

FIT FÜR WORKSHOPS

Session 2: Schneller, schneller!

Was sind Design Sprints?





Vitalij Malahov

vitalij.malahov@skopos-nova.de

+49 2233 9988 328



Pia Blumauer

pia.blumauer@skopos-nova.de

+49 2233 9988 339



Was ist eigentlich ein Design Sprint?



Welche Rollen gibt es im Sprint Team?



Was passiert an den einzelnen Tagen?



Welche Schwierigkeiten können auftreten?



Was ist eigentlich ein Design Sprint?

Definition

„Ein Design Sprint ist eine sehr effektive und schnelle Methode, mithilfe derer Unternehmen ein Problem definieren, Lösungen entwickeln, einen Prototypen bauen und diesen mit Nutzern aus der Zielgruppe testen. Und das in nur 4 (oder 5) aufeinanderfolgenden Tagen.“



Woher kommt der Design Sprint? Silicon Valley, was sonst.



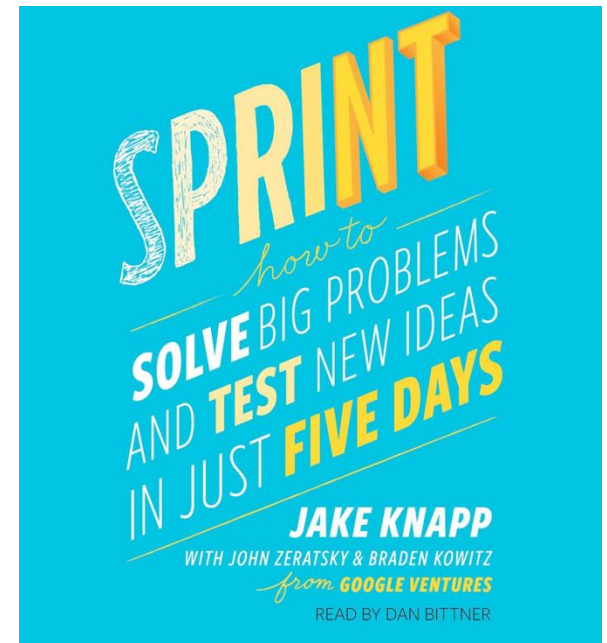
Jake Knapp

+



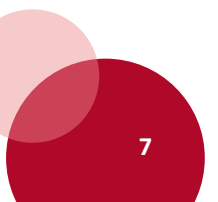
Google Ventures

=



SPRINT Book

Wer sprintet?



Der Design Sprint basiert auf 4 Grundprinzipien.

**Gemeinsam
alleine arbeiten**

**Greifbare
Inhalte >
Diskussion**

**Loslegen ist
wichtiger als
Recht haben**

**Kreativität ist
kein Muss**

Besonderheiten über die nicht so häufig gesprochen wird.



