



# ORGANISER UN DESIGN SPRINT #UX5

Pour faire concret , cette journée se déroule en équipes. La salle est répartie par tables de 6 personnes soit 2 équipes de 3 personnes autour d'un cas d'exemple mis à disposition pour comprendre la méthode. Bien qu'ayant des expertises différentes, chacun apporte pierre à l'édifice pour que le résultat global soit satisfaisant.

## Introduction

- Le Design centré sur l'utilisateur
- Design Thinking & Lean Startup
- Les origines: Google Ventures
- Pourquoi un Design Sprint?

## Fondamentaux

- Répartition des ateliers sur 5 jours
- Rôles : Sprintmaster & Décideur
- Constituer une équipe
- Rôle de la war room

## Apprendre de ses utilisateurs

- Personas
- UX Mapping

## Prototyper

- Crazy 8
- Présentation de Storyboard
- Partage et itérations
- Les logiciels / Wireframing
- Demonstration

1/2



## Objectifs

Basée sur des méthodes d'interviews, la phase exploratoire permet d'identifier l'expérience réelle des utilisateurs, de récolter les points de satisfactions et les irritants puis de les retranscrire en préconisations pour la suite.

## Pré-requis

Avoir participé à l'étape de sensibilisation des méthodes UX. Envisager un projet concret cible à tester.

## Intervenants

1 UX Designer Senior  
Facilitateur



**Durée**  
**1 jour**



Siège social : **03 20 89 84 50 58** - avenue de Flandre 59290 Wasquehal  
SAS - Capital de 220 550 € - RCS Lille Metropole B 499 884 534 - APE 6202B  
Organisme de formation N° 31 59 09005 59





# ORGANISER UN DESIGN SPRINT #UX5

## Tester

- Organiser une séance de test
- Analyser les résultats

## Partager

- Le Design Sprint dans votre organisation
- Exemples / Partage / réponses aux questions



## Public

- Managers
- Designer
- Développeurs
- Product Owner
- Profils Marketing

2/2



Durée  
**1 jour**



Siège social : **03 20 89 84 50 58** - avenue de Flandre 59290 Wasquehal  
SAS - Capital de 220 550 € - RCS Lille Metropole B 499 884 534 - APE 6202B  
Organisme de formation N° 31 59 09005 59

