

Design Sprint

Animer des Design Sprint et ateliers de co-design

Objectifs

- Préparer et animer un Design Sprint
- Acquérir la posture de Design Sprint Master indispensable à la bonne réussite d'un Design Sprint
- Animer chacun des ateliers pratiques qui jalonnent le Design Sprint
- Analyser les résultats journaliers et adapter votre fil rouge en fonction de ceux-ci
- Maîtriser les participants dans une dynamique de participation active et autonome

Durée du stage

3 jours consécutifs (soit 21 heures)

Lieu du stage

18 rue de Saisset 92120 Montrouge **ou** Paris **ou** À distance

Pratique / théorique

Cette formation est très axée sur la pratique et les débriefing entre les participants. Pour le jour 3, le contenu s'adapte aux problématiques rencontrées par les participants lors de la réalisation d'ateliers. La journée est composée en majorité de temps de débriefing et de mises en situation.

Public et pré-requis

Public : Cette formation s'adresse à toutes les personnes qui souhaitent passer d'une posture de co-producteur lors d'ateliers, à une posture de facilitateur, en suivant la méthode du Design Sprint.

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

Nombre de stagiaires par session

Entre 8 et 10 stagiaires maximum

Moyens pédagogiques et techniques

Moyens pédagogiques :

Mise en application via des exercices de mise en situation.

Le jour 2, les participants sont amenés à revivre la journée 1, dans une posture de facilitateur.

Entre 30 à 60 jours après les jours 1 et 2, le formateur revient accompagner les participants qui ont déjà pu mettre en pratique les apprentissages pour revenir sur leurs ateliers, identifier les points d'amélioration et apporter des éclairages complémentaires.

Moyens techniques :

- Séance de formation en salle.
- 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 » - 7eme 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 : Vivre un mini-design sprint

Introduction au Design sprint.

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.

Phase 5 : Se projeter dans les étapes suivantes.

Jour 2 : Retour sur le Design Sprint

Introduction : ressenti de la journée 1 et recueil des attentes.

La posture du facilitateur et les différents types d'atelier de Design Sprint / Co-design.

Phase 1 : retour sur le partage de vision, la cartographie des acteurs et les interviews utilisateurs.
Debriefing de la veille et animation par un participant, puis apport du formateur.

Phase 2 : Experience map et Design challenge (How Might We).
Debriefing de la veille et animation par un participant, puis apport du formateur.

Phase 3 : pratiques de créativité et fiches concepts.
Debriefing de la veille et animation par un participant, puis apport du formateur.

Phase 4 : pratiques de prototypage et de guerilla testing.
Debriefing de la veille et animation par un participant, puis apport du formateur.

Phase 5 : pratiques de priorisation du travail à venir.
Debriefing de la veille et animation par un participant, puis apport du formateur.

Conclusion : les ateliers futurs à organiser par les participants.

Jour 3 : Retours sur les expériences d'animation

Retour sur les ateliers animés par les facilitateurs juniors.

Priorisation collective des sujets de la journée.

Pour chaque sujet, logique d'amélioration continue : ce que j'ai aimé, ce que j'ai appris, ce que je ferais différemment.

Engagement sur un plan de progression individuel.

Conclusion

Inscription

www.usabilis.com

Tél : 01 57 63 86 58

Mail : formation@usabilis.com