

SCI-Projekti

Dark Horse

Käytännön asioita

Välikysely

<https://bit.ly/2XpirBa>

Miten kurssi etenee?

5. LUENTO

2

benchmarkattua
ratkaisuideaa

Prototypointi
+ Esittely (EXPO)

**DARK
HORSE**
1 protoiltu
ratkaisuidea
+ palautetta

Design-oletusten
kartoitus & haasto

**KÄYTTÄJÄN
MÄÄRITTELY**
Uusia
ongelmia /
ratkaisuja

**KÄYTTÄJÄN
MÄÄRITTELY**
Uusia
ongelmia /
ratkaisuja

**Käyttäjäryhmän
& arvolupauksen
määrittys**

**PROTOILU
2**
Fokusoitu
ongelma &
ratkaisuidea

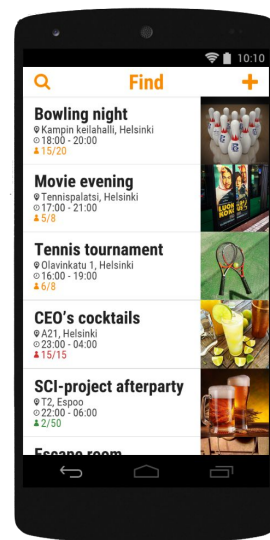
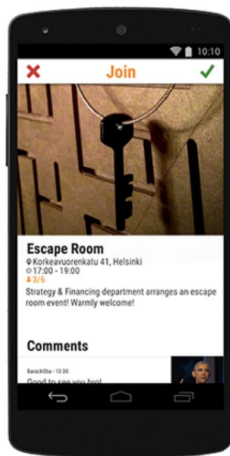
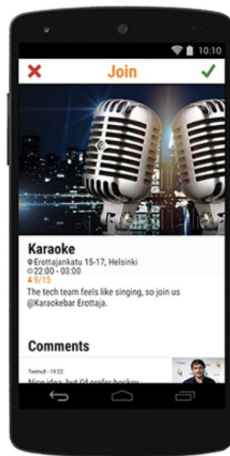
Prototypointi

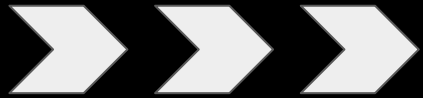
TESTAUS
Fokusoitu,
protoiltu
ratkaisuidea

Tulevista protoista

Ensimmäinen protoilukierros keskittyi rooli-näkökulmaan.

Tulevien protojen oletetaan olevan ns. integratiivisia protoja (Houde & Hill, 1997): Rooli-näkökulman lisäksi protossa tulee huomioida estetiikka tai implementaationäkökulma (tai molemmat)

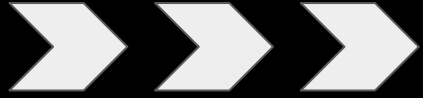




Testaus
käyttäjillä



Protoilu +
Viimeistely



Dark Horse

Mikä on Dark Horse?

Dark Horse tuotekehityksessä:

Prof. Mark Cutkoskyn (Stanford) kehittämä metodi estää kapeakatseisuutta ongelman ja ratkaisun määrittelyssä.

Luodataan ideoita johon liittyy merkittäviä epävarmuustekijöitä:

- Haastavat nykyisiä oletuksia siitä mikä on mahdollista.
- Toimiessaan tuntuvat jälkikäteen loogiselta.

Dark Horse idea tällä kurssilla:

Idea joka haastaa aikaisemman oletuksen, joka on ongelman/ratkaisun kannalta hyvin keskeinen



Mitä hyötyä Dark Horsesta on?

