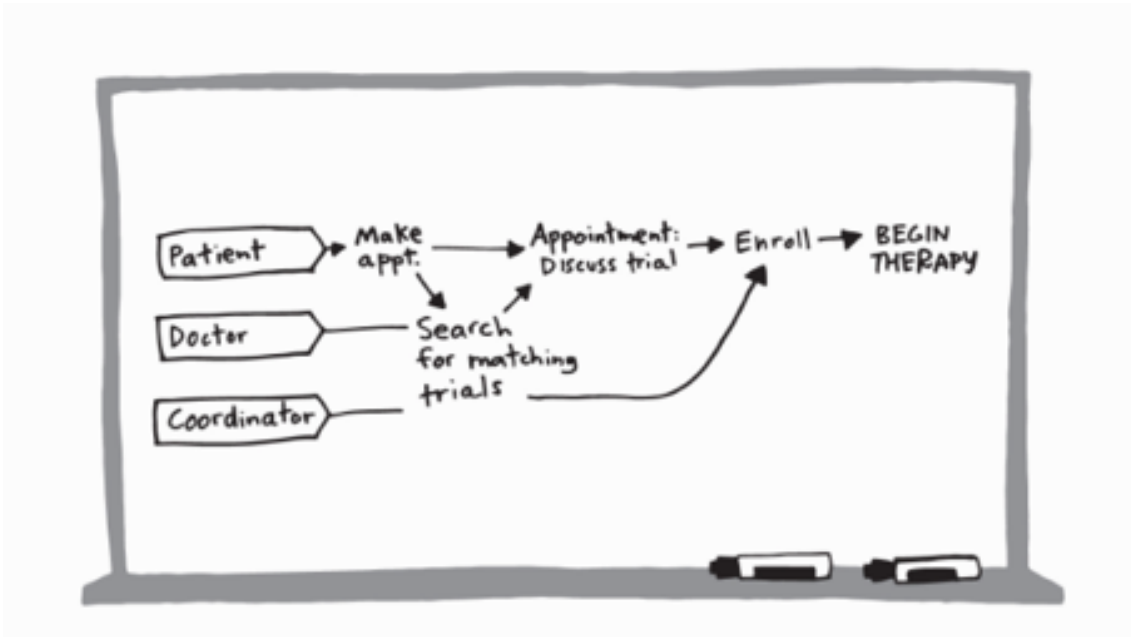
Keskustelujen kautta saadut sprintin kysymykset ja pitkän aikavälin tavoite kirjoitetaan tussitaululle. Kirjoitettuina ne auttavat tiimiä keskittymään oikeisiin ongelmiin sprintin ajan ja ohjaamaan tekemistä yhtenäisesti eteenpäin.

2.2.2 Sprintin kartta

Aamun keskustelujen kautta tiimi lähtee muodostamaan sprintin karttaa (sprint map). Kartassa kuvataan käyttäjän polku, eli interaktiot tuotteen sisällä, yksinkertaisessa muodossa. Karttaa lähdetään muodostamaan käyttäjän ensimmäisestä tuotteen tai palvelun kohtaamisesta. Tällaisia ovat esimerkiksi verkkosivulle saapuminen tai kauppaan astuminen. (3, luku 5.)

Karttaa luetaan vasemmalta oikealle. Vasemmalle listataan käyttäjään kanssa tekemisessä olevat osapuolet. Osapuolia voivat olla esimerkiksi henkilö, jonka kanssa käyttäjä on interaktiossa, tai videopelin hahmoluokka. Tämän jälkeen piirretään käyttäjän päätapahtumat sen osapuolen kohdalle, johon se kohdistuu muihin tapahtumiin nähden. Päätapahtumat piirretään aikajärjestyksessä ja yhdistetään toisiinsa nuolilla. Kartasta muodostuu käyttäjän tarina, jossa on alku, keski-kohta ja loppu sekä tarinaa muokkaavat osapuolet kuvan 3 mukaisesti. (3, luku 5.)

Kartan kuuluu olla yksinkertainen ja se saa koostua 5-15 päätapahtumasta. Sitä tullaan muokkaamaan päivän aikana uuden tiedon myötä. (3, luku 5, kappale ”Make a map”.)



KUVA 3. Esimerkki sprintin kartasta. Vasemmalla on listattu osapuolet, ja pää- tapahtumat ovat aikajärjestyksessä nuolilla yhdistettynä. (3, luku 5.)

2.2.3 Asiantuntija haastattelut

Sprintin seuraavassa työvaiheessa tiimi kutsuu asiantuntijoita sprintin tiimin ulkopuolelta. Nämä asiantuntijat ovat sellaisia henkilöitä, jotka voivat tuoda tiimistä puuttuvaa ymmärrystä ja ammattitaitoa. Tämä auttaa tiimiä ymmärtämään eri asiantuntijoiden näkemyksiä ja luomaan myöhemmin ratkaisuja, jotka vastaavat oikean ongelman tarpeita. (3, luku 6.)

Hyviä asiantuntijoita kutsuttavaksi ovat esimerkiksi henkilöt, joilla on paras strateginen ymmärrys tuotteesta tai jotka ymmärtävät parhaiten tuotteen tai palvelun asiakaskunnan tarpeita. Myös tuotteen tekniikasta ymmärtävä henkilö ja liiketoiminnan edustajat voivat antaa arvokasta näkemystä ongelman ymmärtämiseen. (3, luku 6, kappale "Nobody knows everything".)

Jokaiselle asiantuntijalle on hyvä varata puoli tuntia aikaa haastatteluun. Fasilitaattori ohjaa keskustelua, jonka kautta tiimi pyrkii oppimaan kyseisen asiantuntijan näkemyksiä. Näiden pohjalta tiimi muokkaa sprintin kysymyksiä ja karttaa tarkemmiksi. Fasilitaattorin ohjatessa asiantuntijan kanssa käytyä keskustelua muut tiimiläiset tekevät muistiinpanoja How Might We (HMW) -metodilla. (3, luku 6.)

2.2.4 How might we -muistiinpanot

How Might We (HMW)-muistilappujen idea on muokata asiantuntijoiden kertomista näkemyksistä ja esiin nousevista ongelmista haasteita ja ratkaisuja. Kun asiantuntijan haastattelussa nousee esille uusi ongelma tai korjausehdotus, tiimin jäsenet luovat niistä mahdollisuuksia kysymällä itseltä how might we eli kuinka voisimme ja kirjoittavat lopputuloksen muistilapulle. (3, luku 6, kappale "Take How Might We notes") Esimerkiksi asiantuntija voi todeta, ettei pelaaja ymmärrä, mitä taistelunäkymässä olevat numerot tarkoittavat. Sprintin tiimin jäsenet tekevät HMW-muistilapun muodossa "HMW saada numeroiden merkityksiin enemmän selkeyttä?" (3, luku 6.)

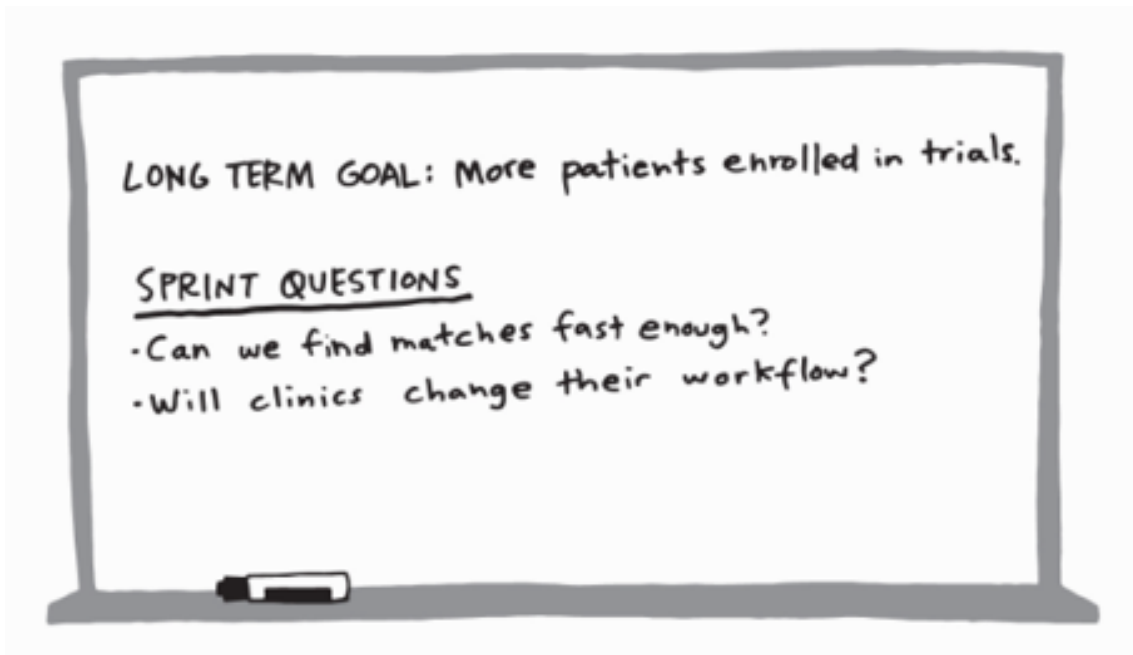
Jokainen tiimin jäsen tekee oman pinon HMW-muistilappuja. Havainnot tulee kirjoittaa siten, että ne haastavat tiimiä miettimään ratkaisuja eri kulmista. Kun kaikki asiantuntijat on haastateltu, kerätään jokaisen jäsenen tekemät muistilaput ja ne kiinnitetään seinälle. Koska kaikki havainnot on kirjoitettu samaan muotoon, ovat ne helposti silmäiltäviä ja ymmärrettäviä. Kun kaikki laput ovat seinällä, muistilaput järjestetään kymmenen minuutin aikana kategorioihin, jotka nimetään kuvaamaan sen sisältämiä muistilappuja. (3, luku 6, kappale "Organize How Might We notes".)

