

Design Sprint

Design Sprint : résoudre des problèmes

Le Design Sprint est un processus de résolution de problème en 5 jours fondé sur la conception, le prototypage et les tests utilisateurs. Cette méthode conçue par Google Venture, est au croisement de la stratégie business, de l'UX-Design, du Design Thinking.

Très utilisé pour lancer un projet ou améliorer un produit, vous pouvez l'intégrer autant dans des environnements Agile que dans d'autres modes d'organisations plus traditionnels.

Détails

- **Code** : DW-DSP
- **Durée** : 4 jours (28 heures)

Public

Pré-requis

- Une connaissance des écosystèmes digitaux
- Une maîtrise des ateliers fondamentaux de l'UX-Design et du Design Thinking
- Une solide expérience en management de projets digitaux

Objectifs

- Faciliter un Design Sprint en 4 jours
- Mener l'ensemble des ateliers de la méthodologie
- Piloter la réalisation d'un prototype rapide
- Organiser des tests utilisateurs
- Livrer une roadmap produit suite au Sprint

Programme

Préparer un Design Sprint

- Problématiser la bonne question de départ
- Constituer l'équipe de conception
- Créer les conditions optimales du Sprint

Maîtriser les techniques d'animation

- Favoriser la créativité
- Distribuer la parole
- Gérer un groupe

Définir les objectifs du Sprint

- Cibler des utilisateurs finaux
- Comprendre les enjeux business
- Réaliser un benchmark pragmatique
- Faire converger les visions

Faire émerger les idées

- Animer un brainstorming efficient
- Dessiner une solution (sketching)
- Concevoir le récit du produit (storytelling)

Converger vers des hypothèses

- Sélectionner les meilleures idées
- Concevoir une roadmap produit
- Organiser le travail de l'équipe

Prototyper rapidement & qualitativement

- Choisir le bon niveau de prototypage
- Sélectionner les features à tester
- Organiser un recrutement de testeurs

Valider la solution

- Conduire des tests utilisateurs
- Analyser les résultats
- Animer un storymapping

Intégrer un Design Sprint dans un sprint Agile

- Comprendre les environnements Agile
- Evangéliser les parties prenantes au Design sprint
- Collaborer avec l'équipe de développement

Modalités

- **Type d'action** :Acquisition des connaissances
- **Moyens de la formation** :Formation présentielle – 1 poste par stagiaire – 1 vidéo projecteur – Support de cours fourni à chaque stagiaire
- **Modalités pédagogiques** :Exposés – Cas pratiques – Synthèse

- **Validation** : Exercices de validation – Attestation de stages