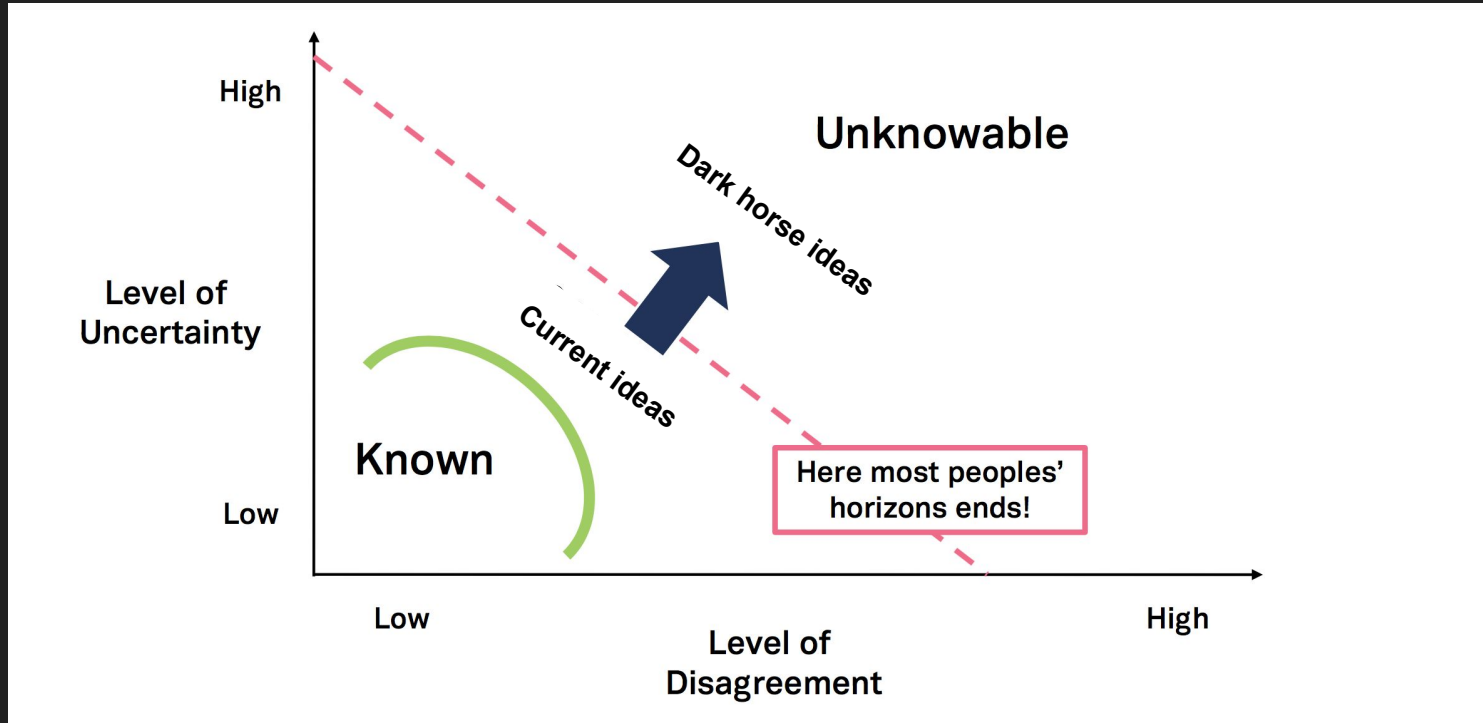
Ajatteluamme dominoi tietoiset ja epätietoiset oletuksemme maailmasta: mikä on totta ja mahdollista ja mikä ei.

Kun nämä oletukset tunnistetaan ja niitä tarkastellaan kriittisesti, löydetään uusia innovaatiomahdollisuuksia.

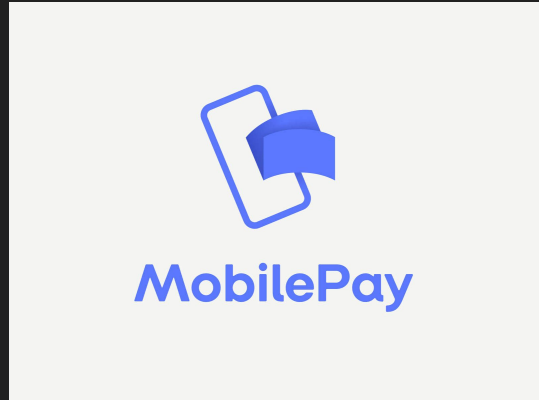
Tyypilliset vaikutukset tuotekehitysprosessiin (Bushnell et al. 2013):

- Johtaa projektin suunnan uudelleenmäärittelyyn
- Tukee yhteisymmärryksen muodostumista projektin suunnan & tavoitteiden suhteen tiimin sisällä





Esimerkkejä oletusten haastamisesta



~~Hulluuteen pyrkivää ideointia~~

Tutkimustyön tulosten
uudelleenanalyysia, tehtyjen
johtopäätösten harkittua
kyseenalaistamista.

Mitä Dark Horses onnistunut toteuttaminen vaatii?

