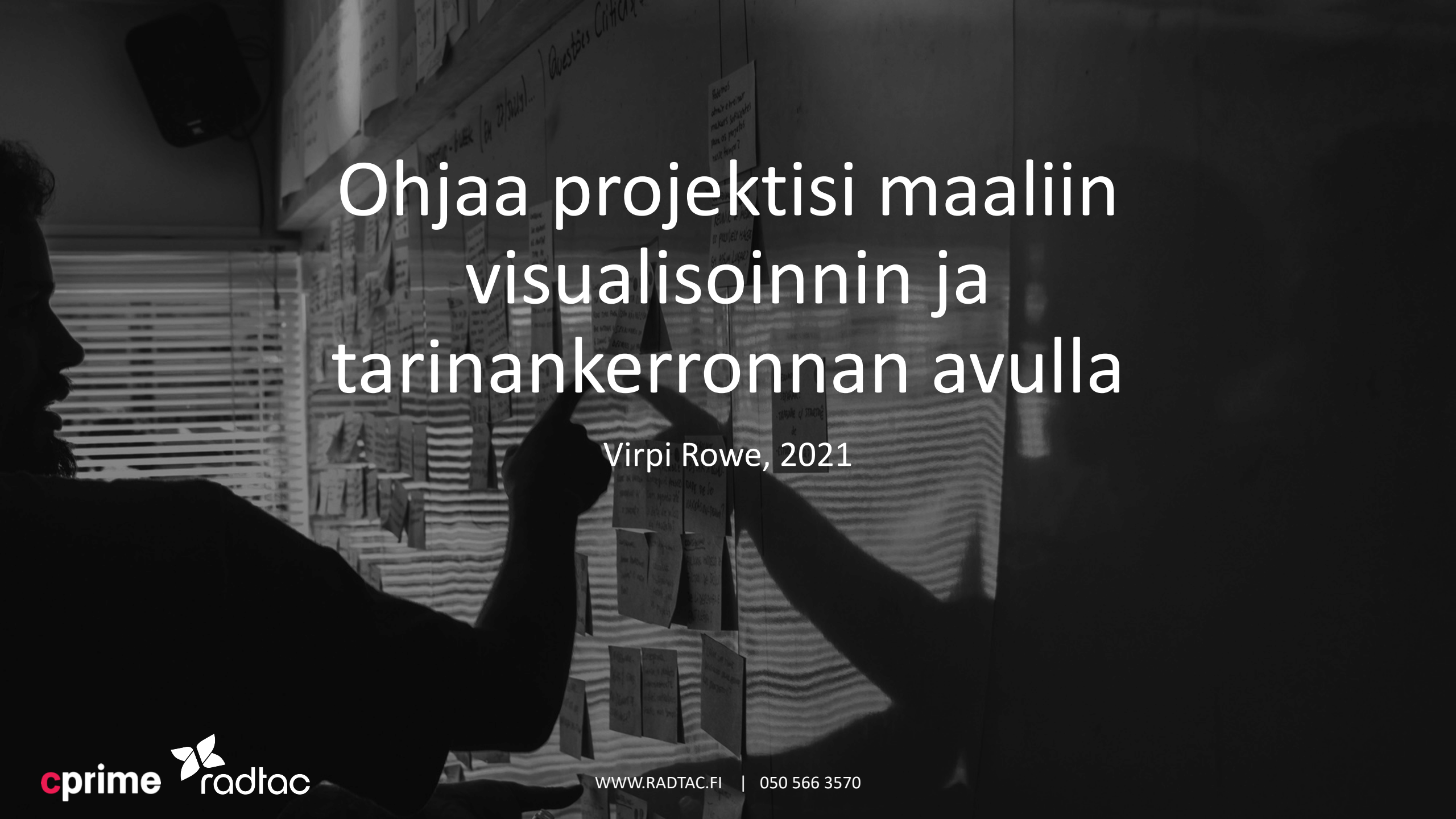


A black and white photograph showing the silhouette of a person on the left, pointing their finger towards a wall. The wall is covered with numerous sticky notes of various sizes, some of which have handwritten text. The lighting is dramatic, with the person's face in shadow and the wall notes clearly visible.

