

Formation Design sprint

Préparer, animer et exploiter les résultats d'un design sprint

Objectifs

À l'issue de la formation, vous pourrez :

- Comprendre la méthodologie design sprint.
- Préparer et mettre en œuvre un design sprint.
- Comprendre et mettre en œuvre l'expérience d'animation.

Durée du stage

3 jours (soit 21 heures)

Lieu du stage

Locaux Usabilis (18 rue de Saisset 92120 Montrouge) ou Paris ou à distance

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum.

Public et pré-requis

Public : Vous intervenez dans la conception de nouveaux produits ou solutions, ou dans une équipe dédiée à l'innovation.

La formation s'adresse aux profils opérationnels : chefs de produit, chefs de projet, responsables marketing ou communication, webmarketers, équipes R&D, etc.

Des profils techniciens peuvent également bénéficier de cet apport de compétence : concepteurs, designers, webdesigners, webmasters, développeurs, etc. souhaitant rendre leurs applications plus intuitives.

Pré-requis : Aucune connaissance particulière n'est requise pour suivre ce stage.

Moyens pédagogiques et techniques

Profil du formateur :

Consultant spécialisé UX et facilitateur.

Moyens pédagogiques :

- La formation apporte aux stagiaires les principes de la méthodologie design sprint, ainsi que les compétences à mobiliser pour animer des sessions.
- Mise en application via des exercices de mise en situation, des exercices d'animation, des exercices sur des logiciels de prototypage et de maquettage.

- Plus de 50% du stage est consacré aux exercices pratiques.

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle ou à distance avec l'outil de visioconférence Zoom.
- Kit de formation complet fourni à chaque participant au début de la formation :
 - Support de formation
 - 1 exemplaire du livre « UX Design & Ergonomie des interfaces » - 7 eme édition

Suivi et évaluation

L'évaluation des compétences acquises est faite en continu pendant la formation lors des exercices pratiques et des mises en situation.

Programme

Jour 1 :

Comprendre la méthodologie design sprint

Le design sprint, définition et historique.
Les types de problèmes traités en design sprint.
Les grands principes.
La composition de l'équipe et le rôle des sprinters.
Un contexte de travail particulier.
La phase d'initiation (kickoff).
Les limites du design sprint.

Préparer et mettre en oeuvre un design sprint

Les 5 étapes d'un design sprint et les exercices jour par jour.

Jour 2 : Mini design sprint

[TP design sprint en 4 étapes]

Phase 1 : Imprégnation du brief fictif et démarche de recherche utilisateur et documentaire.

Phase 2 : Synthèse des informations récoltées et définition d'un challenge à relever.

Phase 3 : Génération d'idées et définition de concepts à prototyper.

Phase 4 : Prototypage et tests.

Jour 3 : L'expérience d'animation

La posture du facilitateur.

Les postures des participants.

Faciliter à distance.

[TP animation d'atelier]

Retour sur les expériences d'animation.

Engagement sur un plan de progression individuel.

Conclusion

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com