Nutzer mit einbeziehen

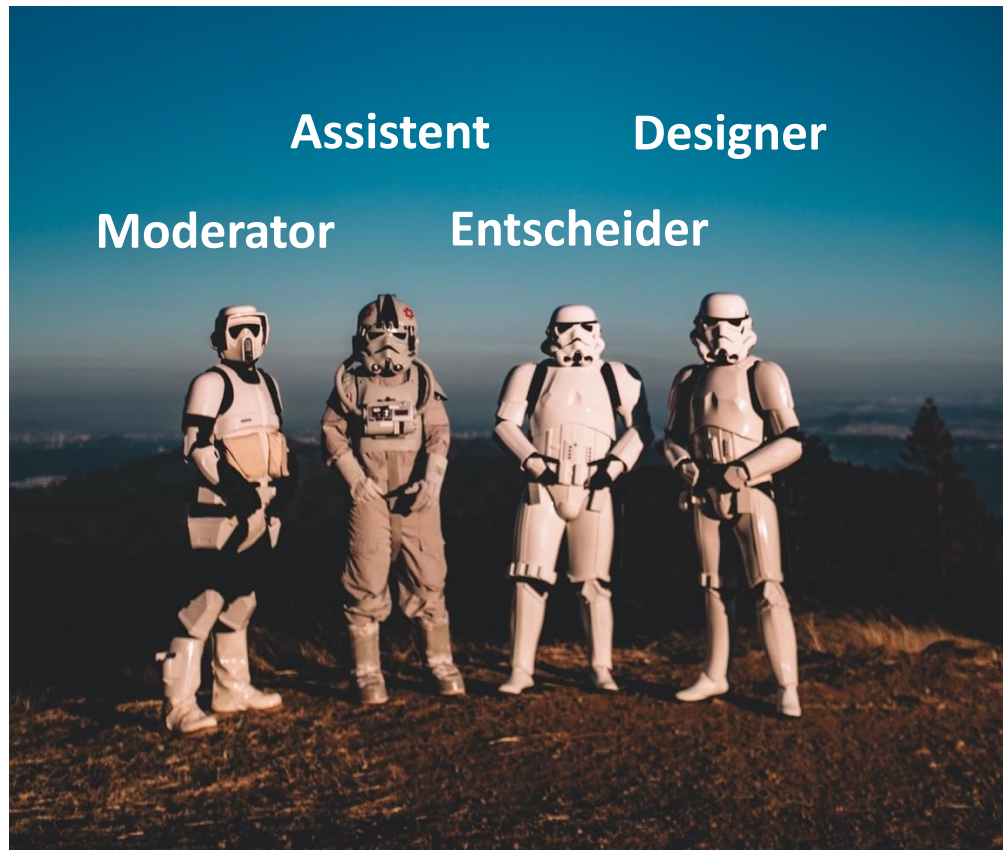


Stakeholder abholen

**Welche Rollen gibt es
im Sprint Team?**

Das Sprint Team

Diese Rollen müssen vertreten sein:



Je nach Fragestellung sinnvoll:

- Kundenkenner
(z.B. Customer Service, Sales)
- Marketer
- Entwickler
- Branchenkenner
- Finance
- Logistik
- Technik
- Wer zu dieser Fragestellung sonst noch sinnvollen Input geben kann

Max. Teilnehmerzahl: 7-8

**Was passiert an den
einzelnen Tagen?**

In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen

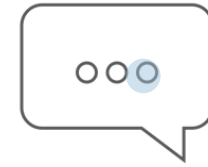
Storyboard
erstellen



Mittwoch

Prototypen
bauen

Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag

Prototypen
testen

Nächste Schritte
festhalten

In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen

Storyboard
erstellen



Mittwoch

Prototypen
bauen

Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag

Prototypen
testen

Nächste Schritte
festhalten

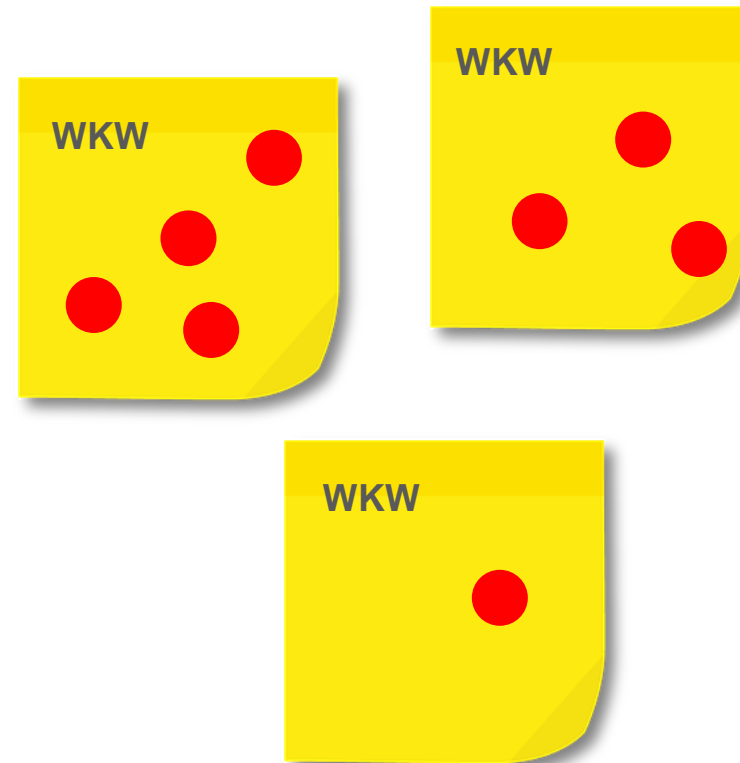
Montag – Herausforderungen mit Experteninterviews identifizieren