Ohjaa projektisi maaliin visualisoinnin ja tarinankerronnan avulla

Virpi Rowe, 2021

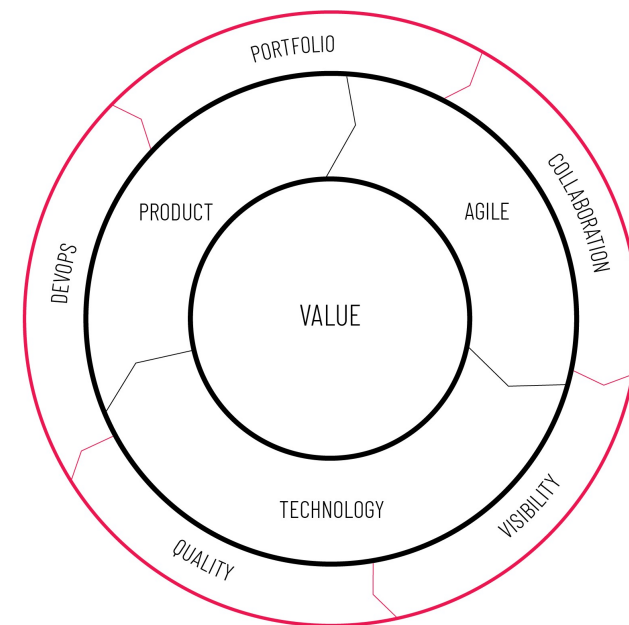
cprime



Virpi Rowe



15 VUOTTA AGILE
KOKEMUSTA



Project Manager
Nokia
Telecommunications,
Finland

Project Mgr
Nokia Cellular
Systems, China

**Program
Manager**
Nokia Networks,
Finland

**Director,
Technology**
Nokia Networks,
USA

**Product Line
Manager**
Nokia Siemens
Networks, Finland

Agile Coach
Logica, Finland

**Director, Lean
and Agile**
CGI, Finland

**VP, Lean and
Agile Services
SPCT**
CGI, Finland

CEO, SPCT
Radtac Nordics

**Managing
Director and SPCT**
Cprime-Radtac Nordics

1992

1998

2000

2003

2006

2010

2012

2018

2019

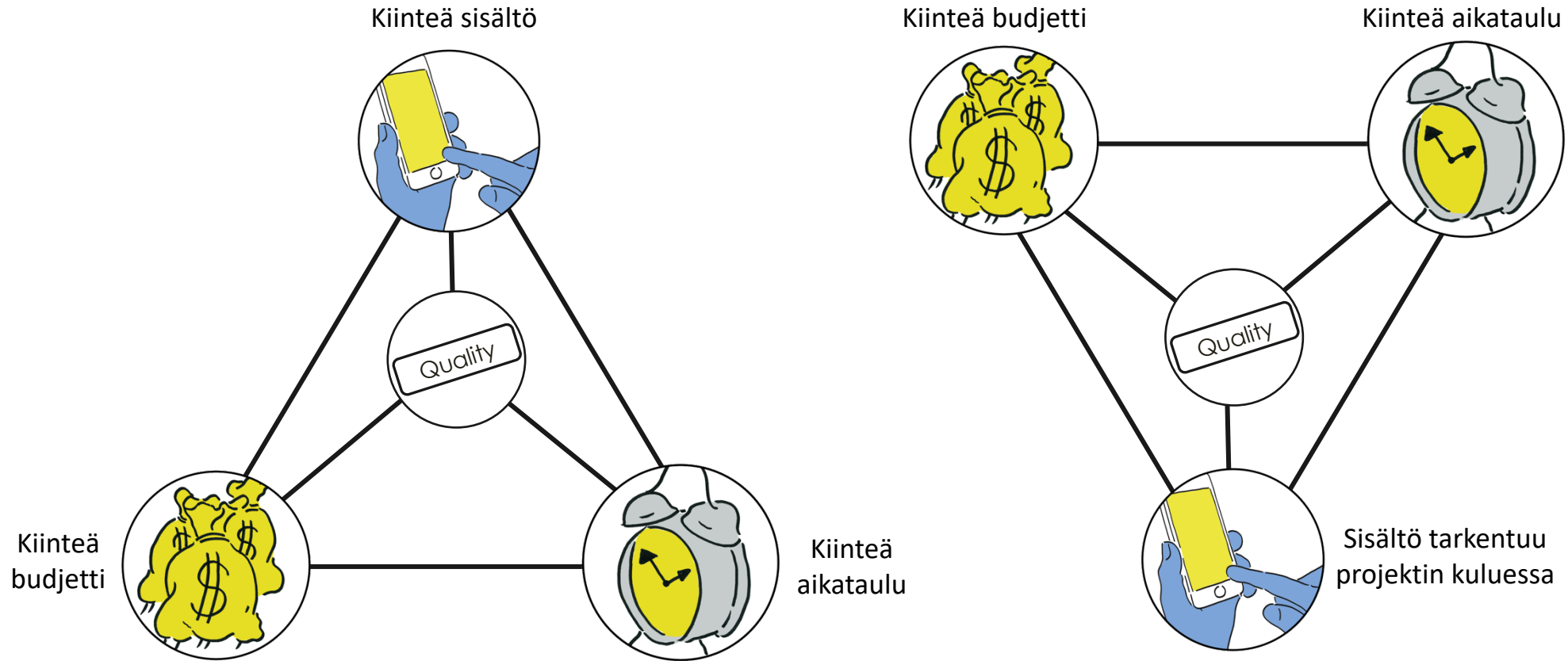
2021

AGENDA

- 01 PROJEKTIN KULMAKIVET
- 02 VALINTOJEN VAIKEUS
- 03 VISUALISOINTI JA TARINANKERRONTA
- 04 KÄYTÄNNÖN ESIMERKKI
- 05 MITÄ OPIMME?