Ajoitus:

- Kehitysongelma on kirkastettu ja selkeä ratkaisuehdotus konseptoitu.
- Tiimi pystyy vielä tarkastelemaan määriteltyä ongelmaa ja ratkaisua kriittisesti.

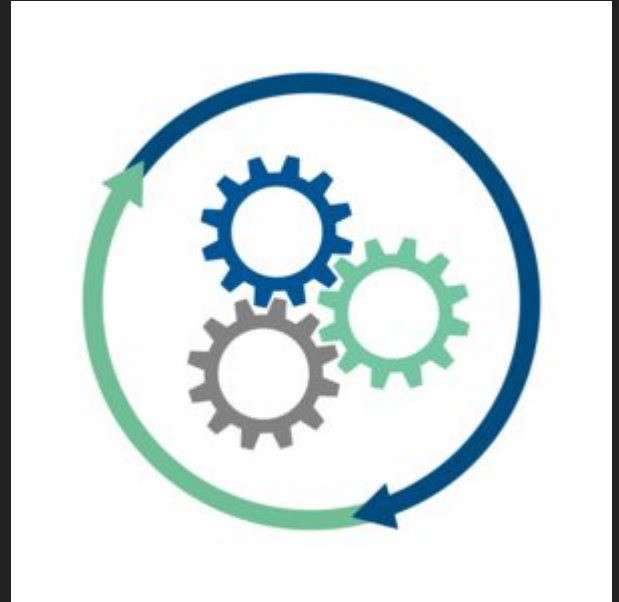
Huolellisuus

- Dark Horse ideat konseptoidaan riittävän pitkälle
- Ideoista kerätään käyttäjiltä palautetta



Dark Horse prosessina

1. Nykyisen ratkaisuidean keskeisten elementtien tunnistus ja määrittely.
2. Nykyiseen ratkaisuun eri elementteihin liittyvien oletusten tunnistaminen.
3. Kiinnostavimpien oletusten haastaminen ja “anti-oletusten” muodostaminen.
4. Ideointi ja uusien konseptien luonti anti-oletusten pohjalta.
5. Palautteen kerääminen syntyneistä ideoista.



Prosessin toteutus

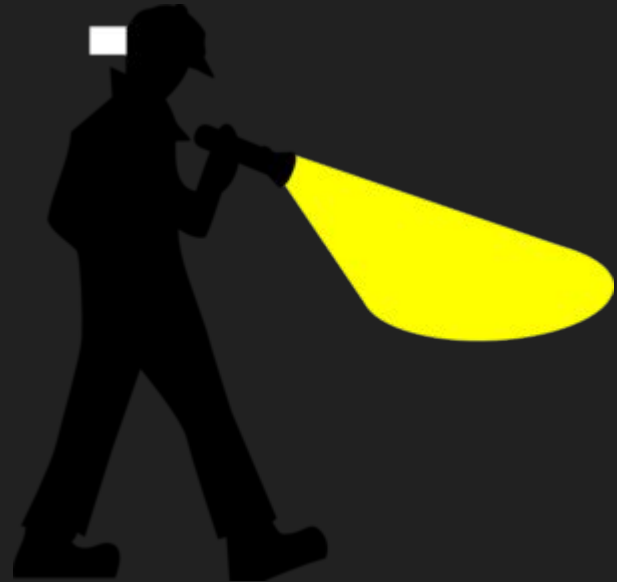
Nykyisen ratkaisuidean keskeisten elementtien määrittely ja tarkastelu.

Omien oletusten tunnistaminen on lähtökohtaisesti haastavaa.

Tarttumapinnan löytämiseksi aloitetaan tarkastelemalla jo kehitettyä ratkaisua:

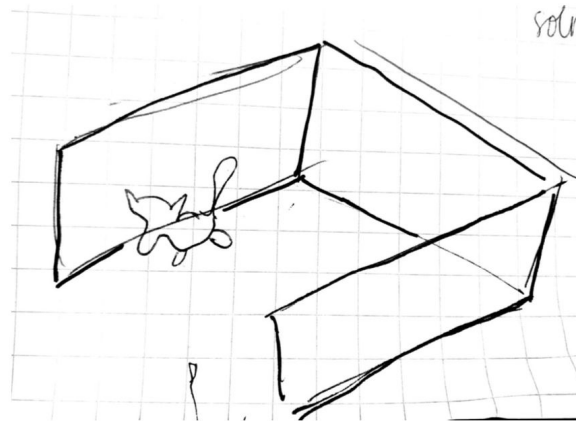
- Mistä elementeistä ratkaisu koostuu?
- Mitä oletuksia eri elementteihin liittyy?