Für das Problem relevante Experten werden vorab eingeladen

Jedes Interview dauert maximal 30 Minuten

Das Sprint Team notiert Herausforderungen und Optimierungspotenziale in Form von “Wie können wir...?” Post-Its

Herausforderungen werden gesammelt, Dopplungen entfernt und durch Voting priorisiert



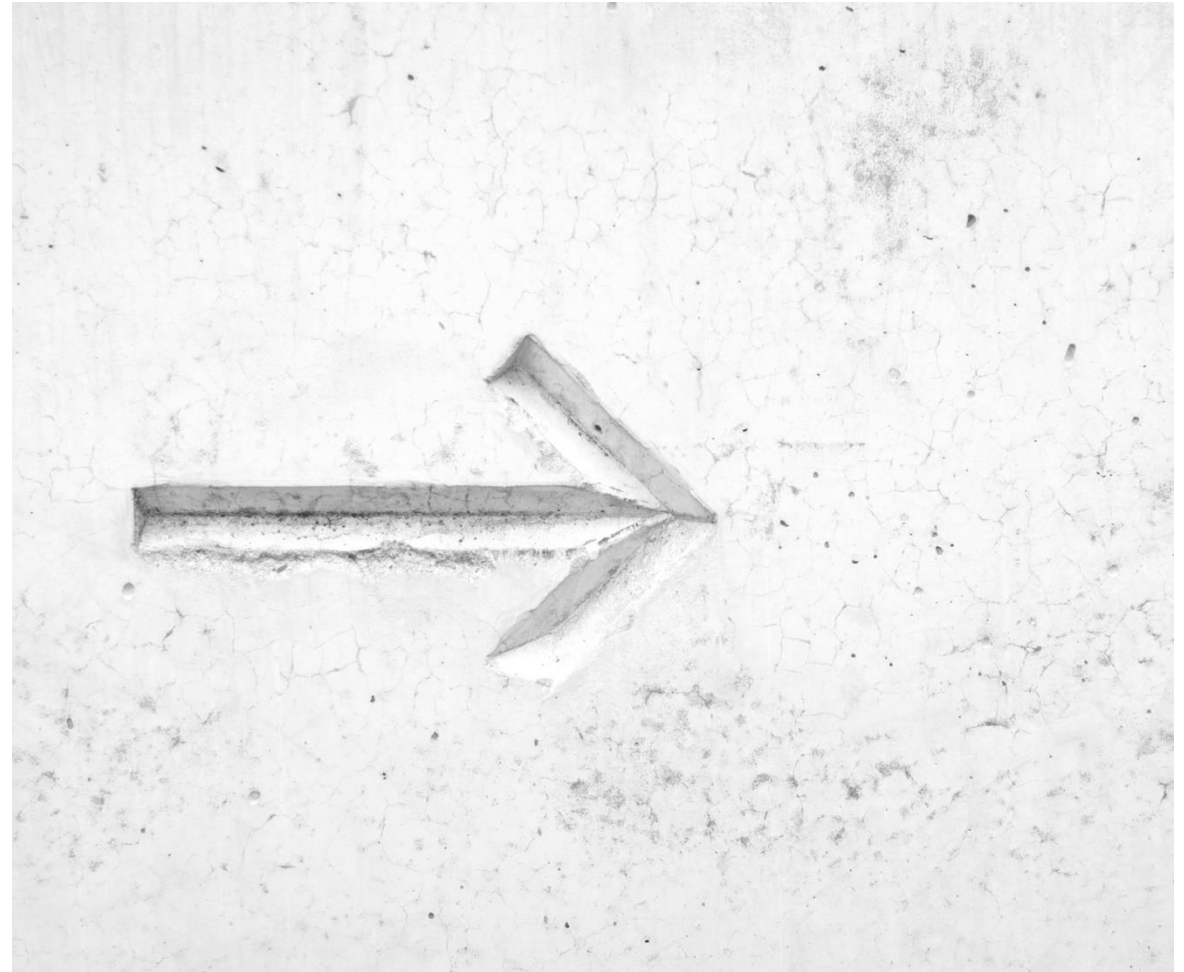
Montag – Langfristiges Ziel und Sprintfragen verfassen

