

Programme de formation

Design Sprint

Contribuer en 5 étapes à répondre aux questions cruciales des entreprises grâce au prototypage rapide et au test des utilisateurs

Durée

1 jour / 7 heures

Description

Cette formation met en oeuvre l'approche Business Model, Design Thinking, Lean Startup et l'UX Design afin d'atteindre un objectif clairement identifié par une démarche "user centric" et une série d'ateliers issue de la méthode de Google Venture. Le principe est, en 5 jours, de réunir une équipe pluridisciplinaire qui va devoir répondre à un challenge

pour améliorer un existant, inventer une nouvelle fonctionnalité, valider des hypothèses/concept de produit ou service par un MVP.

Composé de 5 phases (1 par jour), l'équipe conçoit et développe un prototype de A à Z, de l'idéation au parcours client en passant par une phase de test en situation réelle.

À l'issue d'un Design Sprint, le prototype n'est que le résultat d'une exploration qui pourra continuer et se transformer en projet.

Au sein du Design Sprint, le "Sprint Master" guide le groupe pour que chaque temps collectif et de co-création soit le plus efficace possible.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre les bases du Design Sprint
- Comprendre les 5 étapes du Design Sprint
- Co-concevoir le prototype d'un produit, service ou nouveau parcours utilisateur
- Générer des idées avant de les transformer en une maquette préalable au prototype
- Tester le prototype auprès des utilisateurs afin d'intégrer les retours

Public

Analyste, Chef de projet, Concepteur, Développeur, Product manager, UX Designer, Web Designer.

Toute personnes impliquée et intéressée par le Design Sprint

Pré-requis

Une connaissance de l'approche Design Thinking et une expérience projet serait un plus

Méthodes pédagogiques

40 % théorie / 60 % pratique

Profil intervenant

L'ensemble de nos formations sont animées par des formateurs expérimentés possédant une expérience terrain éprouvée.

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation.

Programme

Module 1 : rappels et introduction au design sprint

- L'approche Design Thinking
- La démarche Lean Startup : principe, MVP, pivot, Customer Development
- L'innovation du Business Model : principe, BM Canvas
- Le concept de Design Sprint : équipe, rôle du Sprint Master, cas d'application

Module 2 : les grandes étapes du design sprint

- Vue d'ensemble
- Phase de préparation
- Les 5 jours d'un Design Sprint : comprendre / diverger / décider / prototyper / tester

Module 3 : application du design sprint

- Présentation du cas pratique
- Atelier « make a map » : parcours utilisateur
- Atelier « crazy 8 » : croquis des solutions possibles
- Atelier « prototype the best solution » : prise de décision et représentation du prototype
- Ateliers « art museum » suivi d'un « dot voting » : choix des meilleures solutions et vote des participants
- Finalisation du Design Sprint : tests utilisateurs et décision pour la suite