



4 Tage

Design Sprint Workshop

Google Sprint & Google Design Sprint Training

XDi

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

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. Alle Teammitglieder werden zum Experten des Problems.

09:00 – 09:30 Willkommensrunde & Kennenlernen

Am ersten Tag geht es darum

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

Erklärung und Einführung in den Sprintprozess, Klärung der Rollen

Lösungsoffene, zielgerichtete Sprintklärung:

Worum geht es in diesem Sprint? Was ist der Auftrag?

Positive Zieldefinition

Warum machen wir dieses Projekt? “Start at the end” – Wie entwickelt sich das Projekt / das Produkt in den nächsten 6-12 Monaten, wenn alles positiv verläuft?

Kritische Aspekte

Wie könnten wir scheitern? 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. Präsentation, Feedback und Diskussion

12:00 - 13:00 Mittagspause

13.00 - 15:30 Experteninterview

Interviews

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

Design Sprint Workshop

AGENDA

Zieldefinition

Das Ziel für den Design-Sprint wird bestimmt. Die wichtigsten Nutzer bzw. Kunde werden bestimmt und der kritischste Moment der Nutzererfahrung wird ermittelt.

Praktische Übung (ca. 1,5h): „How Might We-Methode“ anhand der Interview-Ergebnisse. Präsentation, Feedback und Diskussion.

16:30 – 17:00 Reflexion & Ausblick

Design Sprint Workshop

AGENDA

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. Anschließend werden die Ideen und Lösungsansätze 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. Das Storyboard dient als Grundlage für die Entwicklung von Prototypen.

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

09:30 - 12:00 Benchmarking

Was machen die anderen Unternehmen? Wie haben sie das Problem gelöst? (Benchmarking via Erfahrungen und Internetrecherche als Gruppendiskussion). Die Zielsetzung/Map wird in kleine Teilaufgaben zerlegt, jeder Teilnehmer bekommt eine Teilaufgabe zugeteilt.

Praktische Übung (ca. 1,5h): 4-Schritte Sketch Methode (Notes, Ideas, Crazy, Solution sketch) – Jedes Mitglied skizziert seine präferierte Lösungsskizze mit Stift und Papier. Präsentation, Feedback und Diskussion.

12:00 – 13:00 Mittagspause

13:00 - 15:30 Lösungsansätze und Prototypen

5-Schritte Entscheidungsmethode

Mittels der 5-Schritte Entscheidungsmethode (Art Museum, Heat Map, Speed critique, Straw Poll und Supervote) werden die Lösungsansätze ausgewählt und die Anzahl der Prototypen (1-3) wird bestimmt.

Rollenverteilung & Arbeitstitel

Rollen werden verteilt: Macher, Schreiber, Interviewer, „Overviewer“ u.a.. Ein Arbeitstitel bzw. Fake Brand Names wird vergeben.

Praktische Übung (ca. 1,5h): Storyboarding unter Einbeziehung aller Touchpoints. Präsentation, Feedback und Diskussion.

15:30 – 16:00 Reflexion und Ausblick

Design Sprint Workshop

AGENDA

Tag 3 - Prototyping

Ein Prototyp, eine mögliche Designlösung, die für ein bestimmtes Designproblem in Betracht gezogen werden kann oder eine Hypothese wird entwickelt. Als Prototyp ist alles erlaubt und gewünscht, was dem Kunden die Chance gibt, sich konkret in die Nutzungssituation zu versetzen. Das kann für Services und Dienstleistungen 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 - 12:00 Drehbuch & Rollen

Gemäß der Rollenverteilung wird am Prototyp gearbeitet. Der Workshopmoderator gibt Hilfestellung und stellt sich als Testperson zur Verfügung.

Praktische Übung (ca. 4,5h): Prototyping – in kleinen Gruppen oder einzeln wird an den Prototypen gearbeitet. Präsentation, Feedback und Diskussion.