Langfristiges Ziel:

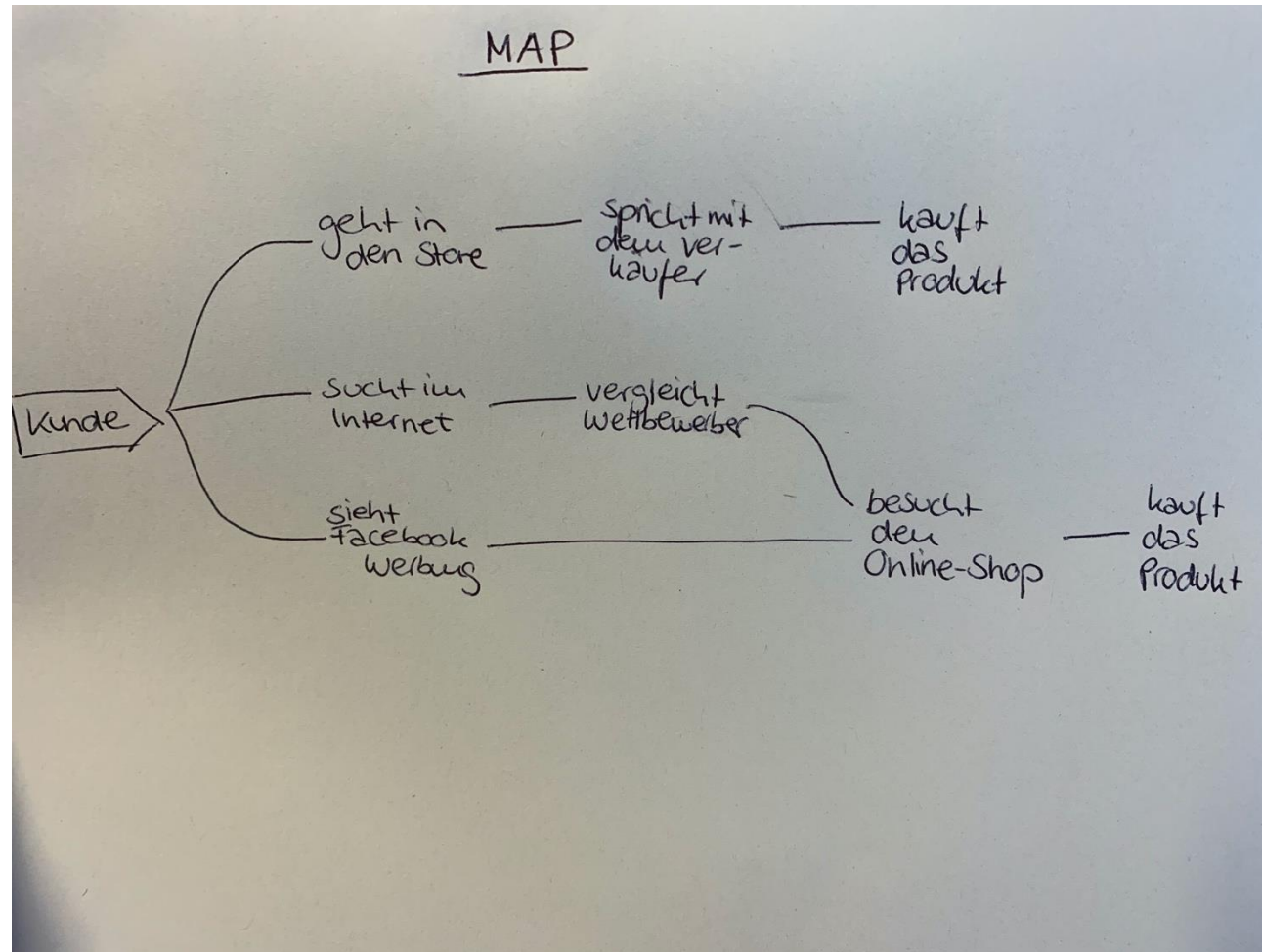
“In 2 Jahren möchten wir mit unserem Onlineshop 20% mehr Umsätze generieren.”