Pitkän aikavälin tavoitteen ja sprintin ongelmien pohjalta tiimi valitsee tärkeimmät muistilaput äänestämällä. Äänestys suoritetaan antamalla neljä tarraa johtajalle ja kaksi tarraa muille sprintin jäsenille. Äänestys suoritetaan hiljaisesti 10 minuutin aikana. Kun kaikki äänet on annettu, siirretään ääniä saaneet muistilaput aiemmin tehdyille sprintin kartalle niiden päätapahtumien päälle, joihin ne kuuluvat tarkimmin. (3, luku 6, kappale "Vote on How Might We notes".)

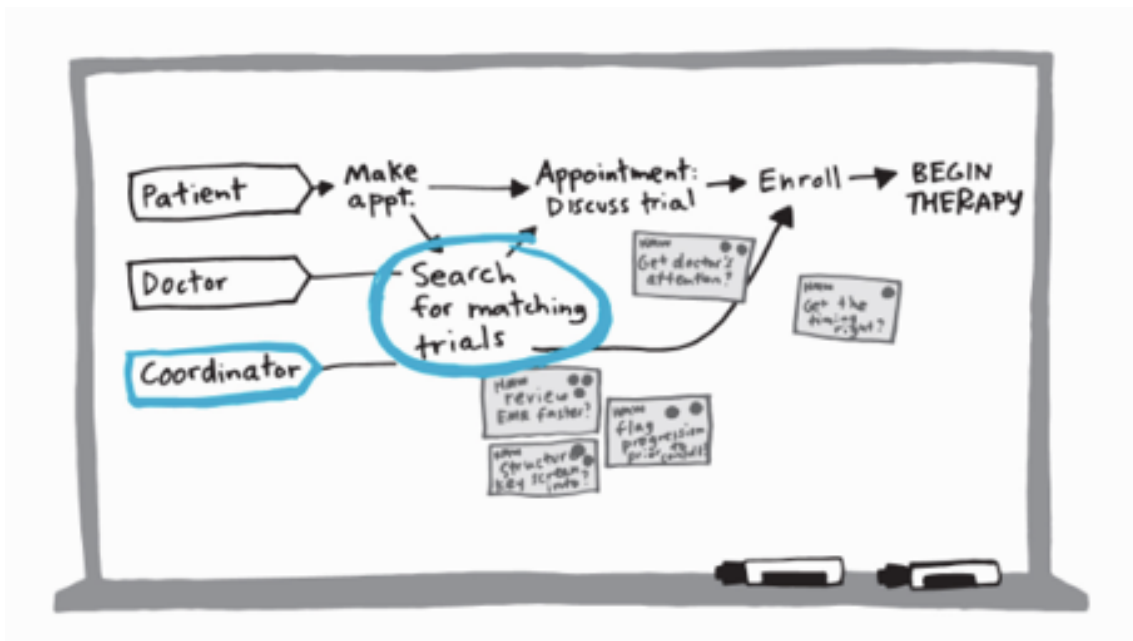
2.2.5 Sprintin kohde

Maanantain viimeinen työ on valita sprintille kohde (sprint target). Tämä valitaan kartasta piirtämällä ympyrän sisälle tapahtuma, joka koetaan sprintin toteutuksen kannalta kaikista merkityksellisimmäksi. Lisäksi keskitytään kohteen välittömässä yhteydessä oleviin osapuoliin. (3, kappale 7.)

Kohteen valitsee tiimin johtaja. Yleensä kohde on hyvin sidoksissa edellisen harjoituksen HMW-muistilappujen kanssa. Halutessaan johtaja voi kysyä tiimin mielipidettä esimerkiksi äänestyksellä. Kohteen valinta on usein sidoksissa yhteen tai useampaan sprintin kysymykseen, joihin pyritään saamaan vastaus tulevan viikon aikana. Kun kohde on valittu, on sprintin ensimmäinen päivä valmis ja taululle on kirjattu kuvan 4 ja 5 sisällöt. (3, kappale 7, luku "Pick a target".)



KUVA 4. Taululle on kirjoitettu pitkän aikavälin tavoite ja sprintin kysymykset (3, luku 5).



KUVA 5. Taululle on piirretty sprintin kartta ja lisätty HMW-muistilaput. Sprintin kohde on ympyröity sinisellä tussilla. (3, luku 7.)

2.3 Tiistai

Tiistai rakentuu useista erilaisista harjoituksista, joista moni sisältää yksinkertaisia piirtämistä ja itsenäistä työskentelyä ryhmän sisällä. Päivän päätteeksi jokainen tiimin jäsen on luonut yhden laajan ratkaisuehdotuksen sprintin kohteeseen, jonka muut tiimin jäsenet arvioivat seuraavana päivänä. (3, luku 8.)

2.3.1 Inspiraation etsiminen ja kohteen jakaminen

Päivä aloitetaan etsimällä esimerkkejä olemassa olevista tuotteista ja palveluista, joissa on ratkaistu samantyyllisiä ongelmia kuin tässä sprintissä. Tarkoitus on löytää ideoita, ei kopioida. Tiimin kannattaa etsiä esimerkkejä mahdollisimman laajasti myös tuotealansa ulkopuolelta. Tiimi saa käyttää tietokoneita harjoituksen ajan. Jokainen kerää 20 minuutin aikana listan hyvistä esimerkeistä ja valmistautuu esittämään niistä parhaat ryhmälle. (3, luku 8, kappale ”Remix and Improve”.)

Tiimin jäsenet esittävät parhaat ideat muille. Yhden idean jakamiseen on aikaa kolme minuuttia. Fasilitaattori kerää tussitaululle idean pääpiirteet ja lisää jokaiseen piirroksen, otsikon ja lähteen. Piirrookset helpottavat ideoiden nopeaa hahmottamista. Kuvassa 6 on esimerkkejä erään yrityksen löytämistä inspiraatioista. (3, luku 8, kappale ”Lightning Demos”.)



KUVA 6. Sprintin inspiraation etsinnän löydökset piirrettynä tussitaululle. Jokainen löydös sisältää otsikon, kuvan ja lähteen mistä idea pohjautuu. (3, luku 8, kappale "Remix and Improve".)

Esitysten jälkeen aletaan luonnostelemaan ratkaisuehdotuksia. Sprintin kohteen ja laajuuden perusteella tehdään päätös, onko työtä mielekästä jakaa eri osiin (3, luku 8, kappale "Divide or swarm"). Esimerkiksi pelissä, jossa on selkeästi kaksi kokonaisuutta (karttanäkymä ja taistelunäkymä), olisi tiimi hyvä jakaa kahteen osaan miettimään ratkaisuja näihin kokonaisuuksiin. Johtaja voi jakaa tiimin parhaaksi näkemällään tavalla.

2.3.2 Ratkaisuehdotus

Ratkaisuehdotusten (solution sketch) luonnostelu tehdään neljässä eri vaiheessa. Vain viimeisen vaiheen tuotos tulee muiden nähtäväksi. Kaikki piirtämisen vaiheet tehdään itsenäisesti ja hiljaa ilman keskustelua. (3, luku 9.)

Tiedon kerääminen

Luonnostelu aloitetaan inspiraation ja tiedon keräämisellä. Tiimin jäsenet listavat 20 minuutin ajan asioita, joiden koetaan auttavan oman ratkaisuehdotuksen

suunnittelussa. Sprintin kysymykset ja kohde, pitkän aikavälin tavoite, taululle kerätyt ideat ja HMW-muistilaput tarjoavat paljon materiaalia päästä alkuun. Tässä työskentelymallissa voidaan käyttää nettiä. Kun 20 minuuttia on kulunut, jokainen käyttää kaksi minuuttia parhaiden ajatusten ja ideoiden muistiin merkitsemiseen seuraavaa tehtävää varten. (3, luku 9.1.)

Luonnostelu

Seuraavassa vaiheessa tiimin jäsenet työstävät tiedon keräämisen vaiheessa kootun listan avulla ensimmäisiä luonnoksia. Luonnokset voivat sisältää mitä tahansa, mikä tuntuu oikealta tavalta saada ajatukset paperille. Kun kaksikymmentä minuuttia on kulunut, jokainen käy läpi parhaimmat luonnokset ja merkitsee ne muistiin myöhempää tarkastelua varten. (3, luku 9.2.)