Elementit ovat aina ratkaisukohtaisia, ts. yleispätevää elementti-listausta ei ole olemassa.



Elementit
Käyttäjärühmä
Käyttäjän ongelma
Rooli käyttäjän arjessa
Ratkaisumekanismi
Käyttökonteksti
Tilan estetiikka
Eläimen kanssa tehtävä toiminta
Eläinten "toimittaja"
jne.

Eläinhuone

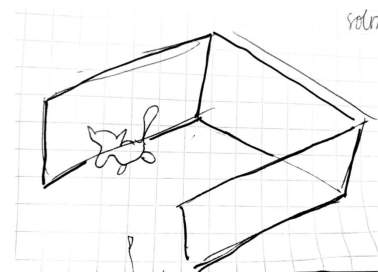


Tarina

Huone jossain keskeisellä paikalla, esimerkiksi kampuksella. Huoneessa olisi eläimiä (omistajien valvonnassa) vierailijoiden seurana.

Elementit	Määritelty ratkaisu (Eläinhuone)
Käyttäjryhmä	Opiskelijat
Käyttäjän ongelma	Opiskelun tuottama stressi
Rooli käyttäjän arjessa	Kahvitauon mittainen pirstyshetki opiskelujen keskellä
Ratkaisumekanismi	Interaktio eläimen kanssa eläimen omistajan läsnäollessa.
Käyttökonteksti	Opiskelupaikalla oleva erillinen tila.
Tilan estetiikka	Rauhoittava
Eläimen kanssa tehtävä toiminta	Rapsuttelu, pallonheitto
Eläinten "toimittaja"	Vapaaehtoisten eläinostajien yhteisö

Eläinhuone



Tarina

Huone jossain keskeisellä paikalla, esimerkiksi kampuksella. Huoneessa olisi eläimiä (omistajien valvonnassa) vierailijoiden seurana.

Elementit	Määritelty ratkaisu (Eläinhuone)	Oletukset ratkaisussa
Käyttäjryhmä	Opiskelijat	Opiskelijat suhtautuvat positiivisesti eläimiin.
Käyttäjän ongelma	Opiskelun tuottama stressi	Opiskelijoiden stressin tuottaa opiskelu.
Rooli käyttäjän arjessa	Kahvitauon mittainen pirstyshetki opiskelujen keskellä	Pirstyminen vaatii 10min+ interaktion. Visiitille löytyy opiskelujen keskellä aikaa.
Ratkaisumekanismi	Interaktio eläimen kanssa eläimen omistajan läsnäollessa.	Interaktio pitää olla oikean eläimen kanssa. Eläimen omistajan pitää olla fyysisesti läsnä.
Käyttökonteksti	Opiskelupaikalla oleva erillinen tila.	Eläin pitää sulkea erilliseen tilaan. Eläin viihtyy tilassa.
Eläimen kanssa tehtävät aktiviteetit	Rapsuttelu, pallonheitto	Aktiviteetit on pystyttävä tekemään rajatussa tilassa Eläimellä riittää energiaa juosta pallon perässä n tuntia.
Eläinten "toimittaja"	Vapaaehtoisten eläinomistajien yhteisö	Ratkaisun toteutuskulut täytyvät olla pienet.

Haastettavien olettuvuuksien tunnistaminen

Elementit	Määritelty ratkaisu (Eläinhuone)	Oletukset
Käyttäjärühmä	Opiskelijat	Opiskelijat suhtautuvat positiivisesti eläimiin.
Käyttäjän ongelma	Opiskelun tuottama stressi	Opiskelijoiden stressin tuottaa opiskelu.
Rooli käyttäjän arjessa	Kahvitaun mittainen piristyshetki opiskelujen keskellä	Piristyminen vaatii 10min+ interaktion. Visiitille löytyy opiskelujen keskellä aikaa.
Ratkaisumekanismi	Interaktio eläimen kanssa eläimen omistajan läsnäollessa.	Interaktio pitää olla oikean eläimen kanssa. Eläimen omistajan pitää olla fyysisesti läsnä.
Käyttökonteksti	Opiskelupaikalla oleva erillinen tila.	Eläin pitää sulkea erilliseen tilaan. Eläin viihtyy tilassa.
Jne.		

