



4 Tage

Design Sprint Workshop

Google Sprint & Google Design Sprint Training

Design Sprint Workshop

Beschreibung

Worum es geht

Unternehmen sind mit sich permanent neu entwickelnden Technologien, ständig wechselnden Kundenbedürfnissen und sich disruptiv verändernden Marktbedingungen konfrontiert. In diesem Umfeld ist ein Design Sprint eine hervorragende Methode, um ein Produkt in kürzester Zeit, unter Zuhilfenahme von Team- und User-Input, kundenzentriert zu realisieren und es anschließend erfolgreich auf den Markt zu bringen. Dieser Inhouse-Workshop ermöglicht es Ihnen im Team mit ausgewählten Spezialisten und zuvor definierten Rollen einen Produktentwicklungsprozess voranzutreiben oder in einem laufenden Entwicklungsvorhaben neue Ansätze und Perspektiven sowie mehr Transparenz und Commitment zu erzielen.

Was Sie erwartet

Ein Design Sprint ist ein vier- bis fünftägiger Prozess mit Hilfe dessen ein Produkt in einem Team von 6-10 Personen entwickelt oder weiter entwickelt wird. Das Format wurde von Google Ventures entwickelt – daher ist nicht selten von Google Sprint oder Google Design Sprint die Rede. Nach 4-5 Tagen Design Sprint existiert ein Prototyp, der mit potenziellen Kunden getestet wurde und somit Aufschluss darüber gibt, ob eine Lösungsidee Potential hat oder lieber verworfen werden sollte. Auf dieser Basis werden die nächsten Schritte für die Produktentwicklung definiert.

Was Sie lernen werden

Sie lernen das Rahmenwerk, die Spielregeln, die konkrete Methoden und Tools eines Design Sprint kennen. Sie lernen, wie Sie innerhalb kurzer Zeit und einem festen Ablauf in kleinen Gruppen schnelle und messbare Ergebnisse erzielen können. Sie bringen verschiedene Kompetenzen und Menschen in Ihrem Unternehmen zusammen, entwickeln eine gemeinsame Sicht auf die Dinge und finden Lösungen hinter denen das gesamte Team steht. Sie erfahren, wie eine individuelle Herangehensweise bei der Ideen-Entwicklung mit Zeitdruck, Teamarbeit und User-Feedback vereint werden kann..

Wer teilnehmen sollte

Der Design Sprint Workshop eignet sich für alle, die Design Sprints anwenden um digitale Produkte in interdisziplinären Teams umzusetzen. Ein interdisziplinäres Team besteht beispielsweise aus Geschäftsleitung und Inhaber, Führungskräfte aus unterschiedlichen Unternehmensbereichen, Produktmanager, Product Owner, Scrum Master, UX & Product Designer, Startup Gründer, Agile Coaches, Entwickler usw.

Design Sprint Workshop

Agenda

01

Tag 1 - Kick Off, Understanding & Mapping

Am ersten Tag geht es darum, Wissen zu teilen, die Probleme, Bedürfnisse und die damit einhergehende Challenge zu verstehen, ein gemeinsames Verständnis für das Ziel der Design- Sprint-Woche zu klären und eine Roadmap zu erstellen. Die Entwicklungen aus der Vergangenheit werden zur Sprache gebracht und analysiert. Last but not least: Alle Teammitglieder werden zum Experten des Problems

09:00 – 09:30 Willkommensrunde & Kennenlernen

09:30 - 13:00 Design Sprint Prozess im Überblick

Lösungsoffene, zielgerichtete Sprintklärung: Worum geht es in diesem Sprint? Was ist der Auftrag?

Optimistisch werden. Warum machen wir dieses Projekt? Genaue Zieldefinition. "Start at the end" – Wie entwickelt sich das Projekt / das Produkt in den nächsten 6-12 Monaten, wenn alles positiv verläuft?

Pessimistisch werden. Paradoxe Fragen: Wie könnten wir scheitern? Ängste in Fragen verwandeln, die diese Woche beantwortet werden können. Welche Annahmen und Risiken beeinflussen und gefährden den Erfolg?

Mapping

Wie sieht die Customer Journey der Kunden aus, welche Personen sind involviert und wie gestalten sich die damit verbundenen Prozesse?

Praktische Übung (ca. 1,5h): Erstellung einer Customer Journey: Alle Kunden und Schlüsselrollen auf die linke Seite, die Ziele auf die rechte Seite. Dazwischen ein Flowchart mit 5, max. 15 Punkten, bei denen die Kunden mit dem Produkt interagieren.

13:00 - 14:00 Mittagspause

14:00 - 16:30 Experteninterview

Die Experten im Team und/oder Gäste von außerhalb werden interviewt.

