

The background is a vibrant, abstract composition of organic, flowing shapes in shades of magenta, teal, orange, and black. A large, white, teardrop-shaped bubble is centered in the upper half of the image, serving as a container for the title text. The overall style is modern and artistic, with a focus on bold colors and fluid, non-geometric forms.

PROTOTYPING PLAYBOOK

PROTOTYPING PLAYBOOK

Tämä prototypoinnin pelikirja, syntyi insinööriyön tuotoksena tammikuussa, 2025.

Tämän pelikirjan avulla määrittelet, testaat ja toteutat palvelusi alusta loppuun, helposti ymmärrettävien ohjeiden ja viitekehysten avulla!

Saata ideasi käytäntöön ja menesty!

Pohjustus

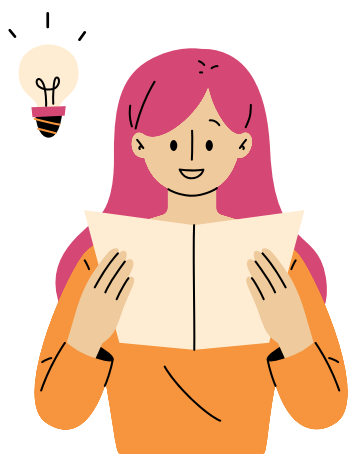
Palvelun määrittely	1
Tulevaisuuden asiakaspolku	2

Prototypointi

Tavoitteiden määrittely	3
Prototyypin valinta	4
Analysointi	5

Kehittäminen

Jatkokehitys ja skaalaus	6
--------------------------	---



PROTOTYPING PLAYBOOK

VAIHE 1: POHJUSTUS

Ensimmäisessä vaiheessa pureudutaan palveluusi tarkemmin.

Mieti millaista palvelua olet kehittämässä ja kenelle?
Mitä haluat oppia asiakkaasta?

Pääset tekemään myös tulevaisuuden palvelupolun, jossa asetat itsesi asiakkaasi saappaisiin, kun palvelusi on jo toiminnassa. Samalla mietit palvelun sisäisiä prosesseja.

Huom! Jos kyseessä on isompi palvelu ja yrityksellä on resursseja kiinnittää palvelun kehittämiseen muita, voit jokaisen sivun alussa täyttää oheisen "Sisäiset resurssit" taulukon. Muutoin voit jättää sen tyhjäksi.

Sisäiset resurssit
Keitä tarvitaan mukaan palvelun kehittämiseen? Mikä heidän roolinsa on?
Kehitystiimi
Myynti & Markkinointi
Johto

Palvelun kuvaus

- Kuvaile uusi palvelusi

Asiakasryhmä

- Kuvaile tulevan palvelusi ihanne asiakas. Millaiset asiat ovat hänelle tärkeitä, mistä hän ei pidä.

Arvo

- Mitä arvoa asiakas saa tästä palvelusta, minkä ongelman se ratkaisee?

Palveluympäristö

- Missä kaikkialla palvelu tapahtuu?

PROTOTYPING PLAYBOOK

VAIHE 1: POHJUSTUS

Kuvaa seuraavaksi tulevaisuuden asiakaspolku.
Määrittele palvelupisteet, pohdi asiakkaan ajatuksia ja tunteita palvelun eri vaiheissa ja mieti, millaisia vaikutus mahdollisuuksia sinulla on palvelun sujuvuuteen?

Vinkkejä palvelupolun täyttämiseen löydät täältä:

[Haaga-Helian Lab8 YouTube kanavalta](#)

Huomaa, että asiakaspolku ei pääty aina asiainnin loppumiseen, vaan voidaan ottaa huomioon myös jälkimyynti, huollot ja sähköpostilistat.



TULEVAISUUDEN PALVELUPOLKU

Palvelupisteet

Fyysiset ja digitaaliset palvelupisteet ja mitä niissä tapahtuu.

Asiakkaan ajatukset palvelupisteessä

Palvelusi vaikutus mahdollisuudet asiakkaan ajatuksiin ja tunteisiin

Asiakkaan tunteet palvelun aikana

++

+-

--

PALVELUN SISÄISET PROSESSIT

Palveluprosessin askeleet

Mitä tarvitaan palvelun toteuttamiseksi?

Mitä tarvitaan yrityksen sisäisesti palvelun toteuttamiseksi?

VAIHE 2: PROTOTYPIOINTI

Vaiheessa 2, keskitytään palvelun testaukseen, eli itse prototypointiin.

Aluksi mietitään mitä testauksella halutaan selvittää ja valitaan omaan tilanteeseen paras testaus, eli prototypointi, menetelmä.

Seuraavaksi mietitään, mitä se vaatii ja lopuksi analysoidaan testauksen tuloksia.