Projektin kulmakivet

Perinteinen vs. ketterä projektitoimitus



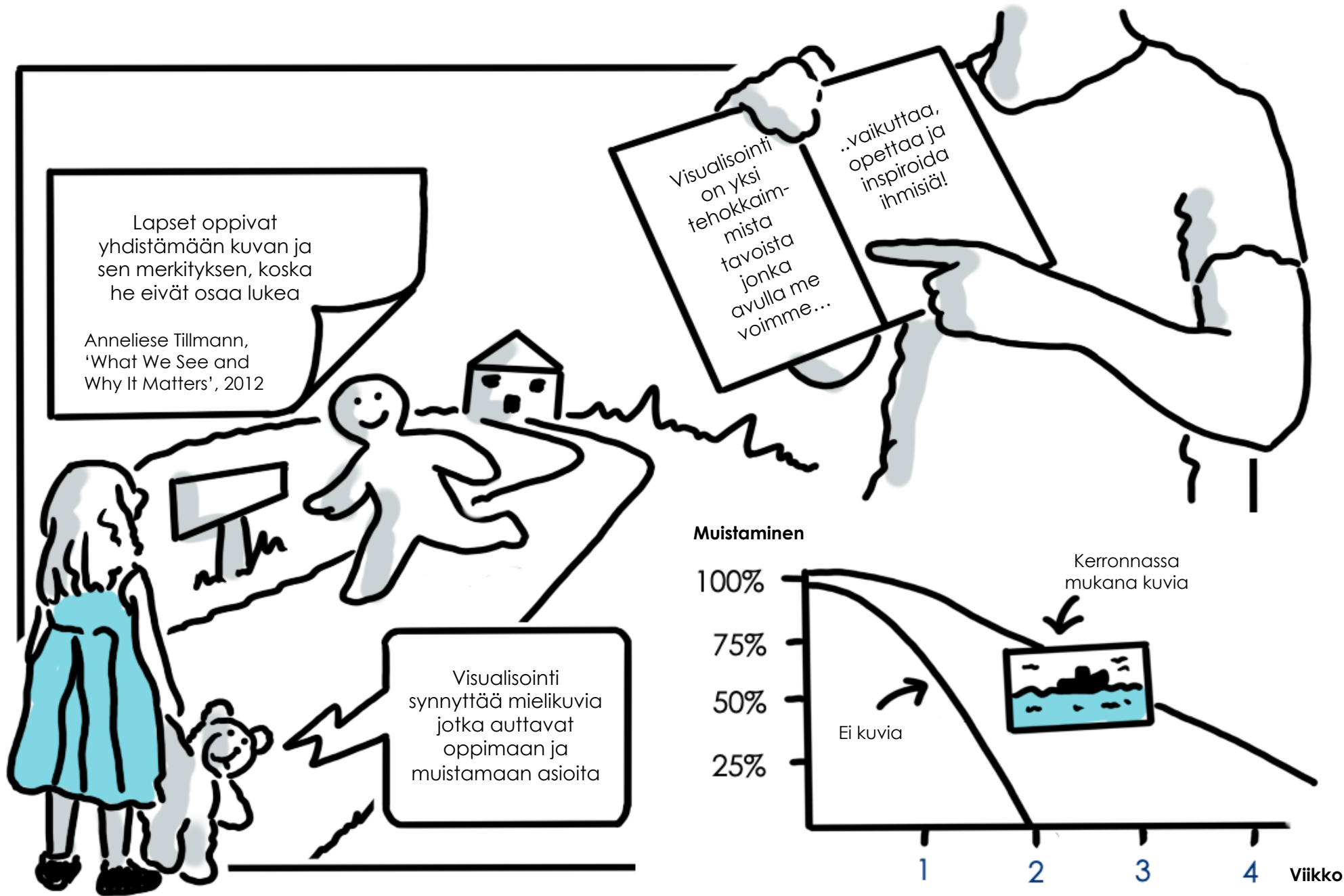
Valintojen vaikeus



Mistä tiedän
että olen
oikealla polulla?

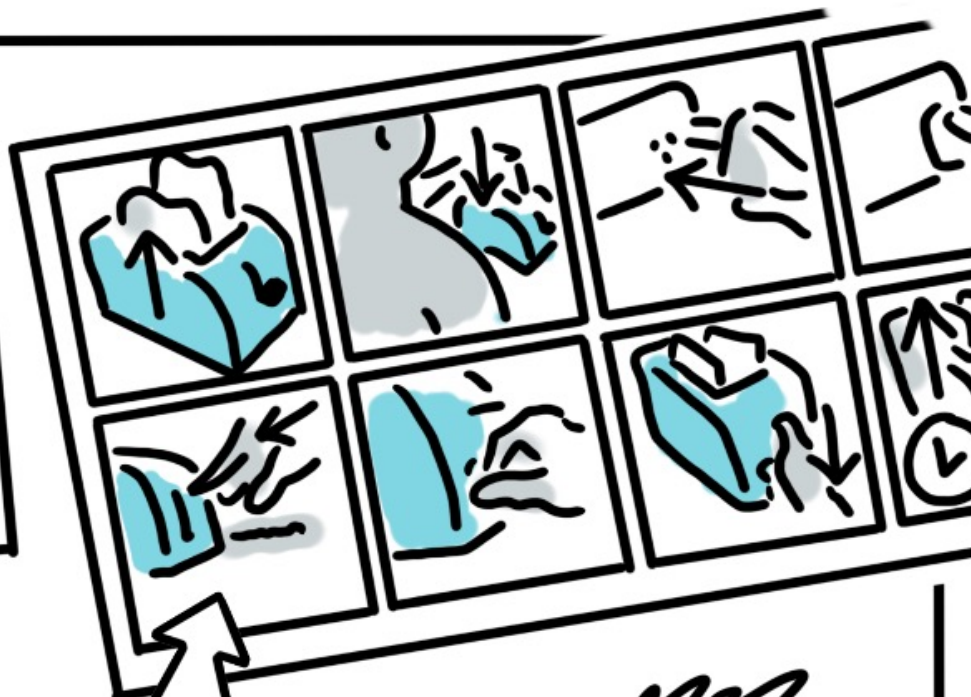
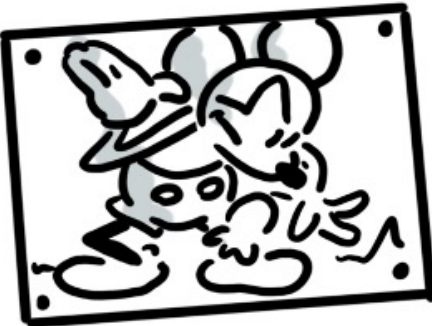
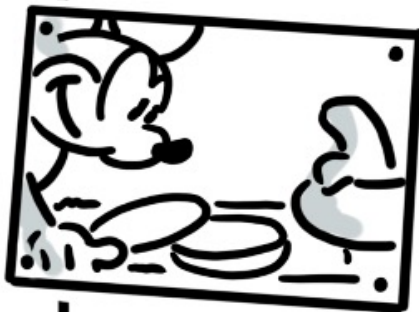