Praktische Übung (ca. 1,5h): How Might We Fragen: Während des Experteninterview schreiben die Teilnehmer die auftauchenden Probleme auf und definieren sie als Frage neu. Anschließend werden die HMW Fragen geclustert, strukturiert und priorisiert.

Design Sprint Workshop

Agenda

02

Die letzte Aufgabe für den ersten Design-Sprint-Tag liegt darin, das Ziel für den Design-Sprint zu bestimmen. Dafür wird der wichtigste Nutzer bzw. Kunde bestimmt und festgelegt, welcher der kritischste Moment in der Nutzererfahrung ist. Die restliche Design-Sprint-Woche orientiert sich an diesem spezifischen Sprint Ziel. Dieses Ziel ist der Fixstern, an dem das Team seine weiteren Aktivitäten im Verlauf des Design Sprint ausrichtet. Das Team hat Mitspracherecht, der Entscheider hat das letzte Wort.

16:30 – 17:00 Reflexion & Ausblick

Tag 2 - Defining, Ideation, Sketching, Deciding & Storyboarding

Am zweiten Tag des Design Sprint entwirft das Team Lösungsskizzen. Dazu sammelt das Team im ersten Schritt Lösungsideen von Wettbewerbern, aus anderen Kontexten und Industrien. Ideenklau ist ausdrücklich erwünscht. Die Ideen werden gesammelt und vorgestellt. So hat das Team in kurzer Zeit bereits mehrere mögliche Lösungsbausteine kennengelernt.

Anschließend kann jeder seine Ideen zu Papier bringen. Anders als beim Brainstorming arbeitet man hier ungestört und muss seine Ideen nicht zunächst in einer Gruppe durchsetzen. Anschließend werden die erarbeiteten Lösungsskizzen priorisiert und ausgewählt.

Die Ideen und Lösungsansätze werden zu einem einheitlichen Storyboard zusammengesetzt. Im Storyboard spiegeln sich die Prozesse und die Customer Journey des Kunden wider, die er bei Durchlaufen der Lösung durchläuft. Damit ist das Storyboard die Grundlage, auf dem ein Prototyp realisiert wird.

09:00 – 09:30 WarmUp & Einstimmung in den Tag

09:30 - 13:00 Benchmarking

Was machen die anderen Unternehmen? Wie haben sie das Problem gelöst? (Benchmarking via Erfahrungen und Internetrecherche als Gruppendiskussion).

Die Zielsetzung/ die Map wird in kleine Teilaufgaben zerlegt, jeder Teilnehmer bekommt eine Teilaufgabe zugeteilt.

Praktische Übung (ca. 1,5h): Stille Arbeit nach der 4-Schritte Sketch Methode (Notes, Ideas, Crazy, Solution sketch): Jedes Mitglied skizziert seine präferierte Lösungsskizze mit Stift und Papier.

Design Sprint Workshop

Agenda

02

13:00 – 14:00 Mittagspause

14.00 - 16:30 Ideation

Mittels der 5-Schritte Entscheidungsmethode (Art Museum, Heat Map, Speed critique, Straw Poll und Supervote) werden die Gewinner ermittelt.

Rumble oder All-in-One: Passen die Gewinner in einen Prototypen? Oder erfordern widersprüchliche Ideen zwei oder drei konkurrierende Prototypen? Entscheidung!

Fake Brand Names, bzw. Arbeitstitel überlegen

Rollen werden verteilt: Macher, Schreiber, Interviewer, „Overviewer“ usw.

Praktische Übung (ca. 1,5h): Storyboarding anhand eines ca. 15teiligen Gitters auf dem Whiteboard. Es fängt mit der Eröffnungsszene an: Wie stoßen die Kunden normalerweise auf das Produkt oder die Dienstleistung? Die fertige Geschichte sollte aus fünf bis fünfzehn Schritten bestehen. Dabei werden die bereits erstellten Sketches verwendet. Zu jedem Bild werden die Emotionen des Nutzers eingearbeitet (per Smiley o.ä.) – Wie fühlt sich der Nutzer in jedem einzelnen Moment/Touchpoint?

