

# Big room – Tulosta monialaisella yhteistyöllä

Käytä tätä pohjaa, kun haluat rakentaa mahdollisimman toimivan tiimin ja sitouttaa sen yhteistyöhön. Määritellä yhdessä selkeät tavoitteet sekä pohtia mitkä tulokset haluatte tiimillä saavuttaa. Big room tarkoittaa, että töitä tehdään kasvokkain, yhteisessä tilassa, yhteisillä säännöillä.

## Haaste tai mahdollisuus:

Mitä haastetta työryhmä ryhtyy pohtimaan, tai mikä mahdollisuus odottaa ratkaisua?

## Mitä osaamista tarvitsemme mukaan tätä ratkaisemaan:

Mikä osaaminen meiltä puuttuu?  
Kuinka ryhmää tulisi kasvattaa?  
Onko joku näkökulma, jonka haluamme rajata pois?

## Tämän joukon tavoite on:

Mitä pitää saavuttaa ja missä ajassa?  
Miten onnistumista voidaan mitata?  
Mistä tiedämme, että olemme onnistuneet?

## Ketkä edustavat tätä osaamista:

Millaisia kumppanuuksia voimme rakentaa?  
Mitkä toimijat tarvitaan mukaan?  
Mitä osaamista tarvitsemme mukaan tätä ratkaisemaan?

## Konkreettiset tulokset ovat:

Onko lopputulos konkreettinen tuote tai palvelu? Onko se tapahtuma tai toimintamalli? Onko se fyysinen vai digitaalinen?

# Palvelumuotoilu – Asiakaslähtöistä ajattelua

Käytä tätä pohjaa, kun haluat syventää tiimisi asiakasymmärrystä. Asettukaa palvelunne tai ratkaisunne käyttäjän saappaisiin, ja pohtikaa mitä kaikkea käyttäjän polulla tapahtuu. Ennen kaikkea etsikää piileviä syitä miksi ja miten teidän työnne tuloksia käytetään.

## Kuka hyötyy työstäsi? Anna asiakkaalle nimi:

Kuka on käyttäjä? Kenelle palvelua tai ratkaisua kehitetään?

Anna hänelle kuvaava nimi: "Paula Projektipäällikkö", "Ville Virkamies"

## Kuvaile asiakas [käyttäjä] mahdollisimman tarkasti:

Mitä käyttäjän arkeen ja työhön kuuluu? Kuinka hän työskentelee, missä, millä välineillä, kenen kanssa? Kuvaile hänen arkeaan ja taustaansa värikkäästi.



## Kuvaile asiakkaan kokemus [polku] nykyisessä palvelussa tai ympäristössä:

Mitä eri kohtaamispisteitä asiakkaalla on palvelun kanssa?

Mistä kokemus alkaa, ja minne se päättyy?

Mitä matkan varrella käyttäjälle tapahtuu?

Voit kuvailla lyhyesti myös mitä erinomainen käyttäjäkokemus edellyttää?



## Käyttäjän haavet ja toiveet:

Mihin asioihin ratkaisumme pystyy vastaamaan?

## Käyttäjän pelot ja esteet:

Mihin asioihin ratkaisumme pystyy vastaamaan?

# Lean – Nopeasti sanoista tekoihin

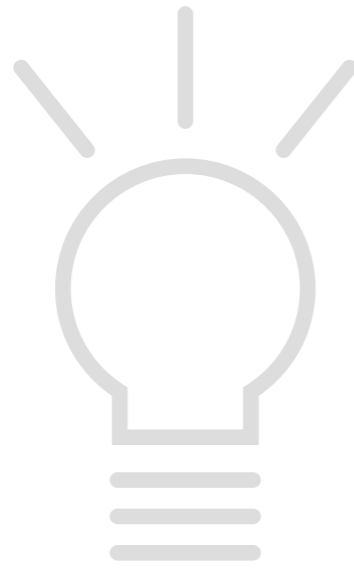
Käytä tätä pohjaa, kun haluat mitata kuinka ideasi otettaisiin vastaan. Se onnistuu rakentamalla ja toteuttamalla kevyt kokeilu, mikä voi olla nopea digitaalinen tai fyysinen prototyyppi. Kokeilla voi myös muuttamalla esimerkiksi asiakaspalvelussa tapahtuvaa vuorovaikutusta. Kokeilun avulla näet mikä tuottaa arvoa ja mikä ei, ja pääset eroon hukasta.

## Mitä sellaista on jo olemassa, jonka päälle voisi rakentaa kokeilun:

Mikä on ratkaisun tai palvelun osa, jota kehittämällä voisi päästä nopeasti näkyviin ja mitattaviin tuloksiin.

## Kokeiluidea:

Kuvaile idea tai ideat.



## Näin voimme lähteä nopeasti testaamaan ideaa:

Mitkä ovat ensimmäiset konkreettiset askeleet, joiden avulla pääsemme liikkeelle?

1

2

3

## Idean prototyyppi voisi olla:

Mikä voisi olla nopea ja edullinen tapa testata ideaa käytännössä?  
Kuinka sen voisi toteuttaa? Mitä prototyypin toteutuminen vaatii?

## Onnistumisen mittarit:

Miten onnistumista mitataan? Esimerkiksi asikaskokemus,  
nopeampi läpimeno, säästö [aika / resurssit]...