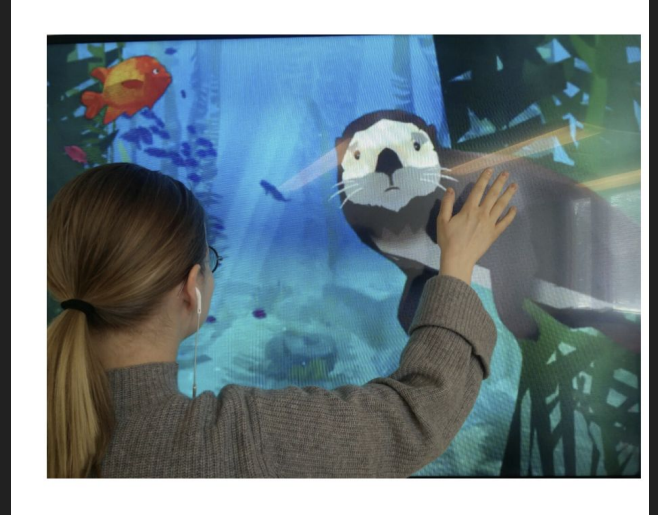
Ideointi oletusten haastamisen pohjalta

Anti-oletus: Eläinavusteinen toiminta ei vaadi oikean eläimen läsnäoloa.

Uusi visio: Tuotetaan eläimen tuottama piristys vaihtoehtoisella tavalla, ilman eläintä

Ratkaisu: Virtuaalinen eläinhuone

- ...
- ...
- ...



Ideointi oletusten haastamisen pohjalta

Anti-oletus: Eläinavusteinen toiminta ei vaadi oikean eläimen läsnäoloa.

Uusi visio: Tuotetaan eläimen tuottama piristys vaihtoehtoisella tavalla, ilman eläintä

Ratkaisu: Eläintamagotchi

- Ratkaisu sopii allergikoille (muutos käyttäjäryhmässä)
- Ratkaisua voi käyttää missä vaan, kunhan puhelin on mukana (muutos käyttökontekstissa)
- Eläimille ei synny stressiä (muutos ratkaisuun liittyvissä haasteissa)

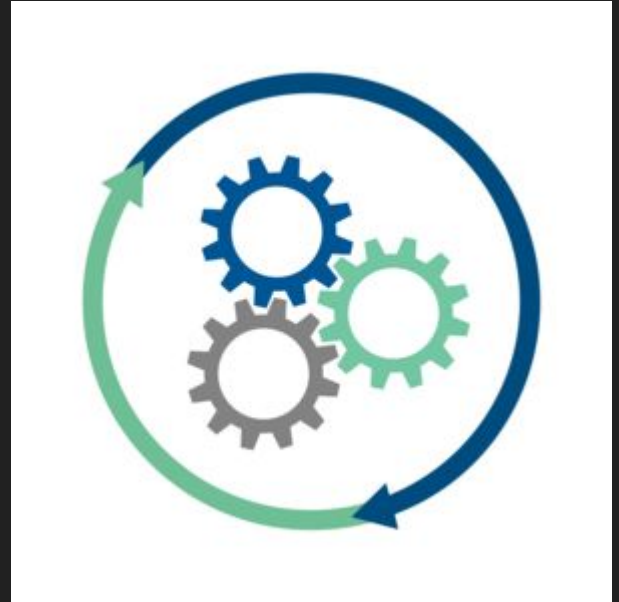


Tauko

Tehtävä

Dark Horse prosessina

1. Nykyisen ratkaisuidean keskeisten elementtien tunnistus ja määrittely.
2. Nykyiseen ratkaisuun eri elementteihin liittyvien oletusten tunnistaminen.
3. Kiinnostavimpien oletusten haastaminen ja “anti-oletusten” muodostaminen.
4. Ideointi ja uusien konseptien luonti anti-oletusten pohjalta.
5. Palautteen kerääminen syntyneistä ideoista.



Nykyisen ratkaisuidean keskeisten elementtien tunnistus & määrittäminen

Pohtikaa mistä elementeistä nykyinen ratkaisuideanne koostuu?

Tehkää lista elementeistä ja pyrkikää vähintään 15 elementtiin.