Visualisointi ja tarinankerronta



Vanhimmat kuvitetut
lasten kirjat ovat 1600-
luvulta

Kuvien muodossa
tapahtuva tarinan-
kerronnan historia alkaa
1930 -luvulta



Vaiheistaminen
auttaa
täsmentämään
ideoita ja tarpeita

Mahtavaa! Näin voimme
testata idean toimivuutta jo
paljon ennen kuin
investoimme kehittämiseen!

Tarina on kuin pisteestä
pisteeseen tehtävä, jos poistat
vaikka vain yhden pisteen voi
tarinan muoto muuttua
kokonaan toiseksi
Scott McCloud,
'Making Comics', 2006

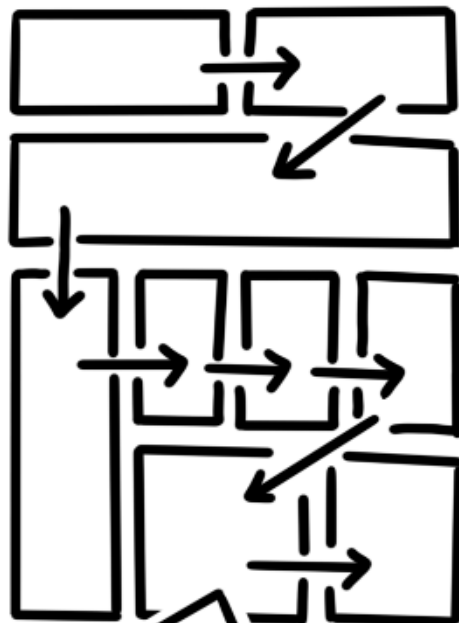


Harjoitellaan!

Näin meillä keitetään kuppi
kahvia/teetä!

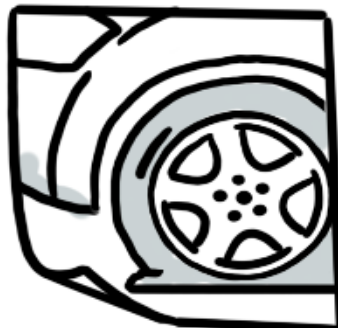


Hyvän tarinan rakenne



Taiteilijan ja lukijan välinen kirjoittamaton sääntö on se, että sarjakuvassa tapahtumat kulkevat vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas
Scott McCloud, 'Making Comics', 2006

Liipaisin
(trigger)



Mikä tarve tai ongelma käynnistää tapahtuman?

Toiminta
(action)



Mitä vaiheita toimintaan sisältyy?

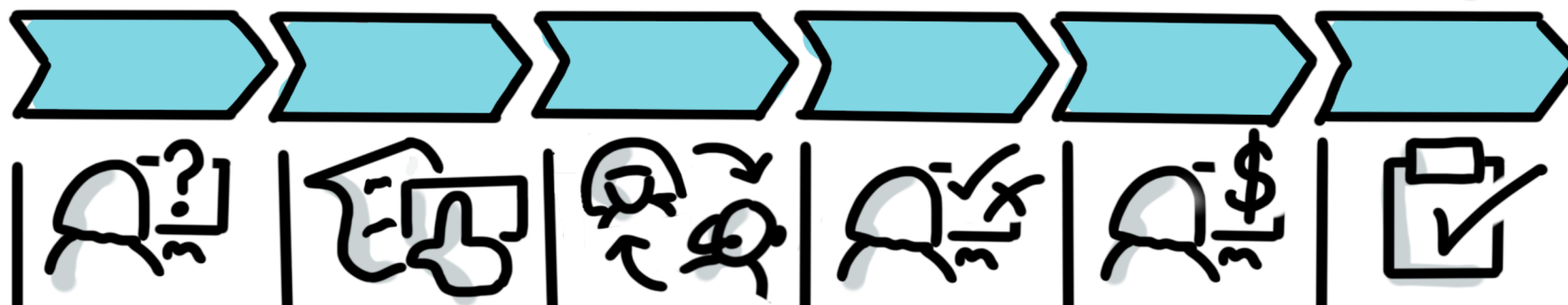
Palkkio
(reward)