Sprintfrage:

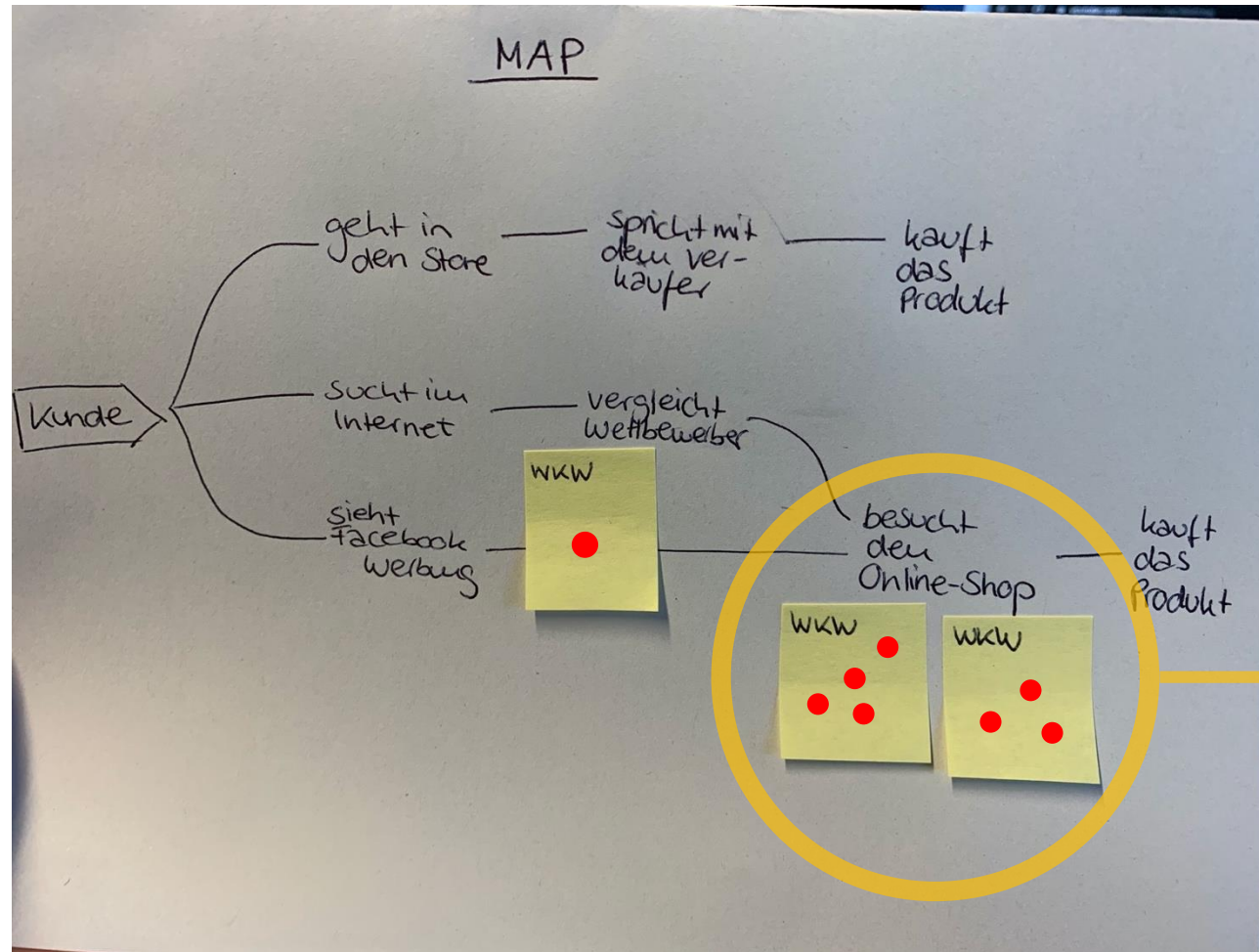
“Können wir es schaffen, dass der Online-Shop mehr Kunden anzieht?”



