

# Scrum-käytännöt ja käyttäjäkokemustyö ohjelmistoalan yrityksessä

Marie-Elise Kontro  
25.03.2015

# Sisältö

1. Tutkimuskysymykset
2. Scrum ja käyttäjäkokemustyö
3. Tutkimusmenetelmä
4. Tulokset
5. Luotettavuuden arviointia
6. Jatkotutkimuskysymyksiä

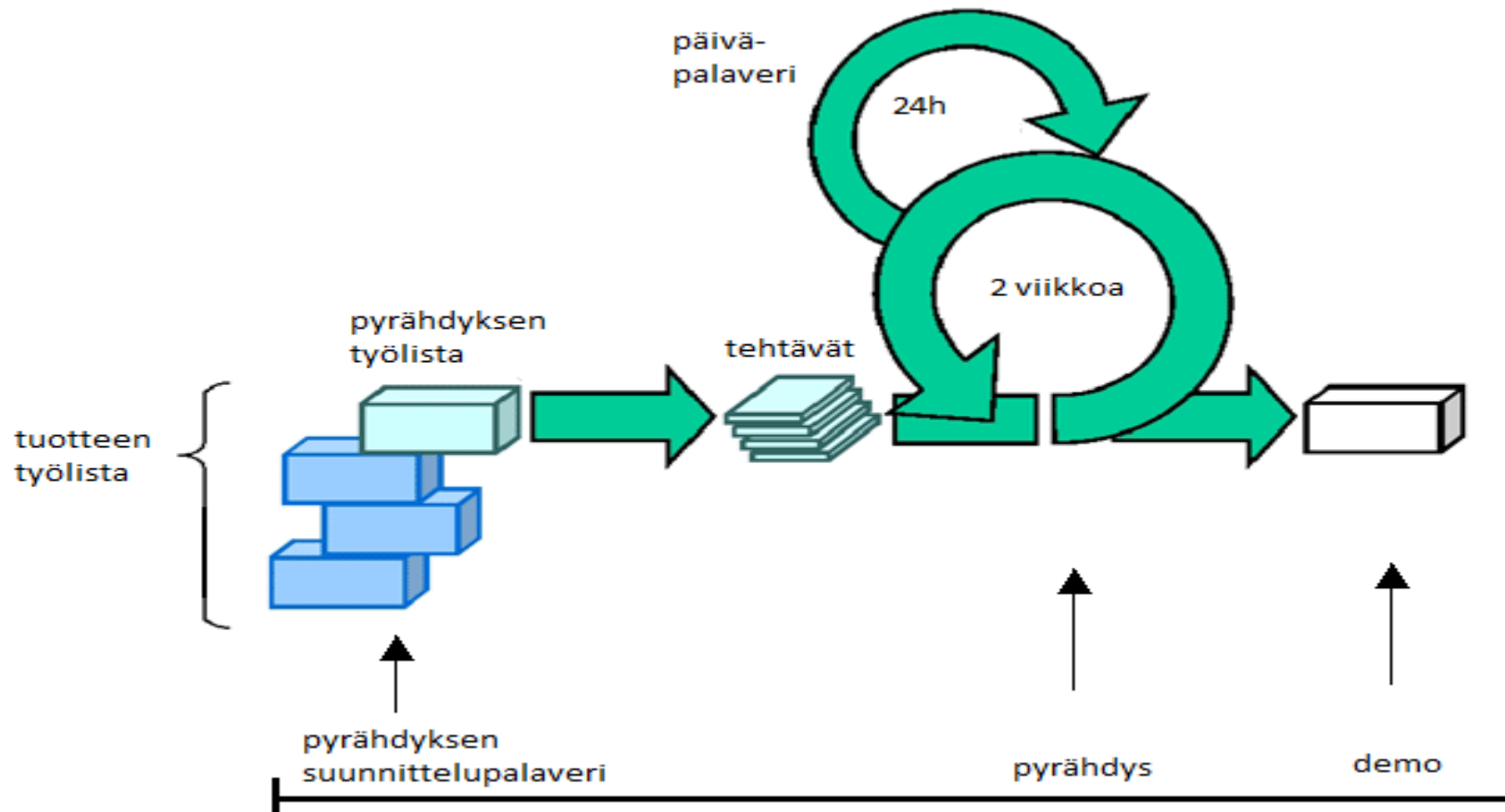
LÄHTEET

# 1. Tutkimuskysymykset

- Miten Scrumia käytetään yrityksessä?
- Mitä hyötyjä ja haasteita yrityksen tavasta käyttää Scrumia aiheutuu?
- Miten käyttäjäkokemussuunnittelu tehdään osana Scrum-prosessia?