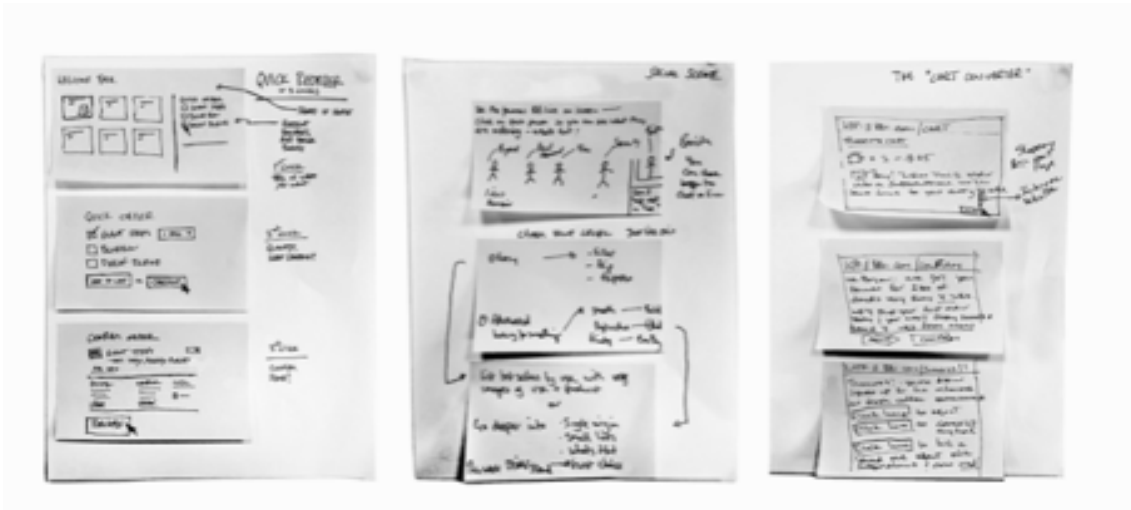
Crazy 8

Edellisen harjoituksen parhaista ideoista piirretään kahdeksan uutta variaatiota kahdeksan minuutin aikana. Jokaisen variaation miettimiseen on siis yksi minuutti aikaa. Tämän avulla ideasta pyritään saamaan mahdollisimman paljon uusia toteutusehdotuksia. Variaatio voi sisältää kuvitusta ja kirjoitettua tekstiä. Harjoitus toteutetaan yhdelle A4-paperille, joka on taiteltu kahdeksaan paneeliin taittamalla paperin aina puolittain kolme kertaa. Fasilitaattori huolehtii ajan ilmoittamisesta tiimin jäsenille. (3, luku 9.3.)

Ratkaisuehdotuksen luominen

Päivän viimeinen työvaihe on luoda mahdollisimman selkeä ja ajatukset tiivistävä ratkaisuehdotus. Jokainen tiimin jäsen piirtää yhden ratkaisuehdotuksen. Tämä piirretään kuvakäsikirjoituksen muotoon eli piirros koostuu paneeleista (yleensä 3–5 paneelia / piirros), jotka etenevät sarjakuvamaisesti. (3, luku 9.4.)

Muu tiimi arvioi ratkaisuehdotukset keskiviikkona. Niiden tulee olla selkeitä ja yksinkertaisia, jotta tiimin jäsenet voivat ymmärtää ratkaisuehdotuksen heti ensi katsomisella. Piirrokset tehdään anonyyminä. Tiimin jäsenet käyttävät piirtämiseen samanlaisia tusseja eivätkä ilmaise, kenen piirtämä mikäkin ratkaisuehdotus on. Kuvassa 7 on esimerkkejä ratkaisuehdotuksista. (3, luku 9.4.)



KUVA 7. Kolme valmista ratkaisuehdotusta. Niistä jokainen on piirretty kolmen paneelin kuvakäsinkirjoituksen muodossa (3, luku 9, kappale ”Work alone together”).

Kun tiimin jäsen on saanut ratkaisuehdotuksen valmiiksi, hän jättää sen kuvapuoli alaspäin pöydälle ja poistuu paikalta. Lopuksi fasilitaattori kerää kaikki ratkaisuehdotukset kuvapuoli alaspäin, josta ne näytetään tiimille seuraavana päivänä. (3, luku 9.4.)

2.4 Keskiviikko

Keskiviikkona tiimi valitsee eilisten ratkaisuehdotusten parhaimmat ideat, joita lähdetään rakentamaan prototyyppiä. Lisäksi valituista ideoista kootaan tussitaululle kuvasarja, joka toimii torstain prototyypin rakentamisen tarkkana pohjapiirustuksena. (3, luku 10.)

2.4.1 Ratkaisuehdotusten arviointi

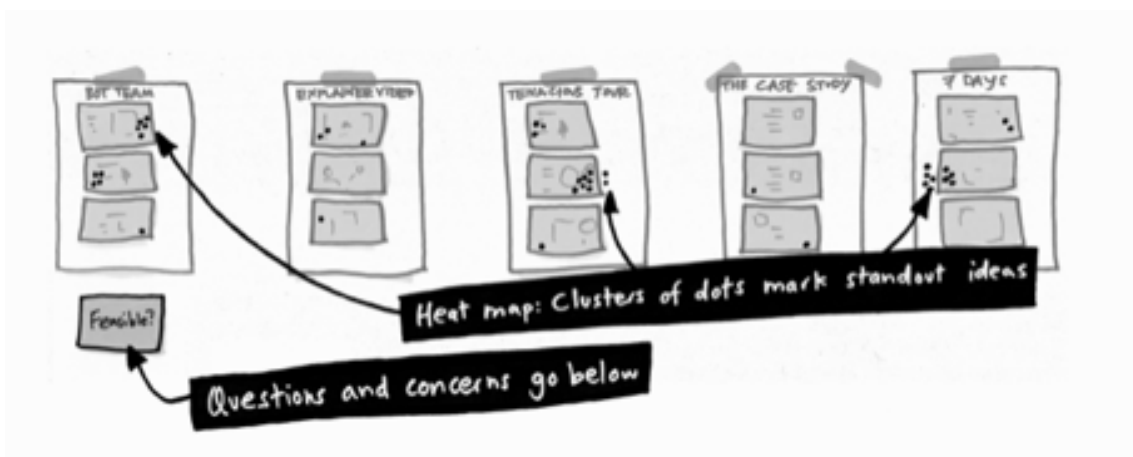
Jokaisen tekemä ratkaisuehdotus käydään läpi seuraavien menetelmien mukaisesti.

Hiljainen katselmus

Ratkaisuehdotukset ripustetaan seinälle kaikkien nähtäville. Tiimin jäsenet eivät paljasta, mikä on kenenkin tekemä, vaan jokainen silmäilee ehdotuksia ilman keskustelua kahdenkymmenen minuutin ajan. (3, luku 10.1.)

Lämpökartta

Jokainen tiimin jäsen saa ison kasan tarroja, joilla hän merkkää ratkaisuehdotuksesta mielenkiintoisia kohtia. Tarroja voi asettaa mihin tahansa ehdotukseen, myös omaan. Tarroja voi laittaa useita samaan ideaan. Jos ratkaisuehdotuksesta löytyy jotain kommentoitavaa, laitetaan tarran sijasta muistilappu, johon kommentti kirjoitetaan. Kuvassa 8 on esitetty sama visuaalisessa muodossa. (3, luku 10.2.)



KUVA 8. Lämpökartan lopputulos. Mustat pisteet ovat tiimin jäsenten antamia tarroja. Ensimmäisen ratkaisuehdotuksen alle on laitettu kysymys muistilappuun. (3, luku 10.2.)

Pikakritiikki

Fasilitaattori valitsee tiimistä yhden jäsenen, joka toimii kirjurina. Jokaisen ratkaisuehdotuksen paneelin läpikäymiseen käytetään kolme minuuttia. Fasilitaattori aloittaa ajastimen. Hän ryhtyy selittämään kyseisen paneelin idean lyhyesti korostaen paikkoja, johon tiimin jäsenet ovat laittaneet tarroja. Tämän jälkeen fasilitaattori lukee paneeliin kiinnitetyt kysymykset ja kommentit tarralapuilta. Tiimi (paitsi ehdotuksen tekijä) tuo esille kohdat, jotka fasilitaattori unohti mainita. (3, luku 10.3.)

Lopuksi fasilitaattori pyytää ratkaisuehdotuksen tekijää paljastamaan itsensä ja kertomaan asiat, joita tiimi ei osannut ottaa esille. Lisäksi hän vastaa tiimin esittämiin kysymyksiin. (3, luku 10.3.)

Pitämällä ehdotuksen tekijä hiljaisena suurimman osan keskustelusta voidaan saada esille, miten ratkaisuehdotuksesta tietämättömät kokevat suunnitelman selkeyden ja toimivuuden. Näin voidaan testata idean ymmärrettävyys ja ehdotuksen luoja pääsee näkemään, miten ratkaisuehdotus toimisi oikeassa tuotteessa, jossa hän ei voi olla selittämässä käyttäjälle konseptia. (3, luku 10.3.)

Fasilitaattori pyrkii saamaan esille kritiikin aikana ehdotuksen parhaimmat ideat. Jos koko tiimi kokee löydetyt ideat merkitykselliseksi, kirjuri kopioi sen tarralapulle ja kiinnittää sen ratkaisuehdotuksen yläpuolelle kuvan 9 osoittamalla tavalla. (3, luku 10.3.)



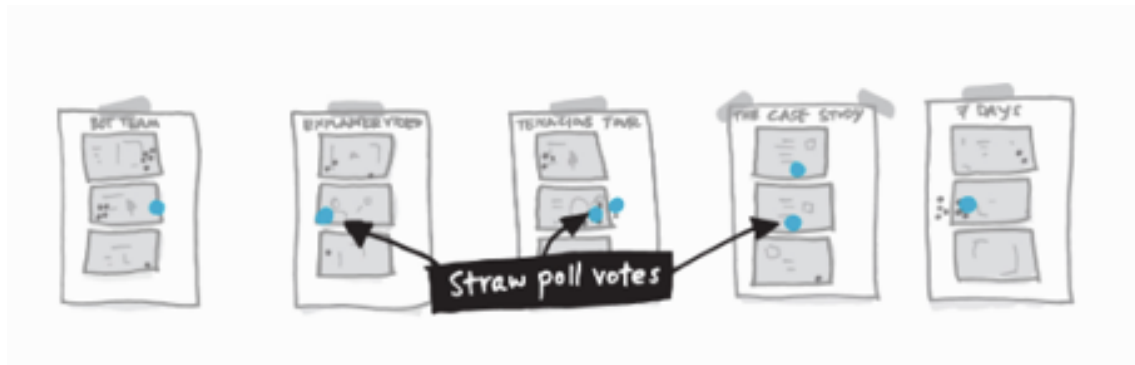
KUVA 9. Pikakritiikin kautta löydetyt merkitykselliset ideat on asetettu ratkaisuehdotusten yläpuolelle (3, luku 10.3).