Montag – Map erstellen



Montag – Priorisierte Herausforderungen platzieren und entscheiden



„Hier liegt das größte Potenzial, um die Sprintfragen zu beantworten“

In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen

Storyboard
erstellen



Mittwoch

Prototypen
bauen

Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag

Prototypen
testen

Nächste Schritte
festhalten

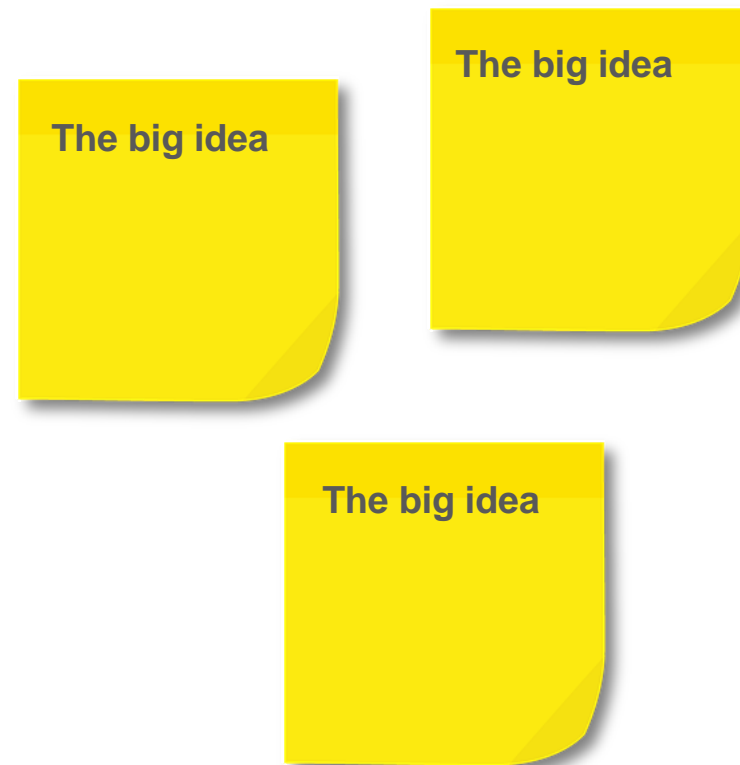
Montag - Lightning Demos

25 Minuten Zeit

Jeder aus dem Sprint-Team sucht branchenübergreifend im Internet nach bestehenden Lösungen, die der Inspiration dienen.

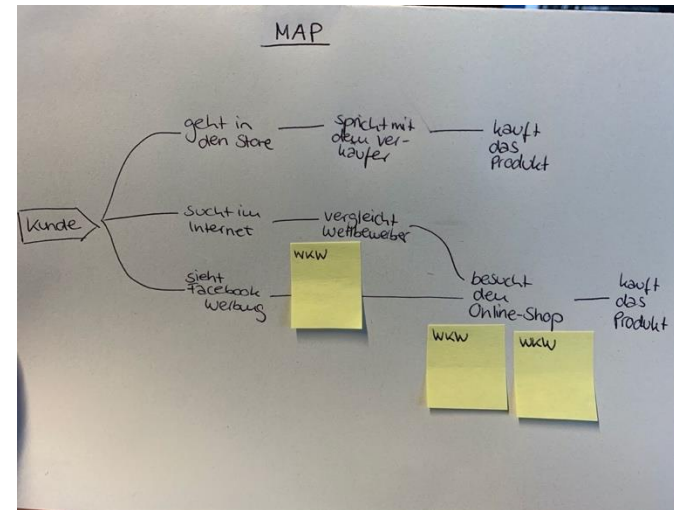
Jeder Teilnehmer präsentiert drei Ergebnisse seiner Recherche.