Kuvatkaa tämän jälkeen ratkaisunne suhteessa elementteihin.

Ajatustyön pohjaksi voi ottaa luento-esimerkin.

Elementit	Määritelty ratkaisu (Eläinhuone)
Käyttäjärühmä	Opiskelijat
Käyttäjän ongelma	Opiskelun tuottama stressi
Rooli käyttäjän arjessa	Kahvitauon mittainen piristyshetki opiskelujen keskellä
Ratkaisumekanismi	Interaktio eläimen kanssa eläimen omistajan läsnäollessa.
Käyttökonteksti	Opiskelupaikalla oleva erillinen tila.
Tilan estetiikka	Rauhoittava
Eläimen kanssa tehtävä toiminta	Rapsuttelu, pallonheitto
Eläinten "toimittaja"	Vapaaehtoisten eläinomistajien yhteisö

Oletusten tunnistaminen

Pohtikaa ja listatkaa mitä oletuksia nykyinen ratkaisunne sisältää suhteessa sen elementteihin.

Huomatkaa että yksittäiseen elementtiin voi liittyä useita oletuksia!

Pohtikaa samalla onko jotain oletuksia, jotka ovat projektinne kannalta keskeisiä, mutta metodi ei tuo esiin.

- Mitä asioita aihealueeseen liittyen pidetään kiistämättöminä faktoina?
- Mitä pidetään mahdottomana?



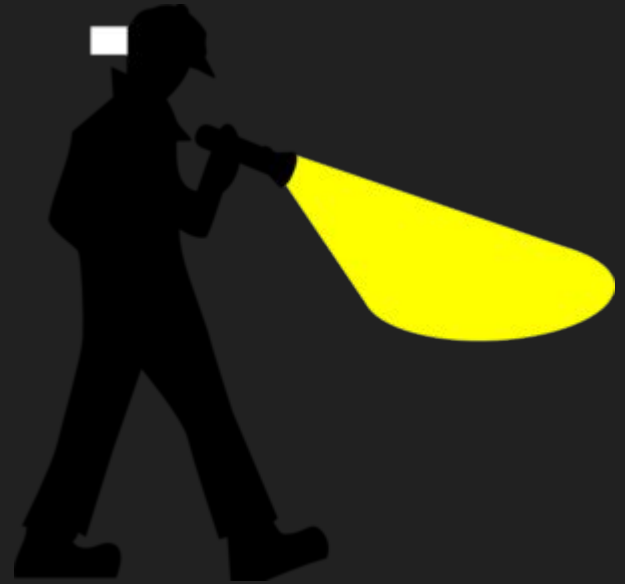
Oletusten haastaminen

Käykää läpi äsken listatut oletukset ja keskustelkaa niistä: mitä oletuksia voisi olla kiinnostava haastaa?

Ideoikaa muutama minuutti itsenäisesti anti-oletuksia.

Käykää sitten kaikkien ehdotukset läpi ja jatkoideoikaa näiden pohjalta lisää anti-oletuksia.

Valitkaa näistä kiinnostavimmat.

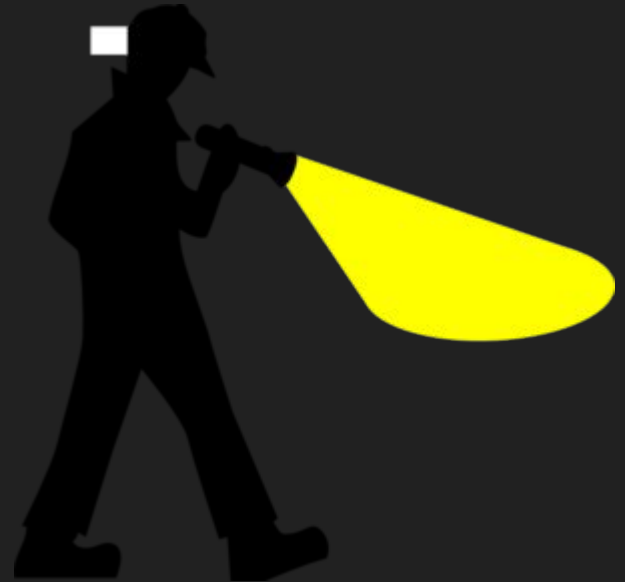


Ideointi

Brainstormatkaa uusia ideoita, jotka pohjautuvat äsken muodostamiinne anti-oletuksiin.

