

Formation Design Sprint

Objectifs de la formation Design Sprint

Le principe d'un Design Sprint est de réunir une équipe pluridisciplinaire qui, en 5 jours, doit améliorer un statut existant, inventer une nouvelle fonctionnalité, valider des hypothèses/concepts de produit ou service par un MVP. Le groupe est guidé par "Sprint Master" pour que chaque temps collectif et de cocréation soit le plus efficace possible. En 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. Le prototype pourra ensuite se transformer en projet

Cette formation Design Sprint met en œuvre 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.

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- 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.

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation Design Sprint s'adresse aux analystes, chefs de projets, concepteurs, développeurs, product managers, UX designers web designers et toute personne impliquée et intéressée par le Design Sprint.

Prérequis :

Afin de participer à cette formation il est nécessaire d'avoir une connaissance de l'approche Design Thinking et, si possible, une expérience projet.

Contenu du cours Design Sprint

Rappels et introduction au Design Sprint

L'approche Design Thinking

La démarche Lean Startup : principe, MVP, pivot, Customer Développement

L'innovation du Business Model : principe, BM Canvas

Le concept de Design Sprint : équipe, rôle du Sprint Master, cas d'application

Les grandes étapes du Design Sprint

Vue d'ensemble

Phase de préparation

Les 5 jours d'un Design Sprint : comprendre / diverger / décider / prototyper / tester

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