

Formation Design Sprint

Durée

5 jours (35 heures)

Publics concernés

Product Managers, Product Designers, Product Owners, UX designer, Webdesigner, UI designer, Chef de projet, Directeur (marketing, communication, technique...)

Objectif de la formation

Passez de l'idée au concept grâce au Design Sprint !

Comprendre la problématique et prototyper la bonne solution rapidement, afin de valider un concept en créant de la valeur pour les utilisateurs.

Contenu de la formation

Apport théorique

Exemples concrets

Exercices de facilitation d'atelier [TP]

Facilitation d'un atelier de Design Sprint [TP]

Déroulé de la Formation

Présentation du Design Sprint

- Le Design Thinking
- Le double diamant
- Les méthodes agiles
- Le Design Sprint de Jake Knapp à aujourd'hui...
- Design Sprint VS Design thinking

Apports et Organisation

- Les apports d'un Design Sprint
- Définir le cadre de faisabilité d'un Design Sprint
- Définir le « Sprint Challenge »
- Préparer un Design Sprint

Rôle et posture du facilitateur

- Le rôle du facilitateur
- Savoir mener un atelier d'intelligence collective
- Les « Softs Skills » du facilitateur
- Apprendre l'écoute active
- Savoir prendre la parole en public

Apprendre à faciliter un atelier

- Les icebreakers et les energizers
- Les Phases divergentes et convergentes
- Garantir la qualité de la proposition
- Canaliser l'énergie du groupe

Design Sprint « Comprendre et Définir »

- Le Kick-off
- Le tour de table et les « How Might We » (HMW)
- « Long term goal » et « Sprint Questions »
- La « MAP »

Design Sprint « Diverger & Décider »

- Les « Lightning Demos »
- Du crazy 8 au concept
- La matrice d'impact
- La proposition de valeur
- Storyboard & user flow

Design Sprint « Prototyper et Tester »

- Se préparer à prototyper
- Les outils et la répartition des tâches
- La réalisation du prototype
- Les tests utilisateur
- Prise de note et Débrief

Design Sprint « Prioriser et Restituer »

- La priorisation : Le Sprint Retrospective
- La restitution : Présentation orale de la méthodologie et des résultats
- Le canevas de restitution
- La roadmap (Identification des axes d'amélioration, recommandations stratégiques, planning de suivi de projet...)