

Kuinka viet peliyritysten toimivat käytännöt omaan yritykseen?

22.3.2016, Paytrail webinaari



5 peliyritysten toimivaa käytäntöä

1. Avoin kulttuuri
2. Ihmiskeskeinen yritys
3. Hyvin skaalattavat tuotteet
4. Vahva pelaajalähtöisyys
5. Ketterä kehittäminen

JARI JUNKKARI


31-VUOTIAS, AVOLIITTO, RUK


Mistä tulen?


Mikä minulle on tärkeää?


Mitä minulla on sanottavaa?

Miksi minua kannattaa kuunnella?

 www.jarijunkkari.com

 [jarijunkkari](#)

 [Jari Junkkari](#)

 [jarijunkkari](#)



Avovaimo, 2 lasta ja 2 koiraa

Intotalo Oy:n valmentaja.

Vetänyt pelialan Bootcamp –
kiihdytysohjelmaa
Kainuussa.

Ensimmäinen yritys 18-
vuotiaana. Mukana 6 eri
yrityksessä hyvällä ja
huonolla menestyksellä

Sivuston www.pelialalle.com
yksi perustajista.



Toimivan peliyrityksen kehittämiseksi ei ole massa mitään ”menestysmikroa”.



1. Avoin kulttuuri

**Pidä yllä tilannekuvaa
ja kerro se kaikille.**

**Kerro myyntiluvut
avoimesti.**

**Rohkaise erilaisuuteen
ja hyväksy se itse.**





Luo avoimuutta omalle toimialallesi.

Ole esimerkki ja innostaja.

Ala esittelemään ideoitasi.



2. Ihmiskeskeinen yritys

Ihmiskeskeinen luova tehdas



Autonomia

**Henkilökohtainen
mestaruus**

Merkitys

Autonomia

Henkilökohtainen mestaruus

Merkitys

Anna mahdollisuus toimia järjestelmän puitteissa vapaasti ja vastuullisesti.

Anna päättää asioista.

”Tee työ parhaaksi katsomallasi tavalla?”

