



FORMATION DESIGN SPRINT

Comprendre comment mettre en place un Design Sprint

Objectifs

Cette méthode, issue du Design Thinking et du Lean UX, permet de comprendre, organiser, concevoir, tester un produit ou un service ; en allant à l'essentiel sur 5 jours de co-création

A l'issue de cette journée, vous serez en mesure de comprendre l'intérêt d'un Design sprint et les indispensables à chaque étape.

Pré-requis

Avoir participé à l'étape de sensibilisation des méthodes UX
Envisager un projet concret cible à tester.

Durée

1 JOURNEE.

Intervenants

1 UX Designer Senior
1 Facilitateur

Participants

Min 12
Max

Programme

Introduction :

- Le Design centré sur l'utilisateur
- Design Thinking & Lean Startup
- Les origines: Google Ventures
- Pourquoi un Design Sprint?

Fondamentaux :

- Répartition des ateliers sur 5 jours
- Rôles: Sprintmaster & Décideur
- Constituer une équipe
- Rôle de la war room

Apprendre de ses utilisateurs :

- Personas
- UX Mapping

Prototyper

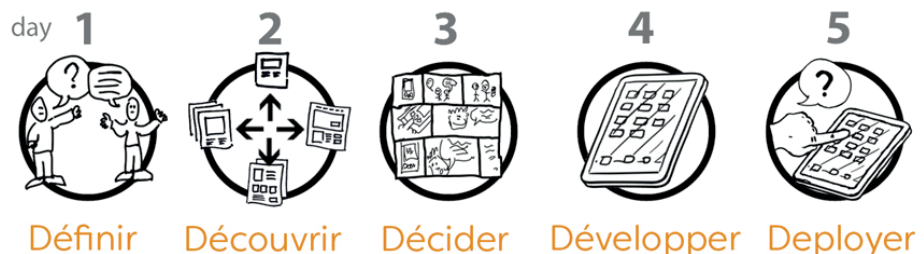
- Crazy 8
- Présentation de Storyboard
- Partage et itérations
- Les logiciels / Wireframing
- Demonstration

Tester

- Organiser une séance de test
- Analyser les résultats

Partager

- Le Design Sprint dans votre organisation
- Exemples / Partage / réponses aux questions



L'équipe participante :

Pour faire concret , cette journée se déroule en équipes.
La salle est répartie par tables de 6 personnes soit 2 équipes de 3 personnes autour d'un cas d'exemple mis à disposition pour comprendre la méthode.

Bien qu'ayant des expertises différentes, chacun apporte pierre à l'édifice pour que le résultat global soit satisfaisant.

