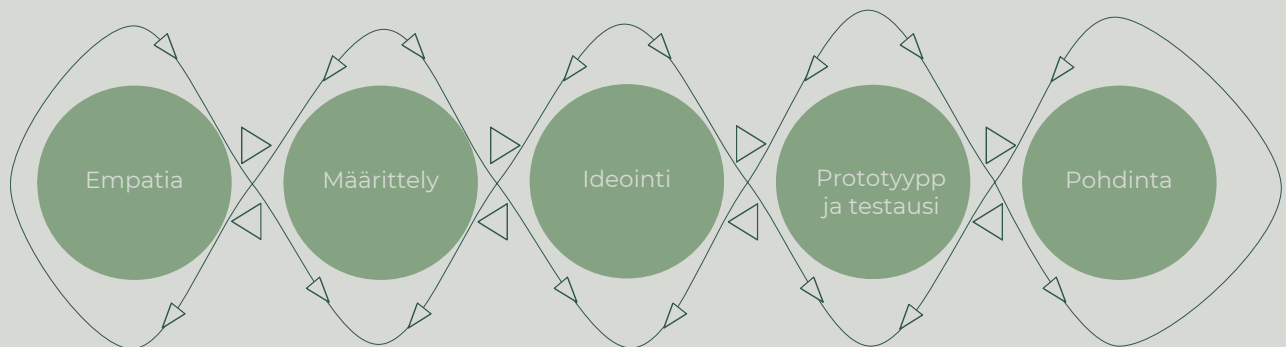


# STEP-BY-STEP -OHJEET

## MUOTOILUAJATTELU

Seuraa viisivaiheista prosessia. Aloita "Empatia"-vaiheesta, jotta ymmärrät syvällisesti käyttäjien tarpeet. Määrittele sitten käyttäjien esittämät ongelmat. Jatka ideointivaiheeseen, jossa luodaan erilaisia ratkaisuja. Jatka "Prototyyppi ja testaus" -vaiheeseen kerätessäsi palautetta käyttäjiltä ja "pohdinnan" kautta tarkentaaksesi ratkaisuja iteratiivisesti.

### Prosessi / vaiheet



# 1

## EMPATIA



**Aika:** 7 h (1. 1 h, 2. 3 h, 3. 3 h)



**Tehtävä:**

1. Määrittele tuotteiden tai palveluiden kohderyhmä
2. Ymmärrä käyttäjäsi sekä heidän tarpeitaan ja ongelmiaan käyttäjätutkimuksen avulla.
3. Analysoi markkinat (kysyntä, alan sidosryhmät).



**Tulos:** Määritelty kohderyhmä, jolla on erilaisia ongelmia ja tarpeita.



**Hyödyllinen aineisto:**

T1 ja T2. Empatiakartta, Persona creation, Market research (esim haastattelut ja tutkimukset), AIEOU method, Job-to-be-Done, Customer Journey Map, Value Proposition

T3. comparison table, 5-Forces, SWOT method



**Aika:** 4h



**Tehtävä:** Määrittele ongelmat käyttäjän näkökulmasta kerättyjen tietojen ja edellisessä vaiheessa saadun tiedon perusteella.



**Tulos:** Täsmällisesti muotoiltu ongelmanasettelu.



**Hyödyllinen aineisto:** Build ideas on ideas, Clustering, 2x2-Matrix, Context Mapping, How might we question

## 3

### IDEOINTI



**Aika:** 7 h (T1. 2 h, T2. 4 h, T3. 1 h)



**Tehtävä:**

1. Tuotetta koskevien ideoiden ja ratkaisujen luominen ajattelemalla "laatikon ulkopuolelta" (huom: tärkeää tuoda esiin ideoita, ei tuotetta koskevia vaatimuksia).
2. Kehitä ideoita entisestään.
3. Valitse idea, johon haluaisit perehtyä tarkemmin.



**Tulos:** Kypsä, käyttäjälähtöinen, taloudellisesti toteuttamiskelpoinen ja realistinen idea.



**Hyödyllinen aineisto:**

- T1. Brainstorming, Moodboard, Research and trend analysis  
T2. Build ideas on ideas, morphological box, NABC  
T3. Benchmarking, decision matrix, pros and cons list



**Aika:** riippuu prototyypistä ja sen monimutkaisuudesta.



**Tehtävä:** Rakenna prototyyppi, jota voidaan käyttää testaukseen. Tämän ei tarvitse olla aluksi välttämättä toimiva tai oikean kokoinen tai oikeasta materiaalista valmistettu.

1. Valitse prototyypin versio (luonnos, muotomalli, toiminnallinen malli, esittelymalli, MVP).
2. Rakenna prototyyppi edullisista materiaaleista (esim. paperista ja pahvista).
3. Testaa prototyyppiä muotoiluprosessiin osallistuvan ryhmän kanssa ja kerää siitä palautetta.
4. Parantele prototyyppiä palautteen perusteella.
5. Testaa ja kerää palautetta mahdollisilta käyttäjiltä.
6. Parantele prototyyppiä käyttäjien palautteen perusteella.

Vaiheet kolme ja neljä sekä viisi ja kuusi olisi toistettava niin usein kuin on tarpeen. Jokaisella havainnointi- tai palautekierroksella voit saada uusia ideoita parantelua varten.

Testauksen aikana on tärkeää tarkkailla huolellisesti käyttäjän käyttäytymistä ja tehdä muistiinpanoja. Realistisen testausympäristön luomiseksi selitä käyttäjälle mahdollisimman vähän tuotteesi prototyypistä.



**Tulos:** Käyttäjien kanssa testattu prototyyppi.



**Hyödyllinen aineisto:** For Testing: A/B-Testing, Wizard-of-Oz-Experiment, Feedback-Capture-Grid, solution interview



**Kehitä** ratkaisuja ja ideoita hyödyntämällä käyttäjien palautetta.

# 5

## POHDINTA



**Aika:** 2 h



**Tehtävä:** Mieti hetki sekä tiimisi yhteistyöprosessia että tähän mennessä saavutettuja tuloksia. Kysy kysymyksiä: mikä toimii hyvin ja mitä voidaan parantaa? Tätä vaihetta kannattaa käyttää ainakin prosessin lopussa, mutta voit käyttää sitä myös milloin tahansa tehostaaksesi työskentelyäsi.



**Tulos:** Parannusehdotuksia yhteistä jatkotyöskentelyä varten.



**Hyödyllinen aineisto:**

Feedback-Capture-Grid, Five-Finger Feedback, write down your lessons learned



### MIKÄ ON MUOTOILUAJATTELUMALLI?



Seuraavalla sivulla on muotoiluajattelun esimerkki lompakosta.