Kun kolme minuuttia on täynnä, toistetaan sama uudestaan seuraavassa paneelissa. Lopuksi tiimillä on hyvä ymmärrys jokaisen ehdotuksen vahvuuksista ja parhaimmat ideat on koostettu tarralapuille helppoa silmäilyä varten. (3, luku 10.3.)

Tiimin äänestys

Kun jokainen ehdotus on käyty läpi, selvitetään tiimin mielestä paras ehdotus sprintin tavoitteeseen pääsemiseksi. Jokainen tiimin jäsen (johtajaa lukuun ottamatta) saa yhden ison tarran, jonka hän asettaa mielestään parhaimman idean päälle. Tarran voi asettaa mihin tahansa: se voi olla koko ratkaisuehdotus tai vain yksi ajatus ehdotuksen sisältä, kuten kuvassa 10. (3, luku 10.4.)

Fasilitaattori asettaa ajastimen kymmeneen minuuttia, jonka aikana jokainen pohtii mihin asettaa tarransa ja miksi. Kun ajastin on valmis, jokainen käy asettamassa tarransa haluamaansa kohtaan ehdotuksista. Tämän jälkeen tiimin jäsenet kertovat yksitellen lyhyesti, miksi asettivat tarransa kyseiseen kohtaan. Tiimin jäsenten tulisi pyrkiä olemaan mahdollisimman rehellisiä ja itsenäisiä päätöksenteossa ja perusteluissa. (3, luku 10.4.)



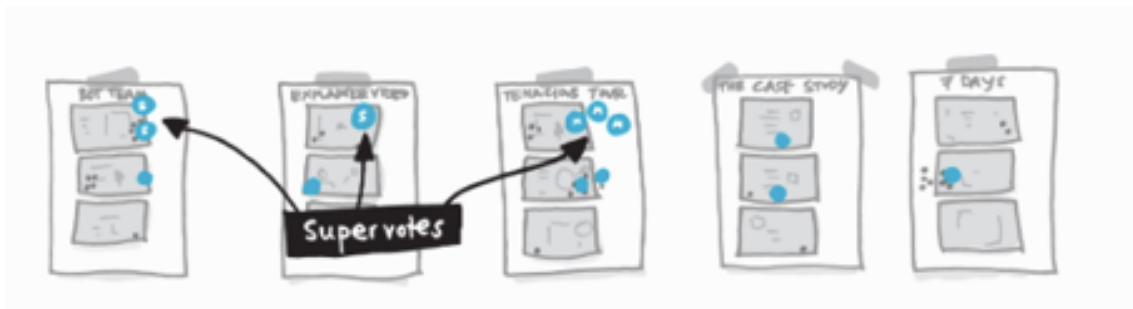
KUVA 10. Tiimin äänestyksen lopputulos. Tiimin äännet on esitetty sinisillä pilkuilla (straw poll votes) (3, luku 10.4).

Johtajan äänestys

Ratkaiseva äänestys tapahtuu johtajan antamalla äänillä (supervotes). Johtaja saa kolme isoa tarraa, jotka hän asettaa niihin asioihin, joihin prototyyppi lähde-tään rakentamaan. Kaikki johtajan ääniä saaneet ehdotukset jätetään näkyville, kun taas muut ideat laitetaan sivuun. (3, luku 10.5.)

Kun johtaja on tehnyt päätöksensä, käy hän asettamassa tarransa ehdotuksiin. Tämän jälkeen hän selittää lyhyesti tiimille, miksi päätti asettamaan tarransa kyseisellä tavalla. (3, luku 10.5.)

Johtaja on saanut tiimin äänestyksen kautta ymmärrystä jäsenten mielipiteestä, jolloin hänen tulisi pystyä tekemään perusteltu päätös, joka vastaa hänen visioitaan. Fasilitaattorin on syytä muistuttaa, että sprintin aikana on mahdollista koella riskialttiita ideoita, joita ei välttämättä tulisi muuten testattua. Johtaja voi käyttää äänensä asioihin, joista tiimi on pitänyt, tai valita minkä tahansa muun kohdan mistä tahansa ratkaisuehdotuksesta. Johtajan ei siis tarvitse valita tiimin jäsenten äänestämiä ehdotuksia. Kuvassa 11 on esitetty johtajan antamat äänet. (3, luku 10.5.)



KUVA 11. Johtajan äänestyksen lopputulos. Tässä esimerkissä on ollut kaksi johtajaa, sillä johtajien antamien äänien (supervotes) määrä on kuusi (3, luku 10.5).

Tällä menetelmällä voidaan tehdä tärkeitä päätöksiä nopeasti, mutta ei täydellisesti. Joskus johtajan visio ei osu kohdalleen ja sprintin lopputulos ei vastaa odotuksia. Menetelmän vahvuus on siinä, että valitsi johtaja mitä tahansa, on sprintti loistava tapa epäonnistua nyt eikä oikeassa tuotteessa myöhemmin isojen rahallisten tappioiden kanssa. (3, luku 10.5.)

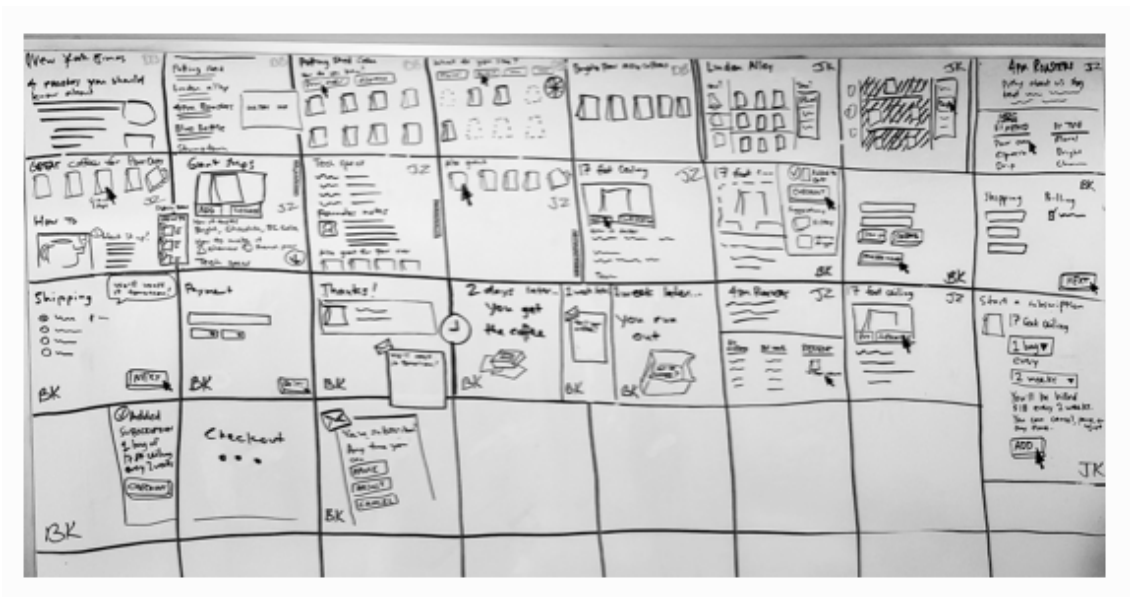
2.4.2 Prototyypin sisällön suunnittelu ja jako

Johtajan antamat kolme ääntä edellisessä harjoituksessa muodostavat prototyypin sisällön. Jos äänien sisällöt ovat kuitenkin sellaisia, ettei niitä voida rakentaa yhden prototyypin sisälle, tulee tiimin jakautua kahteen osaan ja luoda kaksi eri prototyyppiä. Tiimi keskustelelee prototyypin sisällöstä ja johtaja tekee päätöksen, onko ajatukset mahdollista luoda yhtenä prototyyppinä vai kahtena. (3, luku 11.)

2.4.3 Kuvakäsikirjoitus

Päivän viimeisessä harjoituksessa tehdään 10–15 paneelin mittainen kuvakäsikirjoitus (storyboard), joka sisältää kaikki prototyypin tulevat kohdat. Ensimmäinen paneeli sisältää hetken, jossa käyttäjä kohtaa tuotteen tai palvelun ensimmäisen kerran. Näitä voivat olla esimerkiksi lehtiartikkeli tai Steam-pelikaupan aloitussivu. (3, luku 12, kappale ”Choose an opening scene”.)

Kuvakäsikirjoitus piirretään isolle tussitaululle. Yksi tiimin jäsen toimii piirtäjänä. Tiimi keskustelee paneelien sisällöstä ja samalla piirtäjä luo paneeleita. Eri mielisyyksissä johtaja tekee päätöksen. Kuvassa 12 on esitetty erään yrityksen luoma kuvakäsikirjoitus. (3, luku 12.)



KUVA 12. Sprintin aikana luotu kuvakäsikirjoitus (3, luku 12).

Jokaisen paneelin tulee olla selkeä ja loppuun asti mietitty, jotta seuraavana päivänä ei tarvitse tehdä uusia päätöksiä. Tiimin tulisi keskittyä pysymään ideoissa, jotka on jo aiemmin otettu esille ja priorisoitu tärkeimmiksi. Tämä mahdollistaa aikataulussa pysymisen. (3, luku 12.)

Kuvakäsikirjoituksen tulee kuvata vain käyttäjän pääpolkua tuotteen tai palvelun sisällä. Sen ei tarvitse sisältää vaihtoehtoisia polkuja, jotka eivät kuulu sprintin tavoitteeseen (kuten esimerkiksi asetuksia tai muuta hienosäätöä). (3, luku 12.)