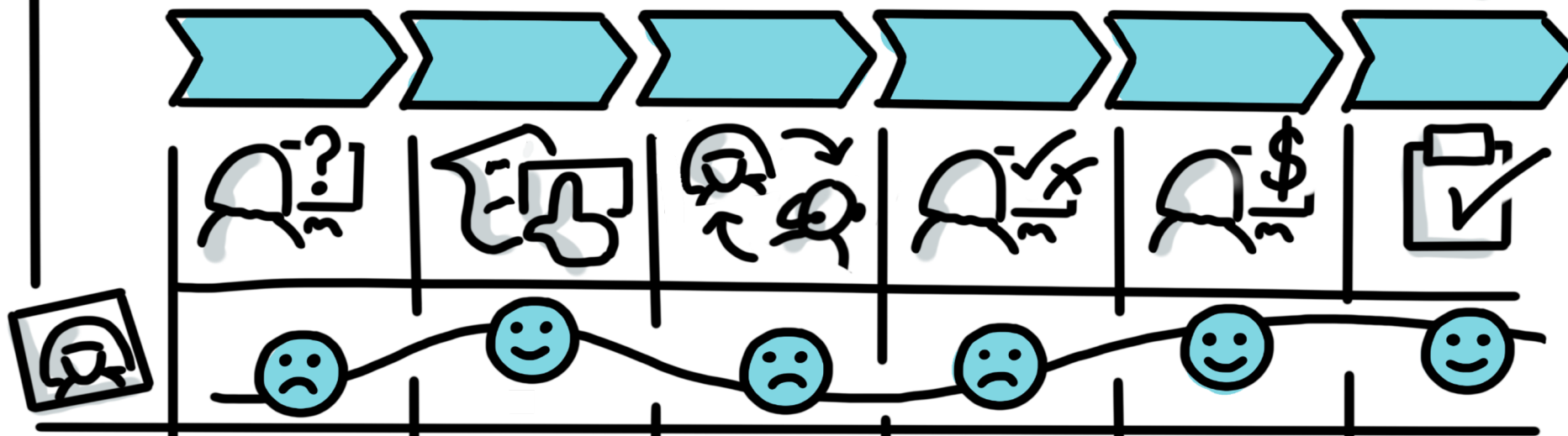
Mitä hyötyä asiakas sai?

Käytännön esimerkki

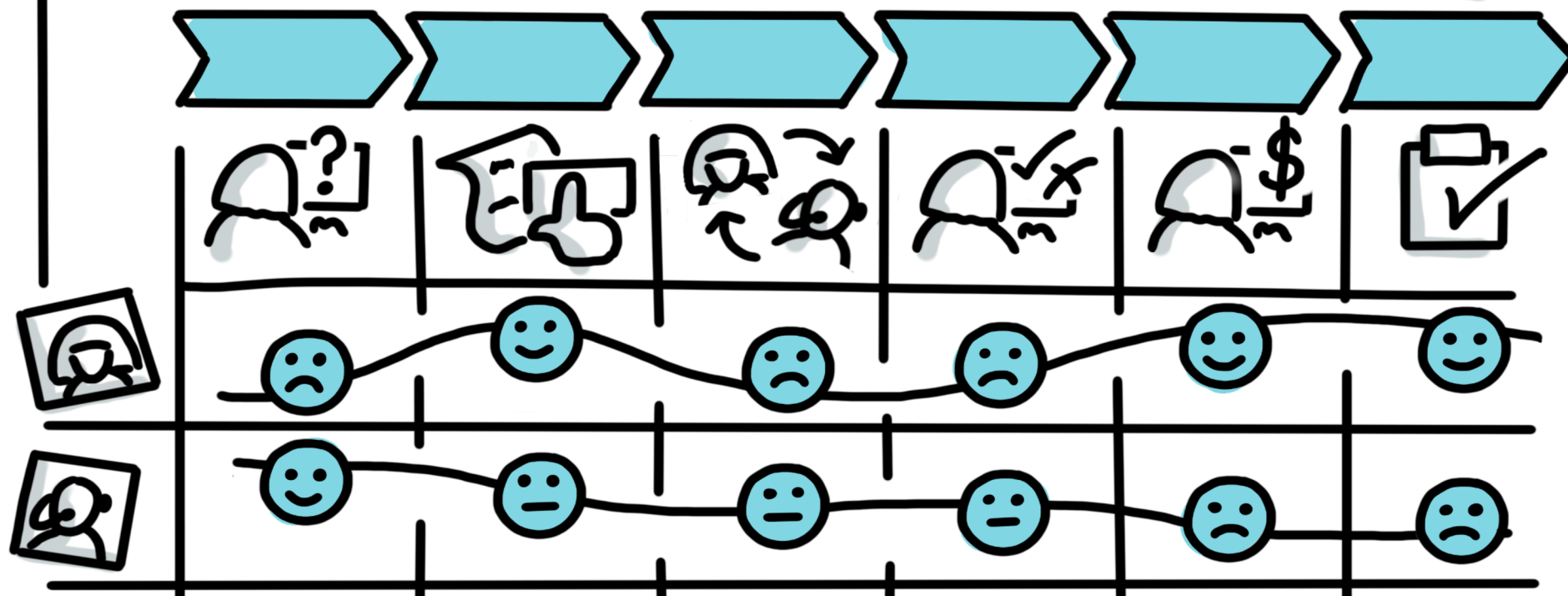
"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"