Autonomia

**Anna mahdollisuus
kehittää itseään olemaan
paras.**

**Henkilökohtainen
mestaruus**

**Anna vastuullisia
tehtäviä.**

Merkitys

**”Tämä on juuri sinun
erityisosaamistasi”**

Autonomia

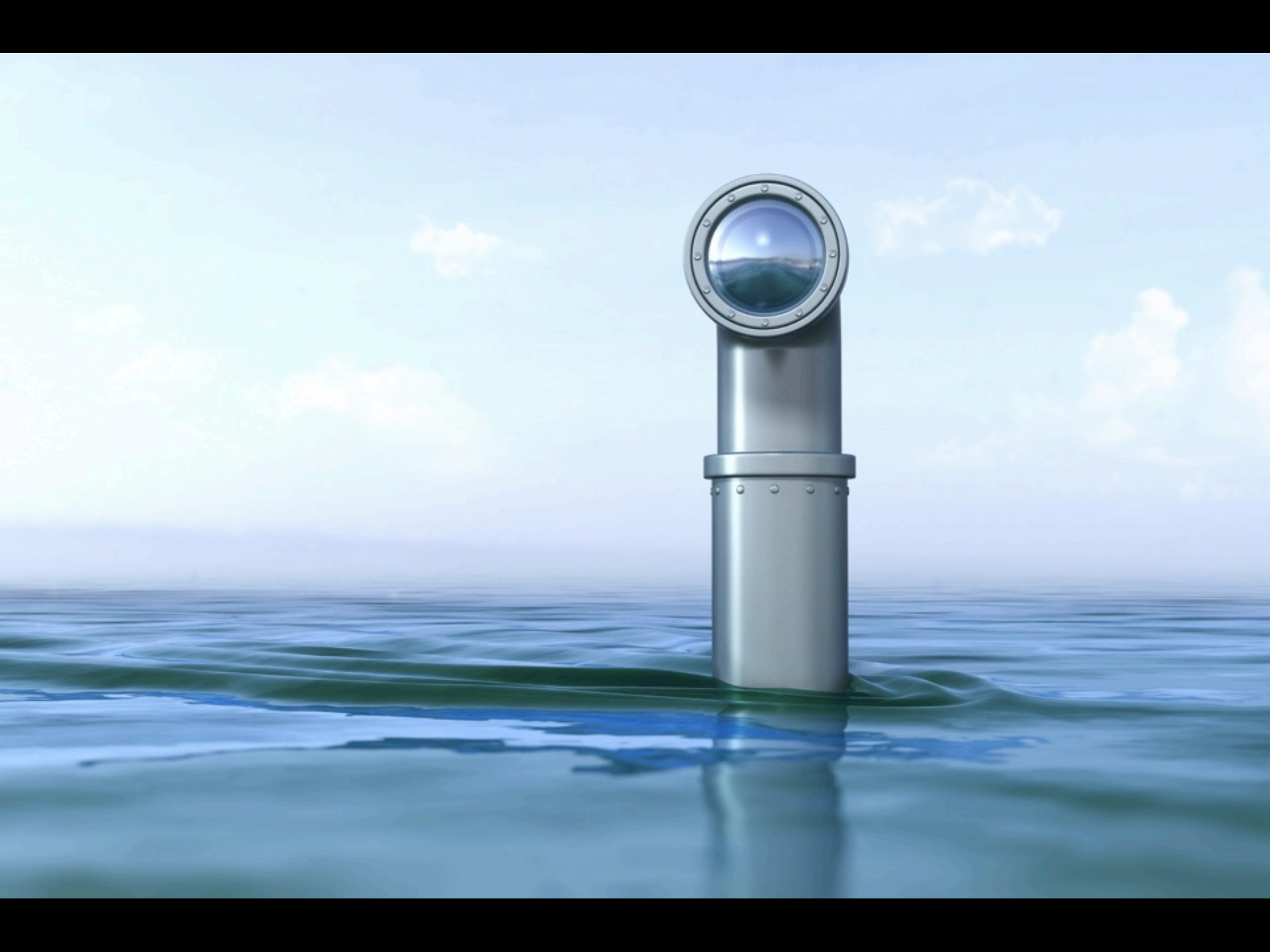
Henkilökohtainen mestaruus

Merkitys

Luo työlle merkitys ison kuvan ja järjestelmän kannalta.

Etsi ja näytä tekemisen tärkeyttä .

”Muista, että tällä tekemälläsi työllä on iso merkitys kokonaisuudessa”



Ole mukava, oikeuden- ja
johdonmukainen.

Mittaa aikaansaannoksia.

3. Hyvin skaalattavat tuotteet

Räätälöi ominaisuuksilla, älä tuotemäärällä.

Digitalisoi itse tuote tai mahdollisimman monta tuotteen kehitykseen ja toimitukseen liittyvää vaihetta.