Lopullinen kuvakäsikirjoitus sisältää koko käyttäjän polun piirrettynä paneeleihin tuotteen ensikohtaamisesta prototyypin loppuun saakka (3, luku 12, kappale "Fill out the storyboard").

2.5 Torstai

Torstaina rakennetaan kuvakäsikirjoituksen pohjalta prototyyppi perjantain testejä varten. Tarkoituksena on rakentaa prototyyppi, joka vaikuttaa oikealta tuotteelta käyttäjälle, ja nähdä hänen reaktiot hänen käyttäessään prototyyppiä. (3, luku 13.)

Tiimin on järkevää valita prototyypin tekemiseen jokin kevyempi ohjelma, jotta se voidaan rakentaa yhden vuorokauden aikana. Ammattisovellukset ovat usein liian hitaita prototyypin tekemisessä. Hyviä ohjelmia ovat yleensä esimerkiksi Applen Keynote sekä Microsoftin PowerPoint. Myös GameMaker ja Unity toimivat hyvin pelialan prototyypin rakentamisessa. (3, luku 14, kappale "Pick the right tools".)

Tiimin jäsenille annetaan prototyypin rakentamisen ajaksi omat roolit. Näitä ovat tekijä, neuloja, kirjoittaja, kerääjä sekä haastattelija. Tekijä luo prototyypin näkymien logiikan. Neuloja yhdistää näkymät kokonaisuudeksi. Kirjoittaja työstää kaikki prototyypissä esiintyvät tekstit. Kerääjä hakee tarvittavat mediat prototyypistä varten tekijöille (kuten kuvat, fontit, musiikit). Haastattelija luo haastattelujen rungon. Haastattelijan ei ole kannattavaa osallistua prototyypin tekemiseen, jottei hänelle muodostu tunnesidettä siihen. Näin hän pystyy pitämään haastattelut ennakkoluulottomasti. (3, luku 14, kappale "Divide and conquer".)

Kun kaikilla tiimin jäsenillä on roolit, kuvakäsikirjoitus jaetaan osiin niin että kaikki voivat aloittaa työskentelyn. Iltapäivällä noin klo 15:n aikaan on syytä pitää keraaliharjoitukset, jossa prototyyppi käydään tiimin kanssa läpi. Näin varmistetaan, että kaikki kuvakäsikirjoituksen paneelit ovat mukana prototyypissä, ja varmistetaan prototyypin toimivuus ennen testejä. Johtaja tarkistaa, vastaako prototyyppi hänen näkemystään, ja antaa kehitysehdotuksia. (3, luku 14, kappale "Trial Run".)

2.6 Perjantai

Sprintin viimeisenä päivänä testataan edellisen päivänä rakennettua prototyyppiä tuotteen tai palvelun kohderyhmän käyttäjillä. Prototyyppiä testataan viiden käyttäjän kanssa yksi kerrallaan. Päivän aikana tiimi saa hyvän käsityksen siitä, miten käyttäjät suhtautuvat prototyypin sisältöön, sekä sen kautta vastauksen siihen, miten hyvin sprintin kohde ja kysymykset toteutuivat. (3, luku 15, kappale ”Small Data”.)

Haastatteluja varten tarvitaan kaksi huonetta. Haastatteluhuoneessa ovat haastattelija sekä haastateltava henkilö. Haastatteluhuoneessa on suora videoyhteys tiimihuoneeseen. Tiimihuoneessa videoyhteys näytetään isolta näytöltä, jotta kaikki huoneessa olevat näkevät sen. Koko tiimi osallistuu haastattelujen katsomiseen (3, luku 17, kappale ”Watch together, learn together”). Videoyhteydessä näkyvät haastateltavan henkilön kasvot sekä prototyypin senhetkinen näkymä reaaliajassa (3, luku 16, kappale ”The Five-Act Interview”).

Tiimihuoneen tussitaululle kirjoitetaan haastateltavien nimet (taulun yläosassa) sekä prototyypin vaiheet vasempaan laitaan (kuva 13.). Haastattelujen aikana tiimiläiset kirjaavat tarralapuille ylös havainnot. Havainnot voivat olla positiivisia, negatiivisia tai neutraaleja. Negatiiviset havainnot kirjoitetaan punaisella tussilla, positiiviset vihreällä ja neutraalit mustalla. Jos tiimillä ei ole käytössä värillisiä tussseja, voidaan muistilapun yläreunaan merkata havainnon luonne plus- ja miinusmerkeillä (kuva 14.). (3, luku 17, kappale ”Take interview notes as a group”.)

	Jo	Sally	Fynn	Trish	Lee
Landing page					
Sign up					
Creating gallery					

KUVA 13. Tussitaulu perjantain haastatteluja varten. Vasemmalle on listattu prototyypin vaiheet ja ylös haastateltavien nimet. (7.)



KUVA 14. Haastattelujen aikana kirjoitettuja muistiinpanoja (3, luku 17).

Jokaisen haastattelun jälkeen tiimiläiset asettavat muistilaput tussitaululle haastateltavan nimen ja aiheen perusteella. Kun kaikki haastattelut on pidetty, tiimi lähtee etsimään muistiinpanoista toistuvia teemoja. Jokainen tarkastelee tussitaulun muistiinpanoja ja kirjoittaa ylös omat löydöksensä paperille viiden minuutin aikana. Tämän jälkeen jokainen jakaa löydöksensä, joista tiimin mielestä tärkeimmät kirjataan ylös. (3, luku 17, kappale "Look for patterns".)

Kun löydökset on kirjattu ylös fasilitaattori ohjaa tiimin käymän vielä kerran sprintin tavoitteet läpi ja tiimi muodostaa näkemyksen, kuinka niissä onnistuttiin. Sprintin lopuksi johtaja muodostaa tiimin kanssa näkemyksen, mihin tuotetta lähdetään muokkaamaan jatkossa. (3, luku 17, kappale "Back to the future".)

3 ESIMERKKI DESIGN SPRINTIN KÄYTÖSTÄ PELIALALLA

ConnectFive on ohjelmistoalan yritys, joka kokeili järjestää design sprintin yrityksen toimitusjohtajan peli-ideasta Atomic Pig. Peliä lähdettiin suunnittelemaan vähäisillä määrittelyillä, sillä nimen lisäksi pelistä ei ollut päätetty muuta. (5, kappale "Are we really doing this?".)

Tiimi asetti pitkän aikavälin tavoitteeksi mahdollisimman hyvän mobiilipelin luomisen. Koska yritys ei ollut aiemmin tehnyt pelejä eikä siten voinut määrittää potentiaalisista pelaajia nykyisen asiakaskunnan pohjalta, yritys loi avuksi persoonan, jonka kautta pelisuunnittelun kohdennus toteutettiin. (5, kappale "Day 1 – Setting the Stage, Understanding the Problem & Choosing a Target".)

Liian laajan tavoitteen ja väljään määrittelyn myötä sprintin fokus ei ollut paras mahdollinen. Tiimi tuottamat hyvät ideat olivat irrallisia kokonaisuudesta, sillä alustavaa pohjatyötä pelille ei ollut tehty.

Torstaina tiimi rakensi neljä eri prototyyppiä neljästä eri ideasta. Prototyypit tehtiin Unityllä valmiina olevien demojen pohjalta, jotka löytyivät Unityn verkkosivuilta. (5, kappale "Day 4 – Prototyping".)

Perjantain testien kautta tiimi sai hyvän ymmärryksen siitä, millaisia pelejä heidän kohdeyleisö haluaisi pelata. Yksi prototyyppi nousi testiajien suosikiksi, jota käytettiin pohjana pelin jatkosuunnittelussa. (5, kappale "Day 5 – User Testing".)

Sprintin hyödyiksi artikkelissa nostetaan uusien ajatusten ja mielipiteiden saaminen henkilöiltä, joiden kanssa ei muuten tulisi työskennellä (6, kappale "Into The Fray"). Lisäksi perjantain testeissä saatu ymmärrys pelaajien mieltymyksistä koettiin arvokkaaksi (5, kappale "Wrap up").

Yksi tiimin jäsenistä kokee design sprintin mallin olevan liian suppea pelisuunnittelun näkökulmassa. Toisin kuin hyötysovellukset, pelit ovat usein vaikea määrittää yhtä tarkoitusta varten, jonka myötä sprintti voi helposti epäonnistua. (6, kappale "When Worlds Collide".)

Sprintin toteutusta varten olisi hyvä määrittää pelin tärkeimmät kokonaisuudet, jotta keskittyminen voidaan ylläpitää ja ratkaisuehdotukset tukisivat enemmän kokonaisuutta. (6, kappale "The Aftermath And The Big 5").

4 SPRINTIN TOTEUTUS

4.1 Hypoteesi

Sprintti aiotaan pitää Surma Gamesin pelille Please the Gods. Surma Games on Oulun Game Labilla toimiva pelialan startup-yritys. Tulen toimimaan sprintin fasilitaattorina.

Odotan, että sprintti voidaan järjestää sellaisenaan edellä kuvatun viikko-ohjelman mukaisesti. Haasteeksi odotan muodostuvan prototyypin tekemisen yhdessä päivässä, jos päädytään käyttämään pelin tekemiseen Unityä. Surma Gamesin pelien kehittäjät ovat opiskelijoita, joilla ei ole kokemusta nopeiden konseptien luomisesta Unitylla.

Sprintin muut työskentelytavat koen sellaisiksi, että ne voidaan toteuttaa pelialalla täysin samalla tapaa kuin muillakin aloilla. Toisin kuin Atomic Pig -pelillä, Surma Gamesin peli on jo pitkälle toteutettu ja sprintti tulee keskittymään vain yhteen osa-alueeseen peliä. Näin ollen en koe, että ajaudumme määrittämään sprintille liian laajan tavoitteen, vaan onnistumme keskittymään oikeiden ongelmien ratkaisemiseen kokonaisvaltaisesti.

