

4-TAGES DESIGN SPRINT

IN 4 TAGEN VON EINER VAGEN IDEE ZUM VALIDIERTEN PROTOTYPEN.

Der Design Sprint ist ein innovatives Workshop-Format – ein Mix aus Design Thinking, Lean Startup und agilen Methoden.

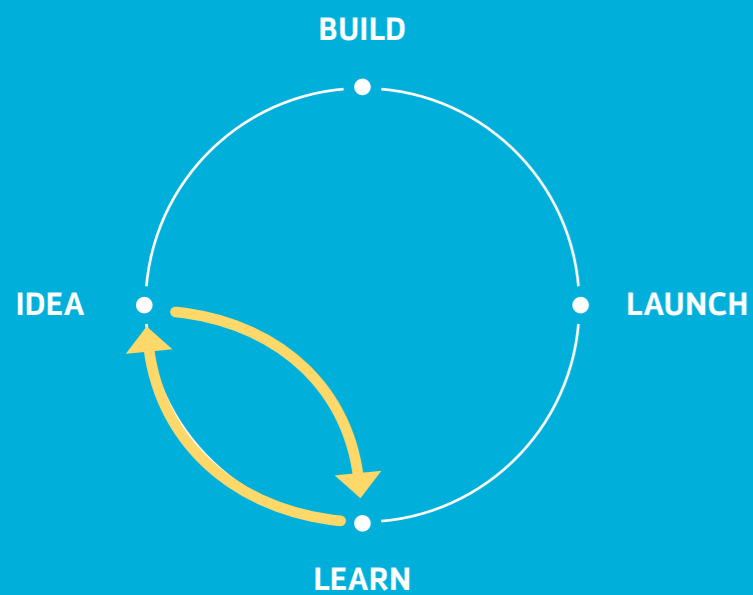
Entwickelt von Jake Knapp und seinen UX-Spezialisten bei Google Ventures mit dem Ziel, den Design Prozess für Produkte, Strategien und Business-Ideen schneller und einfacher zu machen.

Mit der Herangehensweise folgen wir damit erfolgreichen Unternehmen wie Google, Apple, Lego und Lufthansa, um eure zukünftigen Strategien, Services und Produkte gemeinsam zu entwickeln. Kunden-Feedback und Daten sind dabei entscheidend.

Während des Workshops erarbeiten wir gemeinsam mit dem Team ein Verständnis für die Herausforderung, entwickeln Ideen und Konzepte, treffen Entscheidungen und erarbeiten am Ende einen Prototyp, der die besten Ideen beinhaltet.

Die Validierung durch reale Kunden schafft am Ende ein messbares Ergebnis, mit dem das Risiko minimiert, das Entwickeln von unnötigen Features verhindert und der Return on Investment (ROI) maximiert wird.

“One of the great delights of watching Ocean’s Eleven unfold is seeing how each member of the team utilizes his unique skill to help pull off the heist.” Jake Knapp



MONTAG

PROBLEM VERSTEHEN

*

LÖSUNGEN ENTWICKELN

TAG 1

WARUM

- Wissen teilen im Team
- Die Pain Points verstehen
- Visualisierung
- Definieren, welcher Bereich der Experience verbessert werden muss
- Sich inspirieren
- Lösungen entwickeln

WAS

- Expert Interviews
- How might we?
- Sprint-Fragen
- Long Term Goal
- Lightning Demos
- Sketching
- Konzepte entwickeln

ERGEBNIS

- Ziele sind definiert
- Das Team ist auf einer Linie

GEMEINSAM

DIENSTAG

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

*

STORYBOARD

TAG 2

WARUM

- Lösungen entdecken
- Vorurteilsfrei die besten Konzepte auswählen
- Entscheidung über den Prototyp

WAS

- Heat Map
- Art Galerie
- Entscheidung
- Speed Critique
- Storyboard
- Wireframe
- Content
- User Journey

ERGEBNIS

- Das Team hat sich für ein Konzept entschieden
- Inhalte gemeinsam entwickelt
- Prototyp vorbereitet
- Interviews vorbereitet

GEMEINSAM

MITTWOCH

PROTOTYP

TAG 3

WARUM

- Ein high-fidelity Prototyp wird entwickelt, mit dem man das Konzept simulieren kann
- Fokussierung auf kritische Elemente, für die Beantwortung der Sprint-Fragen

WAS

- Moodboard Exercise
- Priorisierung
- Content vervollständigen
- Visuelle Gestaltung
- Interaction Design
- Bei physischem Prototyp wird mehr Zeit benötigt (Material und Bau Prototyp)
- Interview Guidelines

ERGEBNIS

- Realistischer Prototyp der besten Ideen

AGENTUR

DONNERSTAG

INTERVIEW MIT KUNDEN

TAG 4

WARUM

- Testen des Prototyps mit realen Kunden
- Feedback und Daten gewinnen

WAS

- 5 Interviews mit Kunden
- Gemeinsames Lernen aus dem Feedback
- Muster erkennen
- Zusammenfassen der Ergebnisse

ERGEBNIS

- Validierung des Konzeptes
- Klare Vision für die nächsten Schritte

GEMEINSAM

SPRINT ERGEBNISSE

ANTWORTEN AUF DIE STRATEGISCH KRITISCHEN FRAGEN

.....

TESTEN VON KONZEPTEN OHNE INVESTMENT IN DEREN ENTWICKLUNG

.....

LIMITIERUNG DES RISIKOS IM VORFELD

.....

EINFACHE KURSKORREKTUR FALLS NOTWENDIG

.....

MAXIMIERUNG DES ROI

.....

INVESTOREN UND STAKEHOLDER BEGEISTERN > BUY-IN

.....

TRAINING DES TEAMS FÜR BESSERES USER EXPERIENCE DESIGN

.....

DAS TEAM WÄCHST ZUSAMMEN UND GEWINNT AN SCHWUNG

FACILITATION TRAINING

- Icebreaker
- Vermittlung aller Inhalte des ersten Sprint-Tages in gekürzter Fassung anhand eines realen Beispiels
- Zusätzlich werden Methoden für Konfliktmanagement trainiert

TRAINING TAG 1

FACILITATION TRAINING

- Decision Sprint
- Vermittlung aller Inhalte des zweiten Sprint-Tages in gekürzter Fassung anhand eines realen Beispiels
- Q & A am Ende des Trainings
- Beispiele für Prototypen
- Herangehensweise Interview

TRAINING TAG 2

DESIGN SPRINT BOOTCAMP 2 TAGE TRAINING

EXTRAS

- ONLINE-MASTERCLASS
- SUPPORT-GROUP
- SALES-WORKSHOP
- PROTOTYPING

1) Wir führen Euer Team durch alle Übungen der ersten beiden Tage des Design-Sprints, um den Prozess in der Umsetzung zu lernen.

2) Das Team hat eine reale Aufgabenstellung und hat am Ende ein umsetzbares Ergebnis.

3) Unser Team führt die Teilnehmer durch den Prozess, vermittelt die Philosophie des Design Sprints à la Jake Knapp und zeigt, wann man ihn am besten einsetzt.

IHR LERNT

- Rollen und Verantwortlichkeiten definieren
- Training der einzelnen Übungen
- Herausforderung definieren
- Mapping der User Journey
- Ideenfindungsstrategien und Tipps
- Präsentation der Konzepte
- Tricks und Hacks für Storyboarding und Prototyping