Muista varata aikaa havaintojen kirjaamisen lisäksi niiden analysointiin. Havaintojen läpikäyminen ja analysointi kestää arviolta puolet testaukseen käytetystä ajasta.



Prototyypin konsepti

- Mitä testataan? Mistä palvelun arvo tulee?
- Mitä halutaan selvittää?

Sisäiset resurssit

Keitä tarvitaan mukaan prototypointiin?
Mikä heidän roolinsa on?

Kehitystiimi

Myynti & Markkinointi

Johto

Mittarit

- Mistä tiedetään, että testaus onnistui?
- Kuinka monella asiakkaalla palvelua testataan?

Testausaikataulu

PROTOTYPING PLAYBOOK

VAIHE 2: PROTOTYPIOINTI

PROTOTYYPIN VALINTA

1 henkilö 2 henkilöä 3+ henkilöä

1-10 € alle 100 € 100+ €

Luonnos Konsepti Valmis palvelu

Tässä esimerkkejä erilaisista prototyypeistä.

Lisätietoja, ideoita ja tarkat ohjeet prototyyppien toteuttamiseen, löydät englanniksi täältä:

Kohdasta 07 Prototyping

<https://www.thisisservicedesigndoing.com/methods>
ja <https://servicedesigntools.org/tools>

NOPEAT

Luonnos

Sketching



Storyboard

Concept walkthrough



1-2 VIIKKOA

Mallinnus
pienoismallilla

Desktop Walkthrough



Mainos
Service advertisement
Service image

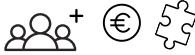


Mallinnus
Experience prototypes
Interactive click modeling



YLI 2 VIIKKOA

Draama
Role playing



Pahvi prototyyppi
Cardboard prototyping



Palvelun kopio
Service prototype



PROTOTYPIOINNIN RESURSSIT JA KUSTANNUKSET

Tarvittavat resurssit

Budjettiarvio

- Henkilöstö, materiaalit, teknologia

Henkilöstövaatimukset

- Paljonko tarvitaan henkilöstöä prototypointiin, tulosten purkuun ja analysointiin

VAIHE 2: PROTOTYPIOINTI

ANALYSOINTI

Havainnot prototypioinnista

- Kirjaa tähän kaikki havainnot testauksen aikana
- Miten asiakas toimii? Vaikuttaako jokin kohta epäselvältä?
- Tarkastele aiemmin asettamiasi tavoitteita ja mittareita



Tärkeimmät nostot

- Mitkä asiat toistuivat testaus tuloksissa? Mitä yllättävää havaittiin?

Vaikutukset palveluun

- Millaisia vaikutuksia mahdollisilla muutoksilla olisi palveluun?

Mitä viedään kehitykseen?

- Mitkä asiat lisäävät palvelun arvoa?

Mitä oltaisiin voitu tehdä prototypointi vaiheessa toisin?

PROTOTYPING PLAYBOOK

VAIHE 3: KEHITTÄMINEN

Viimeisessä vaiheessa, laitetaan testauksen avulla löytämämme asiat käytäntöön!

Edellisen sivun analysoinnista napataan parhaat ideat jatkokehitykseen ja määritellään jokaiselle idealle kehitystiimi ja määräaika toteutukselle. Näin testauksesta saadut hyvät kehitysideat eivät jää pöydälle!

Vinkki! Jos teet kehitystyötä itsenäisesti, voit täyttää vain yhden laatikon, tai jakaa kehitystyösi osiin.

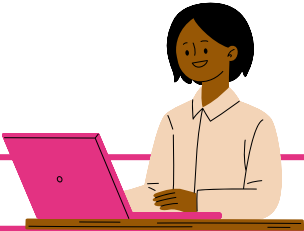
JATKOKEHITYS		
Kehitysidea	Kehitystiimi	Deadline
Luo tehtävä	Määritä kehitystiimi	dd/mm/yyyy
Luo tehtävä	Määritä kehitystiimi	dd/mm/yyyy
Luo tehtävä	Määritä kehitystiimi	dd/mm/yyyy

Sisäiset resurssit

Millaista tukea tarvitaan palvelun lanseeraamiseksi?

Myynti & Markkinointi

Johto



SKAALAUUS		
Haasteet Voidaanko palvelu monistaa? Millaiset resurssit muilla toimipisteillä/osastoilla on?	Resurssien skaalaus Miten skaalataan henkilökunta, tilat ja työkalut?	Automatisointi Voiko joitain palvelun osia automatisoida tai ulkoistaa skaalautuvuuden edistämiseksi?

**Kiitos kun latsit oppaani
prototypointiin!**

Jos sinulla heräsi kysyttävää
pelikirjasta tai haluaisit apua
palvelusi prototypointiin, kirjoita
sähköpostia tai laita viestiä
linkkarissa.

Inka Vuorinen

Momentum Design Oy