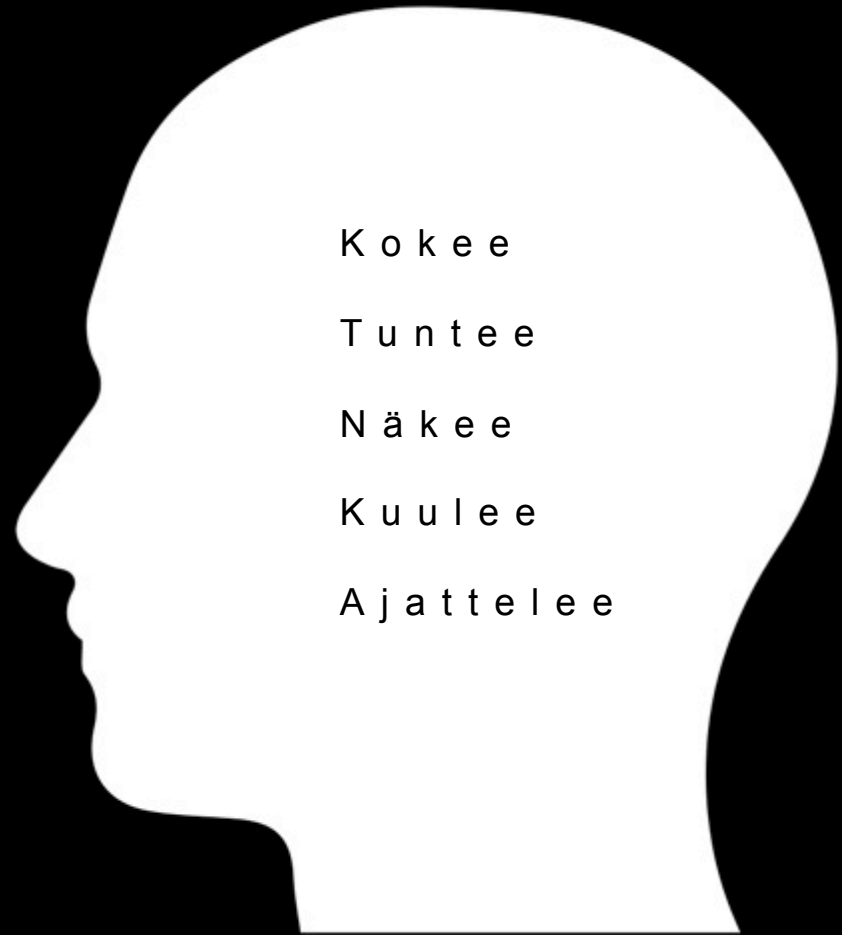


4. Vahva pelaajalähtöisyys

**Mene asiakkaan etu
edellä.**

**Mieti kuinka teet
asiakkaan iloiseksi ja
tyyväiseksi.**

**”Halua saada pelaajat
viihtymään pelin
parissa”.**



K o k e e

T u n t e e

N ä k e e

K u u l e e

A j a t t e l e e

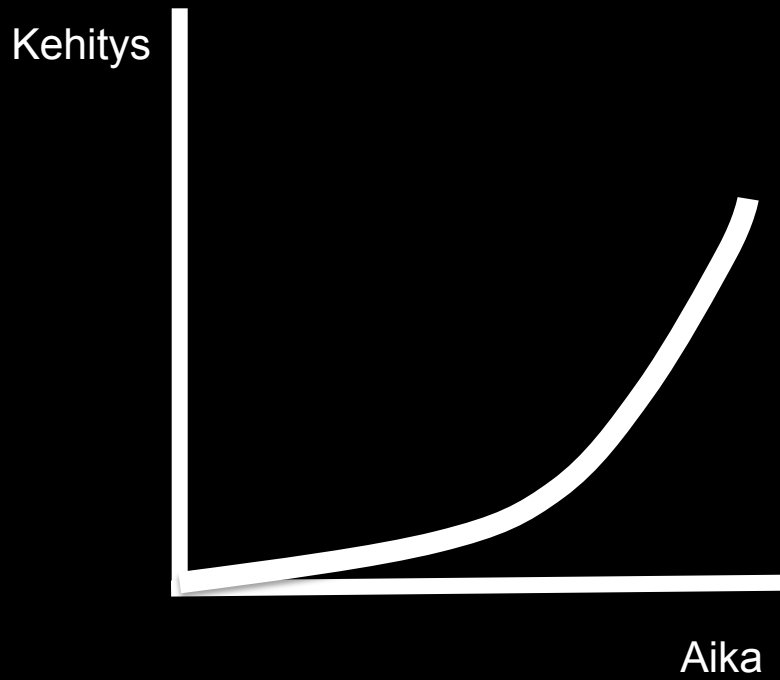
5. Ketterä kehittäminen

Idea-→ Konsepti-→ Proto/Demo-→

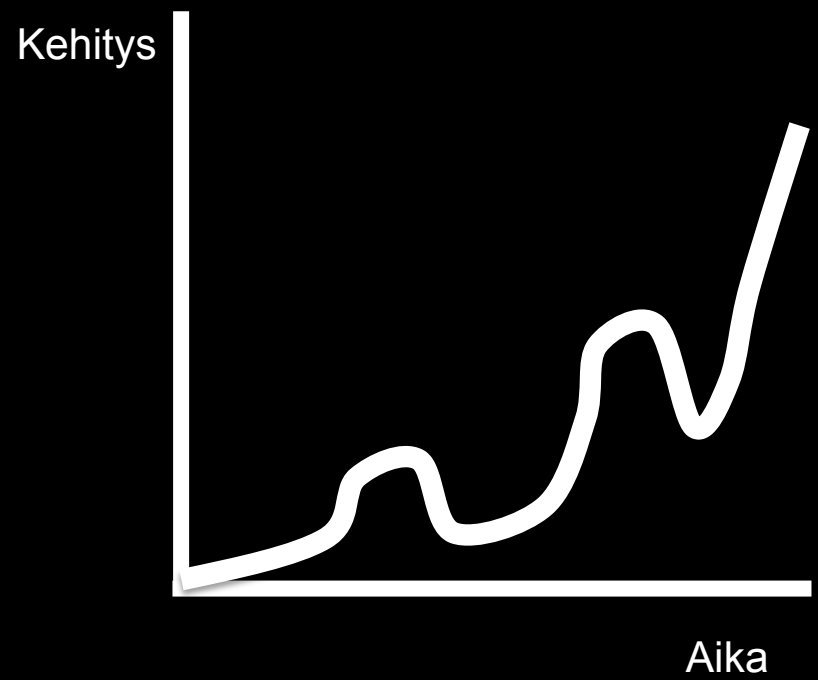
Alpha-→ Beta-→ Julkaisu-→

Jatkokehitys

Odotukset



Todellisuus





AVAILABLE
For Windows, Mac & Linux

Team Jolly Roger

Videopelit

Aikajana Tietoja Kuvat

1 364 henkilöä tykkää tästä
Antti Seppänen ja 34 muuta kaveria

4,8/5 tähteä · 26 arvostelua
Timo Surma-Aho arvosteli tämän

21.5.
2015



For Windows, Mac & Linux

TWIITIT 1 344 SEURATUT 502 SEURAAJAT 938 SUOSIKIT 350

13.4.
2013

TJR
TAVOITTEET

| | | | |
|--------------|-------|---|------|
| FB: | 110 | → | 200 |
| TWITTER: | 48 | → | 150 |
| BLOG: | 200 | → | 1000 |
| G+: | 5 | → | 50 |
| YOUTUBE: | 10 | → | 50 |
| 1st Trailer: | ~1000 | | |



5 peliyritysten toimivaa käytäntöä

1. Avoin kulttuuri
2. Ihmiskeskeinen yritys
3. Hyvin skaalattavat tuotteet
4. Vahva pelaajalähtöisyys
5. Ketterä kehittäminen



Fredrik Wester
@TheWesterFront

There is a fine line between being a great visionary and a naive dreamer. That line is called 'ability to get shit done'.

🌐 Käännä kielestä englanti

3.10.2015 11.08



Vastaa Fredrik Wester



Etusivu



Ilmoitukset



Viestit



Minä

www.paytrail.com/webinaarit