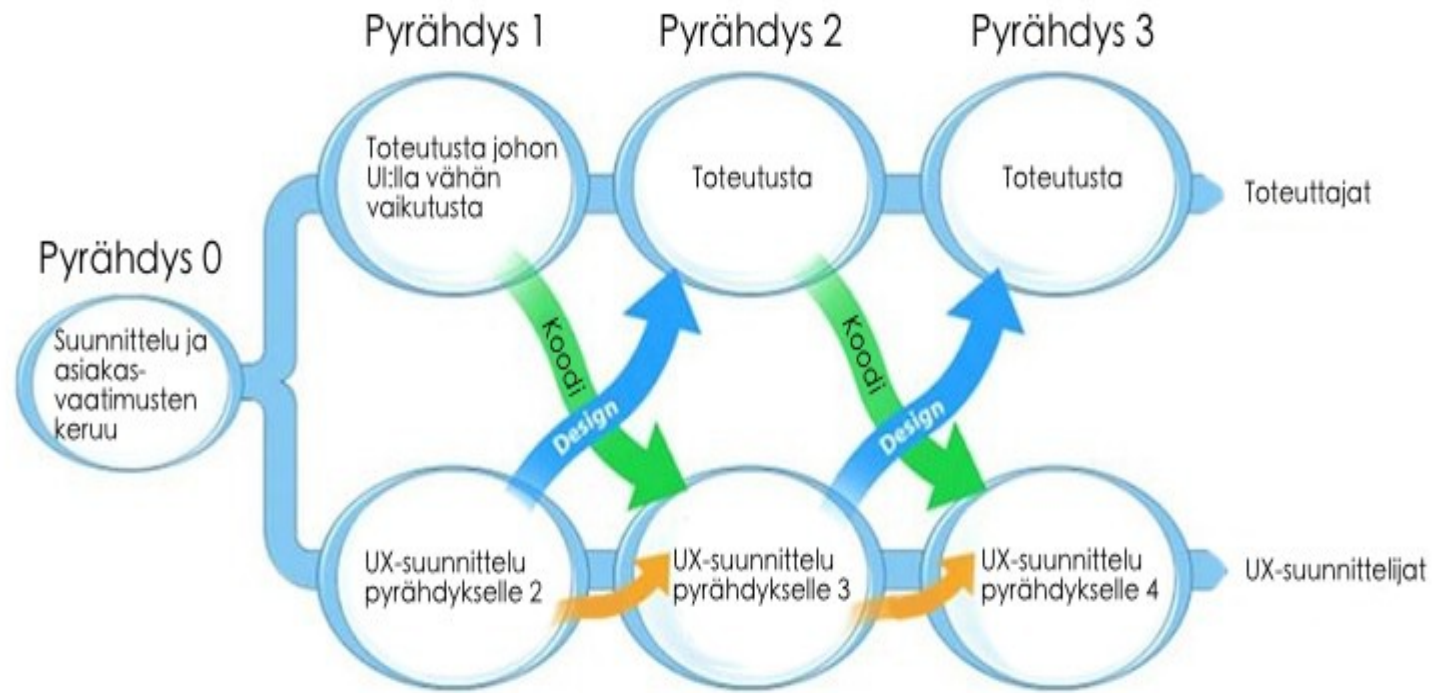
## 2. Scrum ja käyttäjäkokemustyö

- Scrum: ketterä viitekehys monimutkaisten tuotteiden kehittämiseen [1] (kuva [2])



# 2. Scrum ja käyttäjäkokemustyö

- Esim [31]



# 3. Tutkimusmenetelmät

- Puolistrukturoidut pari- ja yksilöhaastattelut (13 haastateltavaa), mukavuusotanta
- Samankaltaisuusseinä (Affinity Wall)
- Aiheen rajausta:  
yli 1100 kommenttilappua, joista *prosessi* ja *käyttäjäkokemustyöhön* liittyvät laput (183) rajattiin tämän työn sisällöksi

<b>Teema</b>	<b>Selite</b>
Kommunikointi	Yrityksen eri työroolien kommunikointi keskenään
Prosessi	Tuotekehitysprosessiin liittyvät asiat
Tuotteen työlista	Tuotteen työlistaan liittyvät asiat
Konseptointi	Tuotekehityksen aloitukseen liittyvät asiat
Tuotepäällikön tehtävät	Tuotepäällikön tehtävät ja suhde muihin työrooleihin
Tuoteomistajan tehtävät	Tuoteomistajan tehtävät ja suhde muihin työrooleihin
Scrum-mestarin tehtävät	Scrum-mestarin tehtävät ja suhde muihin työrooleihin
Tuotekehitystiimi	Tuotekehitystiimin tehtävät
Muut osapuolet	Tuotehallinnon, markkinoinnin ja arkkitehtien rooli yrityksessä
Käyttäjäkokeumustyö	Miten käyttäjäkokeumustyötä tehdään
Raportoidut ongelmat	Raportoidut ongelmat ja kehitysehdotukset
Hyväksi koetut asiat	Toimivat käytännöt