16:30 – 17:00 Reflexion und Ausblick

Tag 3 - Prototyping

Ein Prototyp ist eine grobe Version eines Produkts, die schnell hergestellt werden kann. Der Prototyp ist eine Hypothese, eine mögliche Designlösung, die für ein bestimmtes Designproblem in Betracht gezogen werden kann. Als Prototyp ist alles erlaubt und gewünscht, was dem Kunden die Chance gibt, sich konkret in die Situation zu versetzen. Das kann für Services und Dienstleistungen z.B. auch ein Rollenspiel sein. Im Laufe des Tages wird das Interview-Skript geschrieben:

09:00 - 09:30 Warm-Up, Einstimmung in den Tag

09:30 - 13:00 Rollen

Der „Overviewer“ achtet auf Logik und Qualität. Der Interviewer bereitet sich mit einem Drehbuch auf das Testing vor. Die Macher und Schreiber arbeiten gleichberechtigt gemäß ihrer Qualifikation. Der Workshopmoderator gibt Hilfestellung und stellt sich als Testperson zur Verfügung

Praktische Übung (ca. 4,5h): Prototyping Nach einer Abstimmung über die Art und Weise des Prototypen wird in kleinen Grüppchen oder einzeln am Prototypen gearbeitet

Design Sprint Workshop

Agenda

03

13:00 – 14:00 Mittagspause

14:00 - 16:30 Gruppen- bzw. Einzelarbeit

Nach der Mittagspause werden die ersten Probleme gemeinsam erörtert, die eventuell aufgetreten sind. Nachjustierungen werden getroffen und anschließend weitergearbeitet.

Der Interviewer stimmt sich mit dem Team ab und achtet auf die Qualitätssicherung und Folgerichtigkeit seines Drehbuches. Der Workshopmoderator steht unterstützend zur Verfügung.

Praktische Übung (ca. 1h): Probelauf Zum Schluss wird ein Probelauf durchgeführt und eventuelle Fehler werden beseitigt.

16:30 – 17:00 Reflexion und Ausblick

Tag 4 - Testing

Am letzten Tag wird der Prototyp Testen vorgeführt um herauszufinden, welche der Ideen tatsächlich funktionieren und welche nicht. Hierfür werden die entwickelten Prototypen „echten“ Benutzern vorgelegt. Durch gezielte Fragestellung und das User-Feedback können so Ideen bestätigt oder verbesserungswürdige Punkte im Konzept aufgedeckt werden.

Es werden zwei Räume benötigt: im Sprintraum sieht sich das Sprint-Team die Liveübertragung des Interviews an. In einen zweiten Raum finden die Interviews statt.

09:00 - 09:30 Vorbereitung der Räumlichkeiten

Im Sprintraum wird das Whiteboard mit Raster vorbereitet. Pro Spalte ein Kunde. Für jeden Prototyp oder Abschnitt des Prototyps eine Zeile

09:30 - 12:30 Interview 1+2+3

Interviewregeln

Der Interviewer führt das Interview mit den Probanden durch. Er muss neben seinem Interviewleitfaden auch auf die fünf Regeln des „5 Act Interview“ achten. Beispielsweise ist der Proband unbedingt freundlich und neutral zu behandeln. Mögliche Probleme, die mit der Bedienung des Prototypen auftauchen, sind niemals seine. Die Handhabung des Prototypen wird ihm sorgfältig und freundlich erklärt und während des Testens wird möglichst wenig bis gar nicht eingegriffen. Danach werden Gedanken und Eindrücke des Probanden erfragt.

Praktische Übung (ca. 4,5h): Interviewing und Observing: Unterdessen schreiben die Teammitglieder im Beobachtungsraum sorgfältig alles mit, was sie als beachtenswert empfinden (direkte Zitate, Beobachtungen und Interpretationen.)

Design Sprint Workshop

Agenda

04

12:30 – 13:30 Mittagspause

13:30 - 15:00 Interview 4+5

Die weiteren Interviews werden durchgeführt.

15:00 - 16:30 Debriefing, Wrap up und Abschluss des Design Sprint

Nach den Interviews #1: Sammeln der Ergebnisse

Das Team heftet die Notizen in der richtigen Zeile und Spalte auf das Whiteboard-Raster.

15:00 - 16:30 Debriefing, Wrap up und Abschluss des Design Sprint

Nach den Interviews #1: Sammeln der Ergebnisse

Das Team heftet die Notizen in der richtigen Zeile und Spalte auf das Whiteboard-Raster.

Nach den Interviews #2: Bewertung der Ergebnisse, Debriefing, Wrap up

Die wichtigsten Erkenntnisse werden gemeinsam per Voting Dots priorisiert. In einer einfachen Tabelle werden die Top-Learnings und die Ansätze für die zweite Runde definiert. Die langfristigen Ziele und Sprint-Fragen werden überprüft.

Nach den Interviews #3: Kommunikation und Dokumentation ist alles

In der Hektik der Design Sprints wird oft die Kommunikation an andere Teams oder auch an die Stakeholder vergessen. Doch die Test-Ergebnisse sind für alle da und sie sollten nicht hinter der Wand oder im Wiki verschwinden. Eine kurze Zusammenfassung über den Test und die Erkenntnisse sollte geschrieben und kommuniziert werden. Diese Dokumente sind wichtig, damit von allen nachvollzogen werden kann, warum bestimmte Entscheidungen getroffen worden sind. Eine gute Dokumentation stellt eine erhebliche Zeitsparnis für zukünftige Sprints und Fragen dar.