12:00 – 13:00 Mittagspause

13:00 - 15:30 Storyboard & Probelauf

Die ersten Erfahrungen mit dem Storyboard und den Prototypen werden gemeinsam erörtert. Nachjustierungen werden vorgenommen und anschließend eingearbeitet. Die Folgerichtigkeit des Storyboards wird überprüft und eine Qualitätssicherung vorgenommen.

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

15:30 – 16:00 Reflexion und Ausblick

Design Sprint Workshop

AGENDA

Tag 4 - Testing

Der Prototyp wird Testern 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.

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 - 12:00 Interview 1+2+3

Interviewregeln

Der Interviewer führt das Interview mit den Probanden durch. Mögliche Probleme, die mit der Bedienung des Prototypen auftauchen, werden dokumentiert.

Praktische Übung (ca. 4,5h): Interviewing und Observing– Der Interviewer führt das Interview mit den Probanden durch. Unterdessen schreiben die Teammitglieder im Beobachtungsraum sorgfältig alles mit, was sie als beachtenswert empfinden.

12:00 – 13:00 Mittagspause

13:00 - 14:30 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.

14:30 - 15:30 Debriefing, Wrap up und Abschluss des Design Sprint

Die Ergebnisse werden gesammelt, bewertet und dokumentiert. Alle Teilnehmer reflektieren die Ergebnisse und ihre Erfahrungen mit dem Design Sprint. Ein Debriefing und Wrap up des gesamten Design Sprints findet statt – die wichtigsten Erkenntnisse werden gemeinsam priorisiert. Top-Learnings und die Ansätze für die nächste Runde werden definiert. Die langfristigen Ziele und Sprint-Fragen werden überprüft.

Praktische Übung (ca. 1,5h): Clustern, Dokumentation und Kommunikation.

15:30 – 16:00 Reflexion & Verabschiedung

Design Sprint Workshop

AGENDA

Tag 5 - Dokumentation und Planung (optional)

Nach dem Sprint ist vor dem Sprint. Ein weiterer (optionaler) halber Tag kann dafür genutzt werden, mit dem Team zu klären, wie es nach dem Sprint weitergeht. Wie wird der gelaufene Sprint am besten dokumentiert? Wie wird der nächste Sprint geplant? Welche Tests sollten durchgeführt werden?

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

09:30 - 12:00 Auf in die nächste Runde

Nach der ersten Design Sprint Runde und zu Beginn der zweiten sollte man sich bereits Gedanken über die beste Test-Methode machen. Die Test-Ansätze sollten strategisch anhand der Produkt-Hypothesen ausgewählt werden. Im Laufe der Zeit können sich die Testmethoden ändern oder werden verfeinert. Verschiedene Testmethoden werden passend zum Produkt vorgestellt.

Praktische Übung (ca. 1h): Testing – Anwendung verschiedener Testmethoden.

12:00 – 13:00 Reflexion & Verabschiedung

Design Sprint Workshop

ZAHLEN & FAKTEN

On Campus Full-time

- Standard-Preis: 2.990,00
- Frühbucher-Preis: 2.740,00
- Dauer: 4-5 Tage
- Level: Beginner | Intermediate
- Zeiten: Täglich 09:00-17:00
- Sprache: Deutsch
- Min. Teilnehmer: 6
- Max. Teilnehmer: 12

Live Online Full-time

- Standard-Preis: 2.890,00
- Frühbucher-Preis: 2.640,00
- Level: Beginner | Intermediate
- Zeiten: Täglich 09:00-17:00
- Sprache: Deutsch
- Min. Teilnehmer: 6
- Max. Teilnehmer: 12

TEILNAHMEBESCHEINIGUNG

Für das abgeschlossene Seminar wird das Zertifikat „Design Sprint Workshop“ des XDi – Experience Design Instituts vergeben.

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 Berufspraxis 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



ZERTIFIZIERUNGEN



GERMAN UPA

Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

BEWERTUNGEN



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 geknüpften 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

BOSS
HUGO BOSS

Douglas

CHECK24

adidas
GROUP

Allianz

MITGLIEDSCHAFTEN



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

kursfinder.de