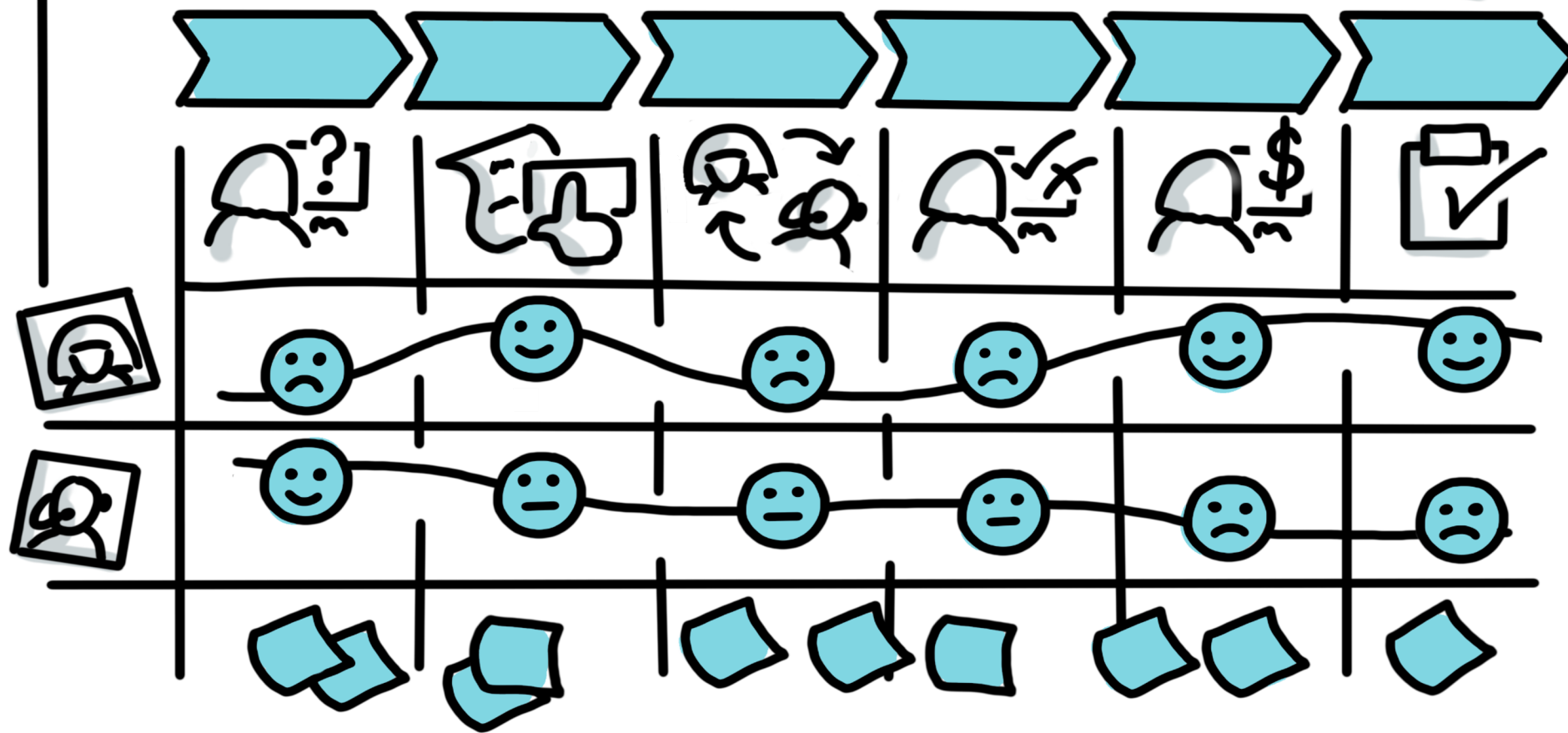
"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"



"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"