Praktische Übung (ca. 1,5h): Clustern, Dokumentation und Kommunikation: zum Abschluss des Design Sprint werden die Fragen und Notizen der Beobachter geordnet und kategorisiert. Das Team hat damit ein relativ klares Bild und Feedback, welche Hypothesen und kritische Fragestellungen sich bewahrheiten, welche verworfen werden müssen und welche neuen Erkenntnisse gewonnen wurden.

16:30 – 17:00 Reflexion & Verabschiedung

Design Sprint Workshop

ZAHLEN & FAKTEN

Sprache: Deutsch

Dauer: 4-5 Tage

Min. Teilnehmer: 6

Max. Teilnehmer: 12

Teilnehmer: Minimal | Maximal

Zeiten: 09:00 – 17:00

TEILNAHMEBESCHEINIGUNG

Für den abgeschlossenen Workshop, die aktive Teilnahme an den praktischen Übungen sowie die Abschlusspräsentation erhalten Sie eine Teilnahmebescheinigung.

ENTHALTENE LEISTUNGEN

- Teilnahmebescheinigung „*Design Sprint Workshop*“
- Hochwertige Schulungsunterlagen in digitaler Form
- Zahlreiche Templates für die tägliche Arbeit
- Einzel- und Gruppenübungen mit Präsentationen und Feedbackrunden
- Austausch und Diskussion mit anderen Seminarteilnehmern
- Photo- und Video-Dokumentation der praktischen Übungen
- Jede Menge Best Practices und Online-Ressourcen
- Besondere Seminarorte im kreativem Ambiente
- Mittagessen, Getränke, Obst und Snacks

Design Sprint Workshop

TRAINER



Vera Völker

Trainer, Agile Coach, Senior UX/UI Designer.

Vera Völkel ist Spezialistin für Kreativprozesse. Sie ist Trainer und Agile Coach mit einem starken UX/UI-Design-Hintergrund. Sie hat mehr als 18 Jahre Berufserfahrung in der digitalen Agenturbranche als Senior UX/UI Designer und Creative Director. Dabei war sie zuständig für die Entwicklung digitaler Produkte sowie die Führung von Kreativteams. In einer intensiven Weiterbildung vertiefte sie das in der Berufs-praxis bereits erworbene Wissen über agile Arbeitsmethoden und erweiterte es um die ihr persönlich wichtigen Felder wie Coaching.

IHRE BENEFITS

- Erstklassige Trainer mit ausgeprägtem Praxiswissen und langjähriger praktischer Erfahrung im internationalen Kontext
- Lerninhalte didaktisch aufbereitet und kreativ umgesetzt
- Theoretisch fundiertes Wissen praktisch anwenden
- Neueste Ergebnisse der Gehirn-Forschung nutzen
- Coaching- und Mentaltraining-Methoden integriert
- Umfangreiche Seminarunterlagen mit vielen weiteren Tipps, Tricks & Links
- Attraktive Räumlichkeiten mit besonderer Atmosphäre
- Persönlicher, ungezwungener Umgang
- Als Bildungsurlaub anerkannt

UNSER MEHRWERT

Das XDi setzt auf neue, interaktive Lehr- und Bildungsformate, die sich an den aktuellen Erkenntnissen der Hirnforschung orientieren. Unser Credo ist „Learning by Doing“ – die Teilnehmer unserer Seminare lernen die Anwendung relevanter Methoden und Techniken anhand praktischer Übungen in kleinen Teams.

Design Sprint Workshop

TEILNEHMERSTIMMEN

„Ich bedanke mich herzlich für das wunderbare Seminar. Ich habe sehr viel lernen und mitnehmen können und freu mich auch über die geknüpfte Kontakte.“

Rika Stelljes - Digital Marketing Management, HANSA-FLEX AG

„Spannend aufbereitet, fundiert und anhand von Praxisbeispielen sehr gut nachvollziehbar. Stefans langjährige Erfahrung bot mir besonders bei den praktischen Aufgaben und Übungen einen großen Mehrwert. Prädikat empfehlenswert, nicht nur für Einsteiger.“

Christian Franke - TakeAway.com

REFERENZEN

Weitere Referenzen und Teilnehmerstimmen auf xd-i.com/referenzen

otto group



Handelsblatt



DAIMLER



Douglas



MITGLIEDSCHAFTEN

Mitglied | Member
2014

GERMAN UPA
Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals



kursfinder.de