Ein Teilnehmer notiert und erstellt Inspirationspool für nächste Schritte.



Montag - 4 Step Sketch

- 1. Notes:** 20 Minuten Zeit, um alles Wichtige auf einen DIN A4 Zettel zu schreiben. Jeder für sich.
- 2. Ideas:** Erste Ideen werden skizziert. 20 Minuten Zeit. Jeder für sich.
- 3. Crazy Eights:** 1 Blatt Papier, 3 mal geknickt, 1 Idee, 8 Ausführungen dieser Idee, 8 Minuten Zeit. Jeder für sich.
- 4. Solution Sketch:** Die eigene finale Idee wird so gezeichnet, dass sie selbsterklärend ist. Jeder für sich.



The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

The big idea

In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen

Storyboard
erstellen



Mittwoch

Prototypen
bauen

Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag

Prototypen
testen

Nächste Schritte
festhalten

Dienstag – Lösungen auswählen

The art museum

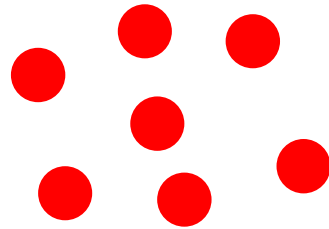
Heat maps

Speed critique

Verbindliches Voting

Elevator Pitches für den Entscheider

The super vote



In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen



Storyboard
erstellen



Mittwoch

Prototypen
bauen

Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag

Prototypen
testen

Nächste Schritte
festhalten

Dienstag – Storyboard erstellen



In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen

Storyboard
erstellen



Mittwoch

● Prototypen
bauen

● Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag

Prototypen
testen

Nächste Schritte
festhalten

Mittwoch – Prototypen bauen und Nutzertest vorbereiten.

Der Prototyp wird gebaut, dazu wird Zeit benötigt.

Designer + Assistenten für Texte und Bildmaterial

Fake it till you make it!

Zwischenstände des Prototypen besprechen.

Testung proben und Testnutzer erinnern.



In 4 Tagen vom Problem zur getesteten Lösung.



Montag

Herausforderungen
& Sprintfrage

Lösungen
generieren



Dienstag

Lösungen
auswählen

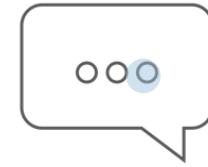
Storyboard
erstellen



Mittwoch

Prototypen
bauen

Nutzertest
vorbereiten



Donnerstag



Prototypen
testen



Nächste Schritte
festhalten

Donnerstag – Prototypen testen und nächste Schritte definieren.

Es werden 2 Räume benötigt.

Das Sprint-Team sieht die Testung durch eine Spiegelwand oder per Livestream.

5 ist die magische Zahl.

Ein grober Leitfaden hilft.

Die Sprintfragen sind im Fokus.

Entscheidung und Verschriftlichung über das weitere Vorgehen.



Welche
Schwierigkeiten
können auftreten?

Herausforderungen

Räumlichkeiten finden: Gesamter Sprint sollte in *einem* großen Raum stattfinden

Häufigstes Gegenargument: Zeitaufwand

Gegenargumente fürs Gegenargument:

1. Entscheider müssen nur Montag und Dienstag dabei sein.
2. „If a picture is worth 1000 words, a prototype is worth 1000 meetings.“

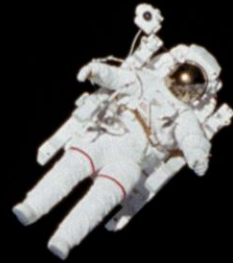
Erwartungsmanagement und Stakeholder involvieren



Pia



Vitalij



Das war's für heute

Gibt es noch Fragen?

Session 3:

Get Creative!

**Mit Ideation Sprints sehr
schnell zu neuen Ufern**

19.02



Vitalij Malahov

vitalij.malahov@skopos-nova.de

+49 2233 9988 328



Pia Blumauer

pia.blumauer@skopos-nova.de

+49 2233 9988 339