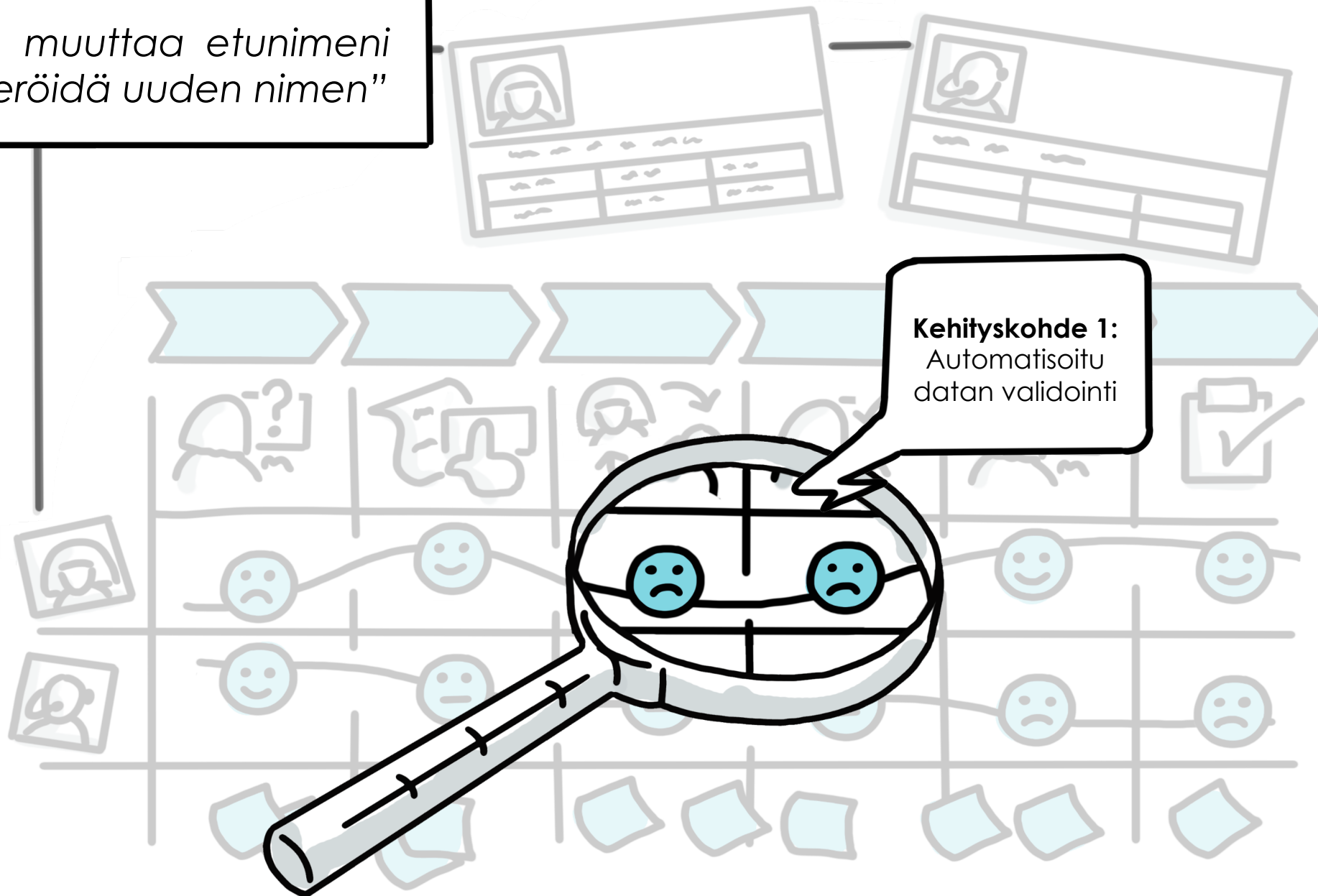


"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"