Odotan, että sprintti koetaan hyödyllisenä työkaluna ja sen metodeja halutaan käyttää pelinkehityksessä jatkossakin. Uskon sprintin antavan paljon kehitysideoita nykyiseen peliin ja auttamaan tiimiä suunnittelemaan peliä enemmän pelaajalähtöisemmästä näkökulmasta.

4.2 Päiväkirja

Alle on koottu jokaisen sprinttipäivän jälkeen esiin nousseita huomioita ja ajatuksia.

Kävin esittämässä Design Sprintin idean Surma Gamesille noin kaksi kuukautta ennen sprintin toteutusta (31.8.2018). Tiimi vaikutti kiinnostuneelta, mutta suoraa kehitystarvetta tuotteelle ei osattu vielä tuolloin määrittää.

Kävin jatkokeskusteluja kuukausien ajan, kunnes lopulta löysimme sprintille tarpeen: miten pelistä voisi tehdä helpommin lähestyttävän ja selkeämmän? Erityisesti uusi vuoropohjainen taistelumenetelmä koettiin vaikeasti lähestyttäväksi, sillä pelaajat eivät vaikuttaneen ymmärtävän mitä näytöllä esitetyt numerot ja elementit tarkoittavat.

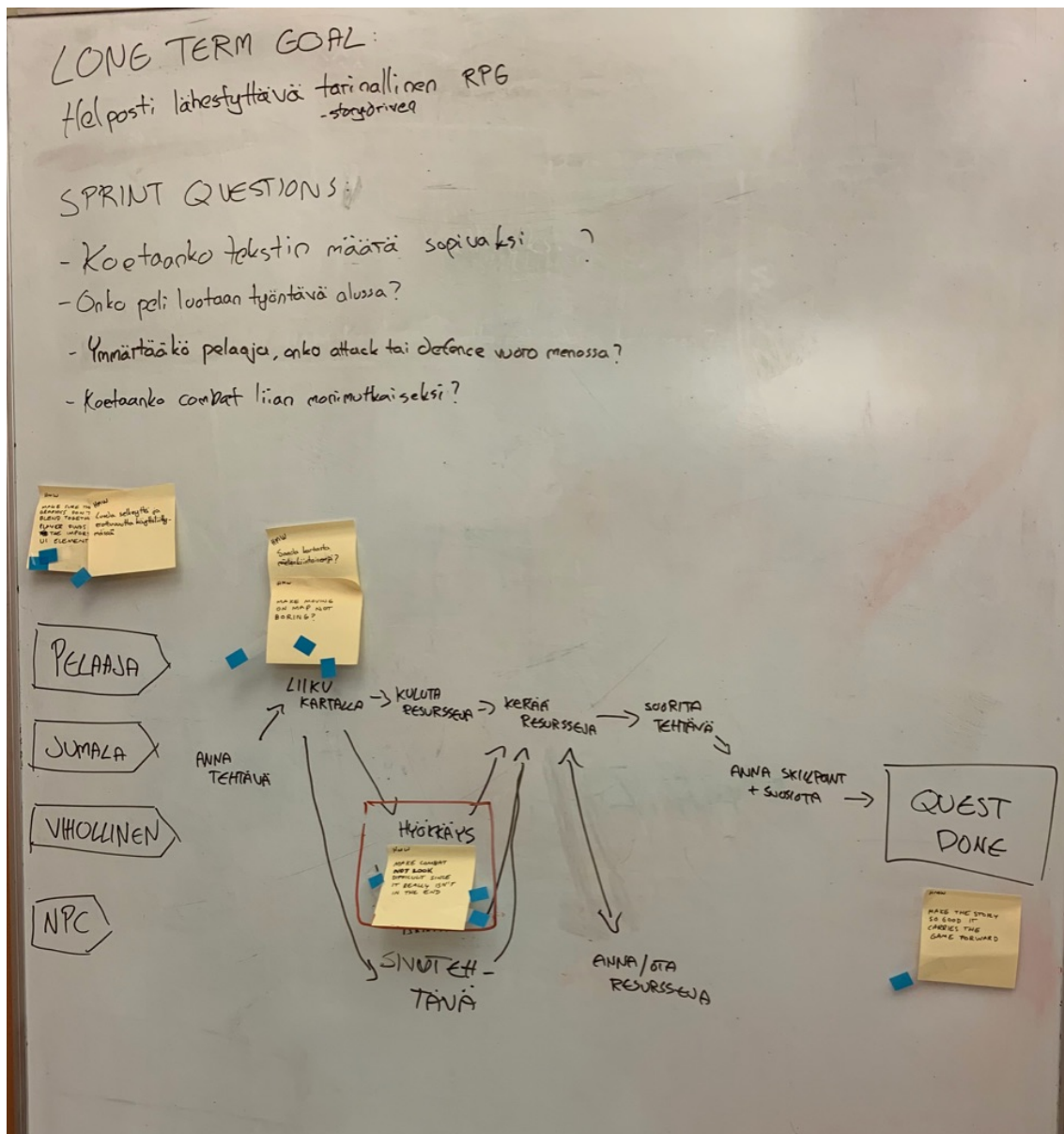
Sovimme, että aloitamme sprintin viikolla 43 ja keskitymme pelin käyttökokemuksen selkeyttämiseen.

4.2.1 Maanantai

Sprintin toteutus aloitettiin aikataulussa maanantaina 22.10.2018 klo 10. Aamupäivän pitkän aikavälin tavoitteen määrittäminen ja sprintin kysymysten etsiminen osoittautuivat erittäin tärkeiksi, sillä tiimin näkemys ja visio pelin kehityksestä eivät olleet kaikkien kesken selvillä.

Kartan tekemisessä oli pieniä haasteita. Ryhdyimme piirtämään karttaa ensin liian yksityiskohtaisesti pelistä ja sen jälkeen liian lapeasti, jolloin pelaaja ei ollut enää kartan keskiössä. Pienen tauon jälkeen huomasimme virheemme, ja saimme kartan selkeytettyä pelaajan ja pelin hahmojen interaktiosta pelin core-loopin ympärillä.

Päivän päätteeksi saimme valittua kohteen, joka osoittautui samaksi kuin aiemmin keskusteltu uuden taistelunäkymän käyttökokemuksen selkeytys. Kuvassa 15 on esitetty päivän lopputulokset tussitaululla.



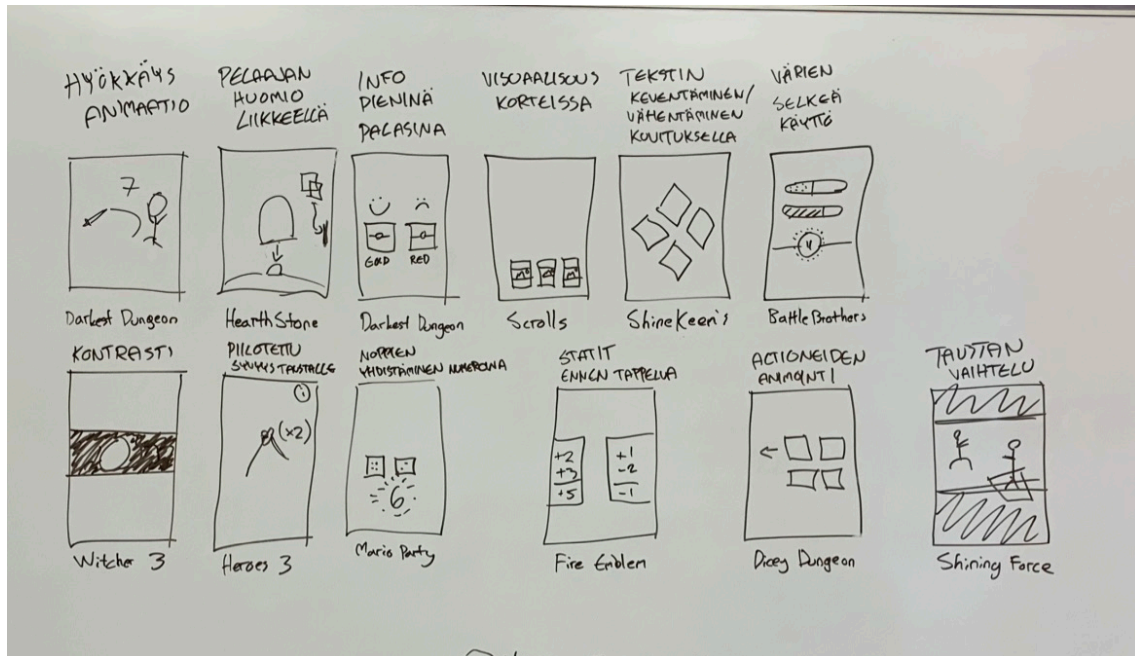
KUVA 15. Surma Gamesin maanantain lopputulos. Taululta käy ilmi pitkän aikavälin tavoite ja sprintin kysymykset. Taulun alaosaan on piirretty sprintin kartta ja lisätty tiimin mielestä tärkeimmät HMW-muistilaput.

4.2.2 Tiistai

Maanantain hyvä pohjustus vaikutti auttavan tiistaina tehtyihin ratkaisuehdotuksiin. Selkeä pitkän aikavälin tavoite auttoi tiimiläisiä pohtimaan eri ratkaisuja yhteisestä näkökulmasta.

Inspiraation etsiminen muista tuotteista johdatti hyviin oivalluksiin, joista moni löysi tiensä piirrettyihin ratkaisuehdotuksiin (kuva 16.).