# 4. Tulokset

- Prosessiin liittyvät ongelmat ja ratkaisuehdotukset

Ongelma	Ratkaisuehdotus
<i>"Ominaisuudet kirjataan liian abstraktilla tasolla"</i> [H7].	Yhdessä määritetty, riittävän informoiva formaatti ominaisuuden esittämiseen.
Tuotteen työlistassa on muutakin kuin käyttäjätarinamuotoista dataa [H9].	Selkeytetään käyttäjätarinaformaatti ja noudatetaan sitä. Vastuut selville.
<i>"Tuotekehityksen työmääräarviot voisivat olla tarkempia"</i> [H13].	Kokemuksen kartuttaminen. Datan kerääminen arvioista ja niiden toteutumisesta.
Vain tuotekehitys toimii ketterästi. Ketteryys ei ole jalkautunut kaikkialle. [H9].	Yhteisten työ- ja toimintatapojen selkiyttäminen. Roadmap.



- Rooleihin ja vastuisiin liittyvät ongelmat ja ratkaisuehdotukset

Ongelma	Ratkaisuehdotus
Tuotepäällikkö liikaa mukana tuotekehitystiimin työssä, kommunikoinnissa ongelmia [H8, H13].	Scrumin roolitus käyttöön tai roolien selkiyttäminen. Mikäli tuotteen kehitysjonoon halutaan muutoksia, tehdään se tuoteomistajan kautta.
Tuotepäällikön ja tuoteomistajan roolit sekoittuvat [H13].	Roolien vastuiden selvittäminen. Toisesta roolista luopuminen.
<i>”Tuotepäälliköiden ote on turhan lepsu”</i> [H8].	Roolien vastuiden selventäminen. Tuotepäällikön roolin määrittely.

- Käyttäjäkokemustyöhön liittyvät ongelmat ja ratkaisuehdotukset

Ongelma	Ratkaisuehdotus
Epäselvää miten UX-työ agilessa mukana. UX-tiimi ei työskentele ketterästi, vaan kuten tuotehallinto [H12, H13].	Yhteiset käytännöt UX-tiimin toimintatavoille. UX-työn sitouttaminen osaksi ketterää prosessia.
UX-työtä joudutaan tekemään paljon uusiksi, reaktiivinen työtapa [H3, H9, H10].	UX-työ pitäisi ottaa mukaan aiemmin. UX-tiimi mukaan päätöksentekoon. ”Pyrähdys edellä”, etukäteissuunnittelu, jatkuva kommunikointi.
UX-tiimin työ ei ole kehittäjiillä ajoissa tai sopivaan aikaan [H7].	UX-työlle selkeä roadmap, missä määritellään milloin se tehdään ja millä tarkkuudella. Jatkuva kommunikointi.
Yhteistyötä UX-tiimin kanssa toivotaan enemmän [H10].	Työskentelytapojen yhtenäistäminen ja jalkauttaminen.
UX-asiaa ei juurikaan ajatella, kun tuoteomistajat kokoavat tiimejä [H8].	Itseohjautuvat tiimit. UX-osaaja mukaan tiimiin.

# 5. Luotettavuuden arviointi

- Tulokset samansuuntaisia aiempien tutkimusten kanssa
- Suomen Akatemian tutkimusetiikkadokumentti
- Validiteettia ja reliabiliteettia arvioitu laadulliseen tutkimukseen sopivin menetelmin (Tuomi&Sarajärvi [4])
- Triangulaatio, analyysiin osallistui monta tutkijaa

## 6. Jatkotutkimuskysymyksiä

- Tutkimustulosten esittely yritykselle ja niiden arviointi
- Havainnointi samassa yrityksessä
- Haastattelut samassa yrityksessä mahdollisten muutostoimenpiteiden jälkeen

# Lähteet

1. Schwaber, K. Sutherland. J. Scrum Guide. 07/2013. [WWW] [Viitattu 25.03.2015] Saatavissa:  
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-FI.pdf#zoom=100>.
2. Kuva: Scrum-prosessi. Schwaber, K. Beeds, M. Agile software development with Scrum. Saatavissa:  
<http://www.methodsandtools.com/archive/archive.php?id=18>
3. Kuva: Sy, D. Adapting Usability Investigations for Agile User-centered Design. Journal of Usability Studies, Vol. 2, Issue 3, 2007, s.112-132.
4. Tuomi, J. Sarajärvi, A. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi, Kustannusosakeyhtiö Tammi, Gummerus Kirjapaino OY, Jyväskylä, 2009, 175 s.

# KIITOS!