Aloittakaa miettimällä itsenäisesti uusia ratkaisuja.

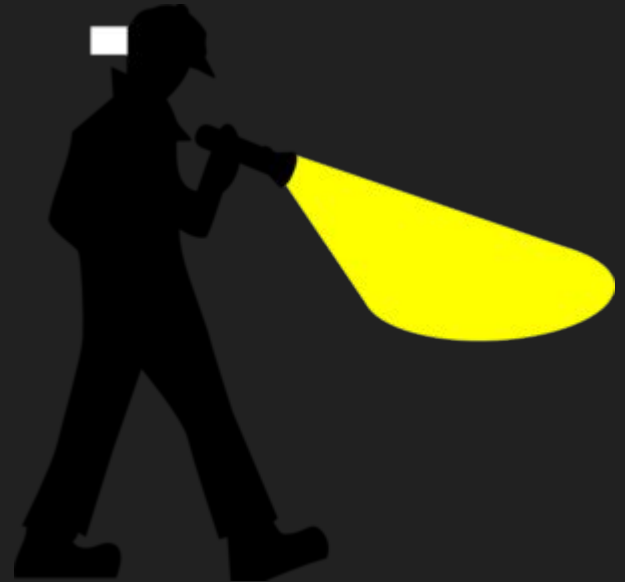
Käykää sitten kaikkien ratkaisuehdotukset läpi ja jatkoideoikaa näiden pohjalta lisää ideoita.



Ideoiden valinta & jatkokehitys

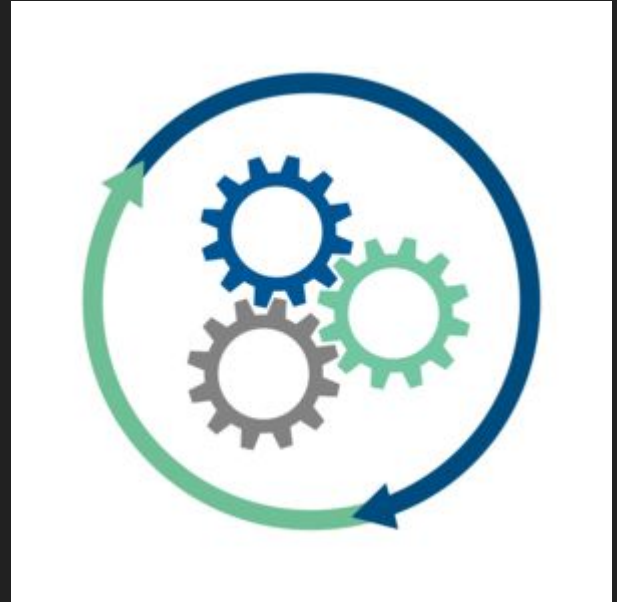
Käykää läpi syntyneet idea ja keskustelkaa niistä: mitkä ovat kiinnostavimpia? Minkä keskeisen aikaisemman oletuksen ne haastavat?

Valitkaa näistä kiinnostavimmat jatkokehityksen ja konseptoikaa niitä pidemmälle, esim. brainwritinging avulla.



Luentotehtävä kokonaisuutena

1. Nykyisen ratkaisuidean keskeisten elementtien tunnistus ja määrittely.
2. Nykyiseen ratkaisuun eri elementteihin liittyvien oletusten tunnistaminen.
3. Kiinnostavimpien oletusten haastaminen ja “anti-oletusten” muodostaminen.
4. Ideointi ja uusien konseptien luonti anti-oletusten pohjalta.



Reflektiokeskustelu

Vinkkejä viikkotehtävään

Hyödyntäkää haastattelutilanne kokonaisuudessaan: ei kannata rajoittua vain Dark Horse ideoiden esittelyyn!

Karkea ehdotus haastattelurungoksi:

- Projektin esittely ja haastateltavan taustojen luotaus (10min)
- Lämmittely ja ymmärryksen rakentaminen (10min)
- Tarinoiden herättely ja tunteiden tarkastelu ongelmakenttään liittyen (15 min)
- Nykyisen ratkaisuidean esittely ja palautteen kerääminen (10min)
- Dark Horse ideoiden esittely ja palautteen kerääminen (10min)

Pohtikaa huolellisesti miten esitätte ideat: visualisointi ja konkretisointi maksaa itsensä takaisin!