Ratkaisuehdotusten luomisen eri prosessit auttoivat tiimiä saamaan ajatuksensa mahdollisimman laajalti ylös paperille. Jokainen tiimin jäsen sai piirrettyä ratkaisuehdotuksensa aikataulujen mukaisesti.

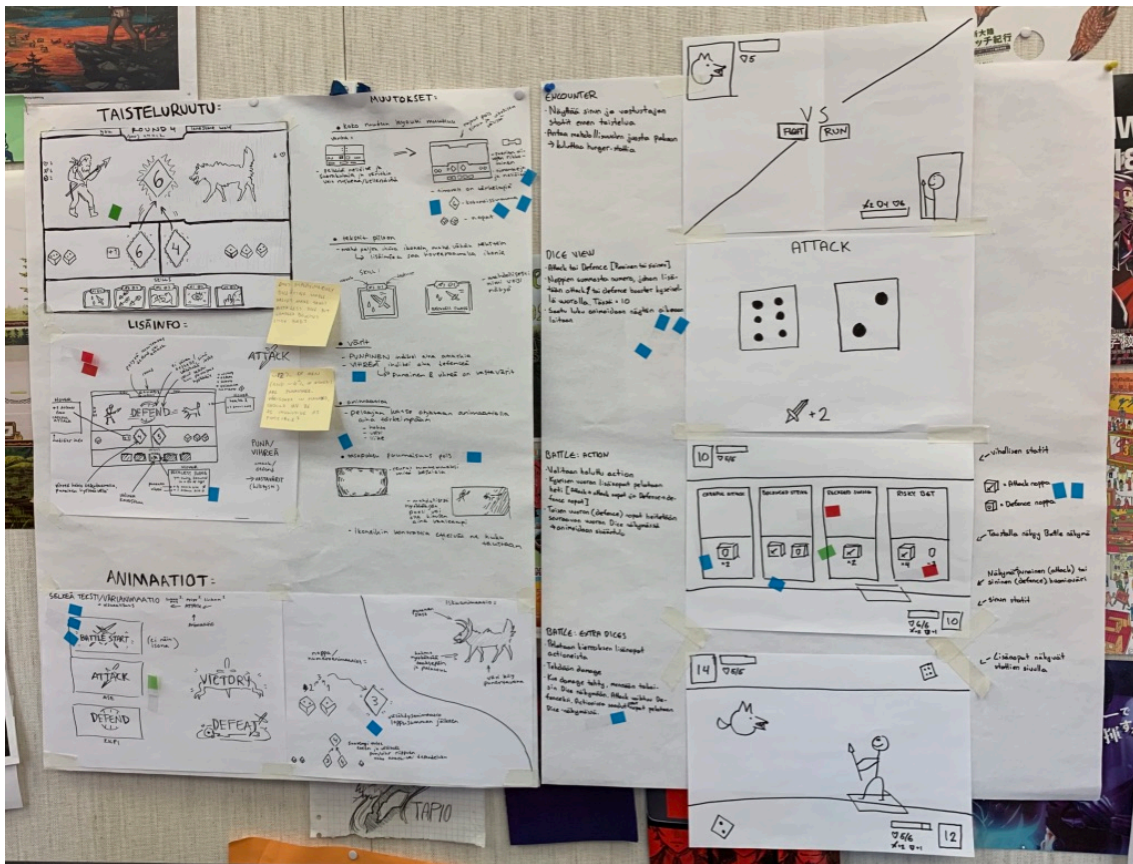


KUVA 16. Surma Gamesin inspiraation etsinnän tulokset.

4.2.3 Keskiviikko

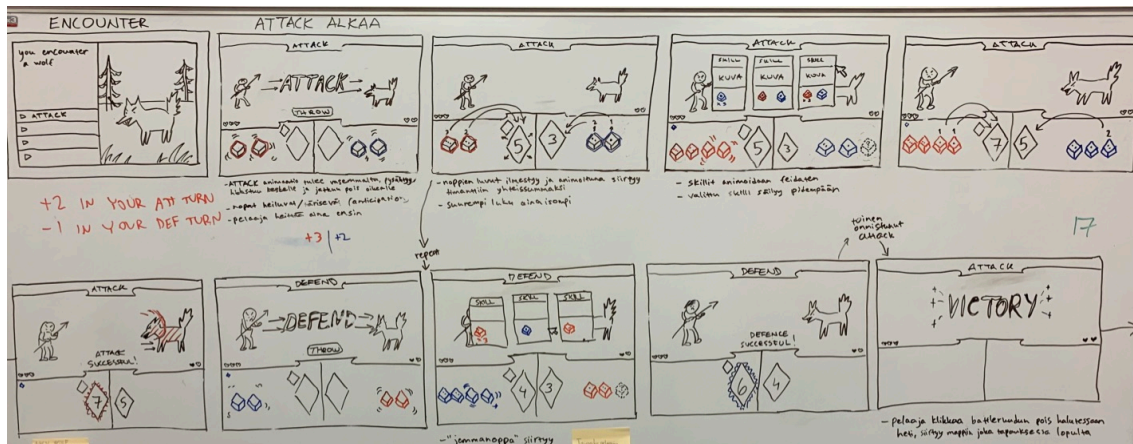
Päivän aikana tehdyt päätökset syntyivät suhteellisen luontevasti ilman suurempia erimielisyyksiä. Ratkaisuehdotuksista kaksi oli tiimin suosikkeja, ja näistä johtaja valitsi yhdistää parhaimmat ajatukset yhdeksi prototyypiksi (kuva 17.).

Haasteeksi osoittautui kolmen minuutin aikaraja ideoiden esittämisessä. Keskustelua olisi kestänyt pitempäänkin, jolloin sen katkaiseminen aikataulussa pysymisen takia tuntui vaikealta. Lopulta saimme aikataulua kiinni, sillä osa ratkaisuehdotuksista ei herättänyt samalla tavalla keskustelua, koska ne sisälsivät paljon samoja elementtejä jo aiemmin käydyistä ehdotuksista.



KUVA 17. Johtajan valitsema ratkaisuehdotukset. Lämpökartan tarrat ovat sinisiä, tiimin äänestyksen tarrat punaisia ja johtajan äänet vihreitä.

Ilmapäivällä saimme kuvakäsikirjoituksen kasaan aikataulussa (kuva 18.). Löysimme pelin taistelunäkymistä yhden lisäelementin, joka vaati vielä muotoilua. Päädyimme poistamaan elementin tästä sprintistä, jotta voimme keskittyä paremmin sprintin kysymyksiin sekä kokonaisvaltaisesti taistelunäkymän selkeyttämiseen. Poistettu elementti lisätään takaisin peliin, kunhan se on muotoiltu loppuun asti.



KUVA 18. Surma Gamesin kuvakäsikirjoitus pelin vuoropohjaisesta taistelume- kanismista.

4.2.4 Torstai

Prototyyppi päädyttiin tekemään PowerPointilla. Olin vastuussa haastattelujen te- kemisessä perjantaille, joten en osallistunut prototyypin rakentamiseen.

Tiimillä oli haastetta luoda prototyyppi ajallaan. Jouduimme työskentelemään kolme tuntia yliajalle, jotta lopputulos oli koko tiimin mielestä kelvollinen.

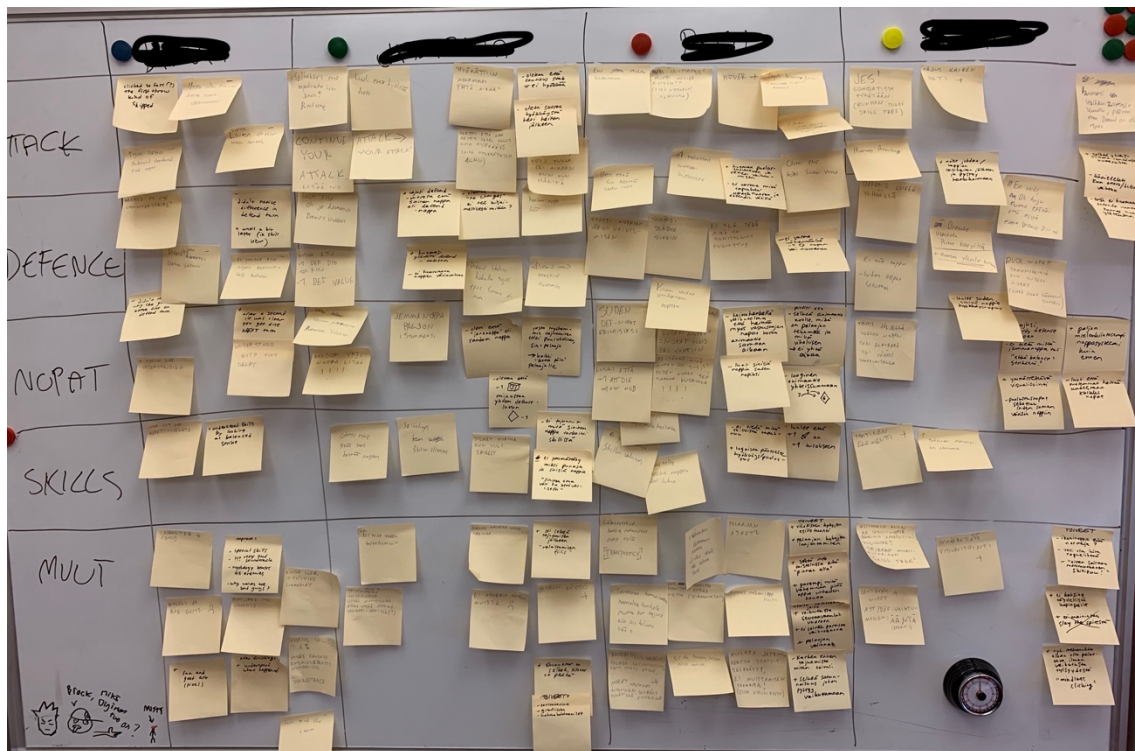
Perjantain testejä varten saimme lopulta yhdeksän kiinnostunutta, joista viisi va- littiin testaajiksi. Ihmisten kutsuminen testeihin oli hieman haastavaa ilman tarjot- tavaa palkintoa, jonka takia suurin osa henkilöistä oli jollain tavalla tiimille tuttuja. Saimme kuitenkin hyvän alkukyselyn pohjalta valittua pelin kohderyhmää vastaa- vat henkilöt, joten en koe tuttavuuden vaikuttaneen sprintin lopputulemaan mer- kittävästi.

