

DESIGN SPRINT

SPRINT BRIEF

1 - SPRINT CHALLENGE :

.....

Quel est le défi que vous voulez relever pendant ce sprint ?

Voici 4 choses qui font un grand défi :

- Le défi est quelque chose de réel que l'équipe doit relever.*
- Il est énoncé d'une façon inspirante - quelque chose à résoudre pour...*
- Il est clair et concis*
- Il comprend un calendrier (prochain trimestre ? 3 ans à partir de maintenant ?)*

Exemple : Redéfinir l'avenir de l'auto-conduite en tant que service, en se concentrant sur deux jalons pour l'avenir : 2019 et 2020.

2 - LIVRABLES:

Que voulez-vous que l'équipe crée pendant le sprint ?

Exemple : Un parcours utilisateur pour X et Y. Un Prototype de site web ou d'application mobile. Un concept store. Un espace de travail. Un nouveau produit en 3D....

3 - LOGISTIQUE:

Qui :

Quand :

Quoi :

Sprint Master:

4 - APPROBATEURS ET RESSOURCES :

Parties prenantes :

Qui doit approuver le projet pour qu'il puisse être lancé ? Nous voulons inclure le point de vue de cette personne dans le sprint pour que nous puissions planifier une trajectoire de lancement rapide et fluide.

Pour les sprints à court terme :

Équipe de développement, si besoin :

Il est recommandé de commencer un Design Sprint en ayant alloué des ressources de développement pour effectuer le travail après le sprint. C'est plus facile dans le cas des sprints focalisés sur du court terme.

Pour les sprints de longue durée / visionnaires :

Plan pour sécuriser les ressources :

Les sprints "visionnaires" ont une vision à long terme de la planification. Pour réussir, votre équipe a besoin d'avoir un plan d'approbation sur la façon d'intégrer le sprint dans la feuille de route organisationnelle.

5 - PROJECT TIMELINE :

1. État actuel du projet

Qu'est-ce qui a déjà été créé ? S'il s'agit d'un nouveau projet sans historique, dites-le. S'il s'agit d'un projet de 4 ans avec beaucoup d'historique, résumez.

2. Blocages

Qu'est-ce qui se met en travers de votre chemin ?

3. Premières victoires, s'il y en a

Notre équipe a-t-elle déjà démontré des succès ou des apprentissages ?

4. Estimation du plan de lancement

Quand est prévu le lancement du prototype que nous sommes en train de concevoir ? À quoi sommes-nous censés aboutir - un site Web, une campagne, un service, un produit physique... N'oubliez pas de l'indiquer également dans l'énoncé du défi.

5. Choisissez votre format de Design Sprint idéal parmi les 2 suivants : en fonction des ressources et du budget à allouer à votre programme de transformation (hors temps d'immersion en amont pour observer et comprendre les aspirations des clients + le temps de restitution final) :

DESIGN SPRINT - 5 Jours

JOUR 1 : Sprint Goal + Personae + Parcours Utilisateur

JOUR 2 : Choix du parcours + Sketchs

JOUR 3 : Décision + Storyboard

JOUR 4 : Prototypage

JOUR 5 : Tests Utilisateurs + Débriefe en équipe

SPRINT - 10 Jours

JOUR 1 : Sprint Goal + Personae + Parcours Utilisateur

JOUR 2 : Sketch + Décision + Storyboard

JOUR 3 à 5 : Prototypage

JOUR 6 : Test Utilisateur #1

JOUR 7 à 9 : Itération #1 : Amélioration du prototype sur la base des retours des tests

JOUR 10 : Test Utilisateur #2
