



BY ABILWAYS

FORMATIONS COURTES

EXPERTISE

Ref. : C19SPRINT

Durée :
2 jours - 14 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 1660
€ HT

DESIGN SPRINT : METTRE EN PRATIQUE SES 5 ÉTAPES

Devenir Sprint Master

Le « Design Sprint » est inspiré du Design Thinking et de l'approche agile. Il s'agit de concentrer sur une semaine les différentes phases du Design Thinking (inspiration, conceptualisation et réalisation). Cette formation vous permet d'accélérer et de simplifier votre processus de design d'un produit ou d'un service. Ne faites plus de cahier des charges, faites un Design Sprint !

OBJECTIFS

Découvrir et s'approprier la méthode Design Sprint.
Mettre en place un Design Sprint dans son entreprise.
Animer efficacement les étapes d'un Design Sprint de 5 jours.

EVALUATION

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

POUR QUI ?

Responsables marketing ou de projet marketing, chefs de marché, directeurs de l'innovation.

PRÉREQUIS

Avoir des projets d'innovation.

COMPÉTENCES ACQUISES

Animer un Design Sprint de 5 jours pour insuffler la culture de l'innovation dans son organisation.

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Communauté d'apprenants
E-quizz amont
Présentiel
E-quizz aval

PROGRAMME

Design Sprint : mettre en pratique ses 5 étapes

Modules distanciels :

- E-quizz en amont/aval de la formation.

Préparer son Design Sprint

- Définir le contexte et les objectifs du Design Sprint.
- Atelier : identifier et formuler une bonne problématique de départ.
- Composer l'équipe de conception : critères de sélection, qualités recherchées et rôles à répartir.
- Rassembler les conditions logistiques pour un Design Sprint optimal.
- Atelier : créer une roadmap pour cadrer et avoir une vision synthétique du projet.

Comprendre : poser le problème à résoudre (étape 1)



Organisme qualifié par l'ISQ-OPQF



Membre de la FFP

ISM - 35, rue du Louvre - 75002 PARIS
Tél. : +33 (0)1 43 72 64 00 - e-mail : serviceclient@ism.fr
Siret 712 010 362 000 28

- Mobiliser des experts métier aux profils divers.
- Donner les clés de compréhension du projet.
- Interviews expert ou clients : transmettre la connaissance métier ou client à l'équipe.
- Atelier : définir la problématique à résoudre avec la méthode « How Might We » (HMW).
- Atelier: construire son/ses persona(e) et sa user journey.

Diverger : trouver un maximum de solutions au problème (étape 2)

- Brainstorming, mind mapping, chapeaux de Bono... : stimuler la créativité et les idées.
- Atelier : catalyser les idées avec la méthode du crazy 8.

Converger : sélectionner la meilleure solution (étape 3)

- Appliquer un processus de décision collectif et efficace pour retenir une solution.
- Atelier : esquisser la solution avec un storyboard.

Prototyper : réaliser le prototype de la solution du Sprint (étape 4)

- Rapide, expérimental, frugal... : adopter une démarche « quick & dirty ».
- Définir le matériel pour son prototypage : faire avec ce que l'on a.
- Atelier : maîtriser l'étape clé du wireframing pour prototyper.

Tester : valider la solution du Sprint (étape 5)

- Atelier: imaginer un protocole de test adapté et efficace.
- Recueillir et exploiter les retours clients sur son prototype.
- Dépister les défauts éventuels et identifier les améliorations à apporter.

INTERVENANTS

Laura GELIS

MOYENS HUMAINS, TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

Équipe pédagogique :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Techniques pédagogiques :

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs. Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation.

Pour les sessions en distanciel, notre Direction Innovation a modélisé une **matrice pédagogique** adaptée pour permettre **un apprentissage et un ancrage mémoriel optimisés**.

Cette matrice prévoit une alternance de **temps de connexion en groupe** et de **séquences de déconnexion** pour des travaux de mise en pratique individuels.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur [votre espace apprenant](#).

Retrouvez également des ressources complémentaires ainsi que les quiz amont/aval sur notre [plateforme](#) dédiée.