4.2.5 Perjantai

Onnistuimme saamaan ruutu- ja videokamerayhteyden jaettua toiseen huonee- seen Discord-sovelluksella. Ensimmäinen haastattelu jouduttiin perumaan sai- rastumisen vuoksi.

Muut haastattelut sujuivat hyvin, ja varatun tunnin sijasta saimme haastattelun pidettyä 30 minuutissa. Tiimi sai hyvin koottua muistiinpanoja, joista isot kokonai- suudet hahmottuivat varsin selkeästi (kuva 19.).

Löysimme paljon asioita, joissa olimme onnistuneet sprintin aikana, ja korjausta vaativia kohtia pelin jatkokehitykseen.



KUVA 19. Haastattelujen aikana tehtyjä muistiinpanoja. Haastateltujen nimet on poistettu kuvasta.

5 SPRINTIN TULOKSET

5.1 Arvio toteutuksesta

Sprintti onnistui hyvin. Alun epävarmuuksien jälkeen ja tiimin kanssa yhteen tutustumisen kautta työskentely alkoi sujumaan luontevasti.

Tiimin jäsenet olivat hyvin läsnä koko sprintin ajan. Aikataulut pitivät ja kaikki osallistujat olivat koko viikon ajan mukana. Tiimin henkilökemia oli huippuluokkaa, joten heidän kanssaan työskenteleminen oli tehokasta ja mielekästä.

Johtaja oli valittu hyvin. Saimme tehtyä päätökset nopeasti ja hän ymmärsi pelin kokonaisuuden parhaiten. Lisäksi hänellä oli selkein vision pelin tulevaisuudesta ja koen sprintin antaneen hänelle erityisen paljon uusia toimintatapoja huomioida koko tiimin näkemyksen osana tuotekehitystä.

Sprintin lopputuloksista olisi voinut saada paremman jos olisimme saaneet enemmän tuntemattomia ihmisiä testaajiksi. Ilman palkintoa jouduimme ottamaan opiskelijoita Oulu Game Labilta tai tuttuja lähipiiristä. Koen, että alkukyselyn kautta saadut profiilit auttoivat meitä suodattamaan oikeat tyypit testattavaksi ja heidän antamansa palaute oli puolueetonta ja totuudenmukaista.

Tiimi oli selvästi innoissaan sprintin lopputuloksesta ja saatuja tuloksia nähdään varmasti pelissä lähitulevaisuudessa. Tiimi sai paljon arvoa sprintin kautta ja se auttoi uusia toimintatapoja saada koko tiimin osaaminen maksimaalisesti ulos. Taistelunäkymät selkeytyivät merkittävästi ja sprintin kysymyksiin saatiin täten ratkaisu.

5.2 Palaute osallistujilta

Design Sprintin päätteeksi keräsin osallistujilta palautetta sprintin toteutuksesta ja kehitysehdotuksia sprintin rakenteeseen pelialaa varten. Kyselyt toteutettiin anonyyminä, ja vastaukset kerättiin Google Forms -kyselylomakkeen avulla.

Sprintin koettiin olevan vaativa, mutta opettavainen. Kukaan ei kokenut sprintin olevan turha. Yksi vastaajista pohti, onko pitkällä tähtäimellä viikon käyttäminen yhden kokonaisuuden hiomiseen näin pienellä tiimillä kannattavaa. Heidän tapauksessaan hyötyjen kuitenkin koettiin olevan suuremmat kuin menetetty aika.

Sprintin hyödyiksi vastauksissa korostuivat perjantain testien tärkeys sekä vastauksien löytäminen suuriin kysymyksiin. Eräs vastaaja koki kiehtovaksi nähdä, miten ihmiset reagoivat hänelle itsestäänselviin asioihin.

Vastauksissa kaikki kokivat yhden päivän prototyypin tekemiseen riittämättömäksi. Olisi hyvä, jos prototyypin rakentamiseen voisi varata puoli päivää lisäaikaa tai jopa toisen päivän. Erityisesti jos sprintissä on otettu isompi aihe, tuntuisi turhalta, jos prototyyppiä ei pystyisi tekemään aiheen laajuuden mukaisesti.

Viikon aikana käytettyjä sprintin oppeja aiotaan käyttää jatkossakin hyväksi vastauksien perusteella. Yksi vastauksista korosti pitkän aikavälin tavoitteen asettamiseen käytyä keskustelua ja ketteriä päätöksentekomenetelmiä sprintin hyödyllisimmiksi opeiksi.

Tiivistettynä sprintistä koettiin olevan paljon hyötyä ja se auttoi tiimiä katsomaan tuotetta enemmän pelaajan silmin. Tiimi koki nyt uskaltavansa paremmin haastamaan ”tarpeeksi hyvän” mentaliteetin ja parantamaan tuotetta käyttäjälähtöisemmin.

Sprintti todisti, että ihmiset olivat ymmärtäneet pelin vuoropohjaisen taistelukanismin eri tavalla kuin tekijät olivat sen tarkoittaneet. Sprintin aikana sitä saatiin hiottua paljon selkeämpään suuntaan.

6 POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, kuinka ketterään sovelluskehitykseen kehitetty Design Sprint toimii pelialalla ja millaisia mahdollisia muutoksia se voi vaatia.

Sprintin toteutus vastasi hypoteesia varsin tarkasti. Viikon aikana ei tullut esille menetelmää, mitä ei olisi pystynyt toteuttamaan pelifirmalle sellaisenaan. Prototyypin rakentaminen yhdessä päivässä oli haastavaa, mutta mahdollista. Tässä sprintissä prototyyppi voitiin toteuttaa PowerPointilla, sillä vuoropohjainen taistelumeکانisimi vaati toimiakseen vain hiiren liikuttamista ja klikkausta.

Tiimiläisten palautteen perusteella sprintti koettiin hypoteesin mukaisesti tehokkaaksi työskentelymenetelmäksi, eikä kukaan kokenut viikon olleen turha. Opettuja menetelmiä aiottiin käyttää jatkossakin hyväksi pelien kehityksessä.

Design Sprint osoittautui toimivaksi työskentelymenetelmäksi sellaisenaan pelialalla. Sprintin aikana ei tullut eteen ongelmaa, jossa sprintin vaiheita ja aikataulua ei olisi voitu käyttää.

Vaikka prototyypin rakentaminen osoittautui hankalaksi yhdessä päivässä, saatiin se silti tehtyä yliajalla. PowerPoint toimi hyvin vuoropohjaisessa taistelumeکانismin prototyypissä, sillä käyttäjältä ei vaadittu hiiren klikkausta enempää syötettä.

Jos kuitenkin prototyyppi tarvitsee enemmän käyttäjän syötettä (esimerkiksi hahmon liikuttamiseen) ja demon tekemiseen vaaditaan monimutkaisempia sovelluksia (kuten Unityä tai Game Makeria), voi prototyypin rakentaminen päivässä osoittautua mahdottomaksi kokemattomalle tiimille. En usko tämän kuitenkaan olevan kovin yleistä, sillä näilläkin sovelluksilla kokeneempi ohjelmistokehittäjä pystyy luomaan prototyypin vuorokaudessa käyttämällä yleisesti jaossa olevia kuvituksia ja pelidemojen.

Näin ollen tämän sprintin tuloksien pohjalta en lähtisi muuttamaan viikon menetelmiä ja aikatauluja.

LÄHTEET

1. The Design Sprint – Basic sprint resources. 2018. Google Ventures. Saatavissa: <http://www.gv.com/sprint/> Hakupäivä 21.11.2018.
 2. The Design Sprint. 2018. Google Ventures. Saatavissa: <https://www.gv.com/sprint/#design-sprint> Hakupäivä 29.11.2018.
 3. Knapp, Jake – Zeratsky, John – Kowitz, Branden, (2017) Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days (e-Pub-versio, 7.4.2017.). Simon & Schuster.
 4. Google Design Sprint: Solve big problems and test new ideas in five days. 2017. Charity Digital News. Saatavissa <https://www.charitydigital-news.co.uk/2017/08/15/google-design-sprint-solve-big-problems-and-test-new-ideas-in-five-days-guest-post/> Hakupäivä 29.11.2018.
 5. Winegarden, Mat 2017. How We Ran A Google Design Sprint On A Video Game. ConnectFive. Saatavissa: <http://blog.handrailux.com/design-sprint-video-game/> Hakupäivä 30.8.2018.
 6. Poock, Grant 2017. How Five Days Of A Google Design Sprint Applied To Game Design - And What To Do Different Next Time. ConnectFive. Saatavissa: <https://www.linkedin.com/pulse/how-five-days-google-design-sprint-applied-game-what-grant-poock/> Hakupäivä 30.8.2018.
- Stremetska, Dasha. 27.4.2016. How to quickly check startup ideas with sprint. Software Development Company Stfalcon LCC. Saatavissa: <https://stfalcon.com/en/blog/post/how-to-quickly-check-startup-ideas-with-sprint> Hakupäivä 29.11.2018