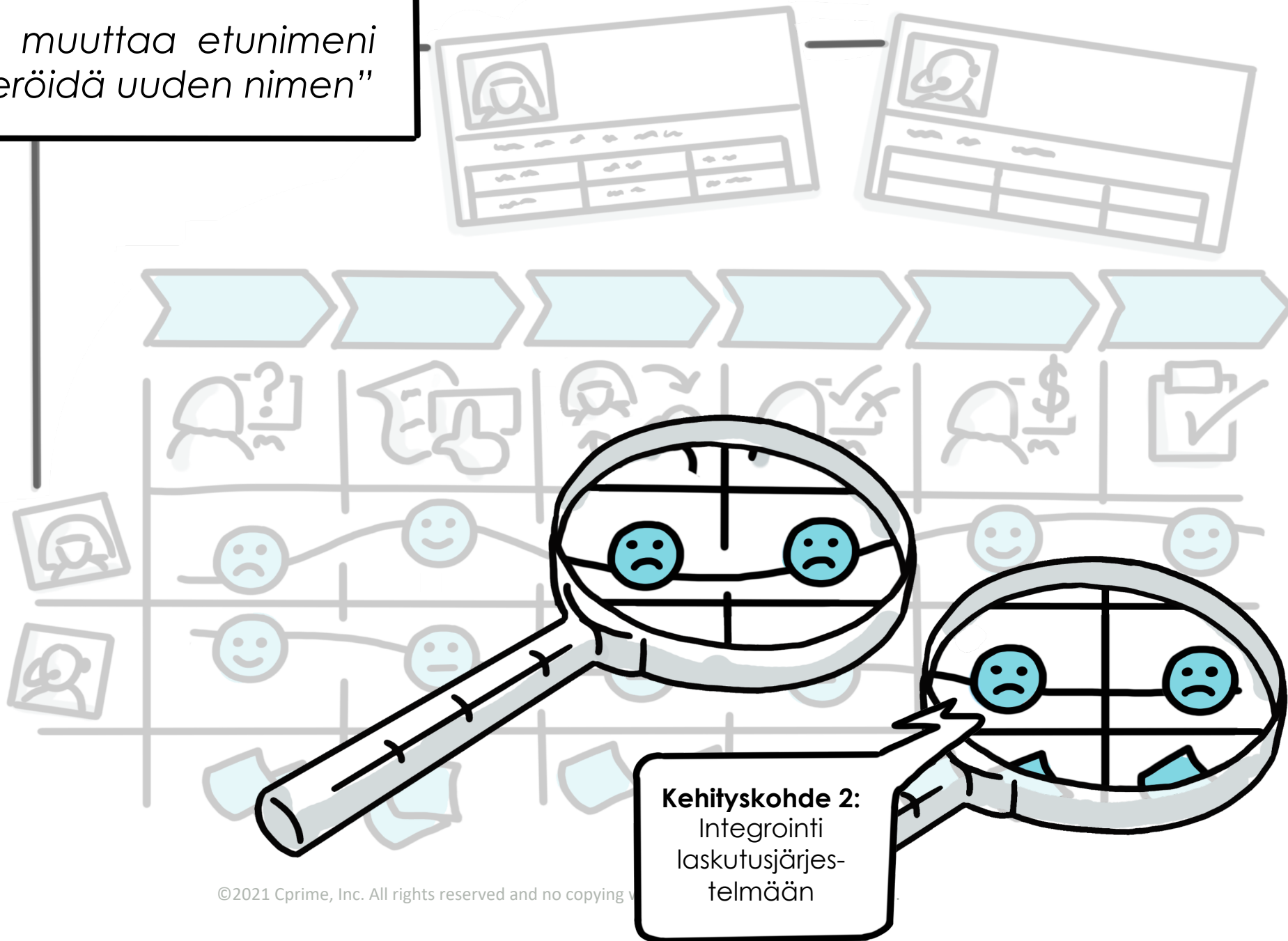


Kehityskohteiden tarkastelu

"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"



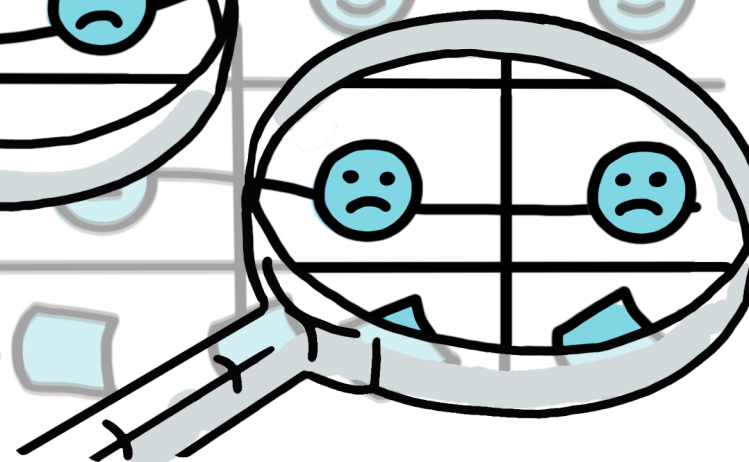
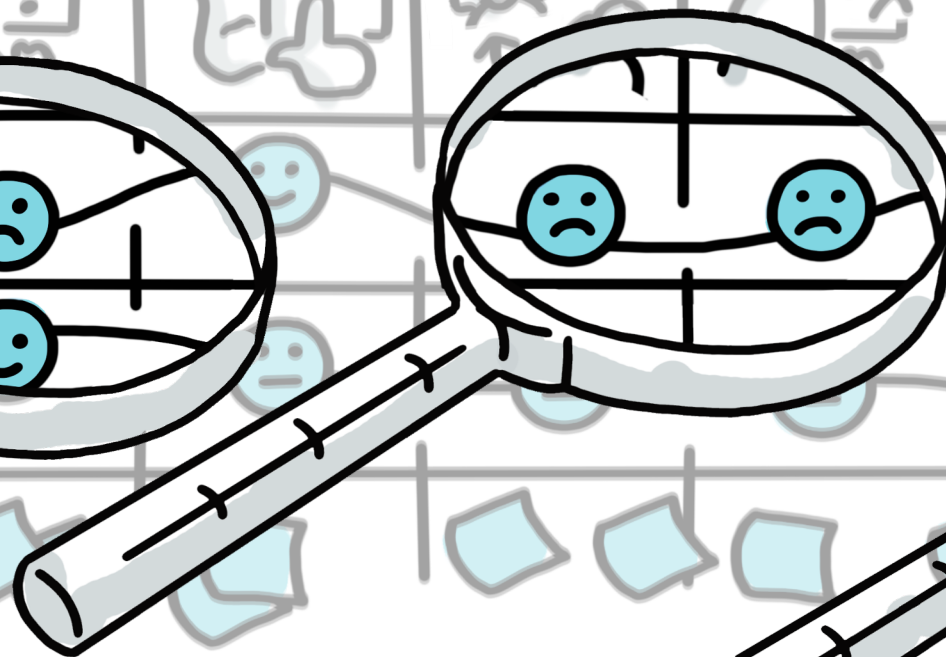
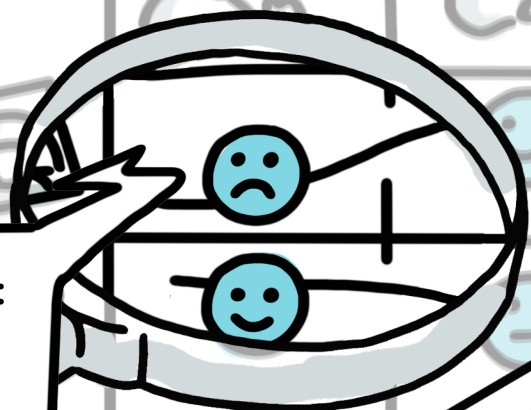
"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"



"Haluan muuttaa etunimeni
ja rekisteröidä uuden nimen"



Kehityskohde 3:
Palvelun
markkinointi ja
tiedottaminen





Mitä opimme?

Mitä opimme?

Visualisointi ja tarinankerronta ovat yksinkertaisia keinoja

- luoda läpinäkyvyyttä
- auttaa näkemään kokonaisuus ja riippuvuudet
- tuoda asiakasnäkökulmaa työjonon priorisointiin



KYSYMYKSIÄ?



KIITOS !