

## дизайн-спринт

Анализ и решение  
проблем за 5 дней

### Решение для практически любой проблемы можно найти за 5 дней.

Дизайн-спринт – интенсивная рабочая сессия, разработанная в компании Google, которая позволяет:

1. Детально проанализировать существующую ситуацию
2. Разработать видение потенциального решения
3. Создать прототип
4. Протестировать предлагаемое решение с реальными пользователями
5. Определить следующие шаги

Команде даётся мощный набор инструментов и каждый день расписан по минутам.

В конце пятого дня организация получает протестированный вариант решения – новый продукт, процесс или технологию.

Понедельник Вторник Среда Четверг Пятница



### программа

**День 1.** Карта. Детальное погружение в проблему. Составляется карта проблемы и выбирается направление. К концу дня у команды может появиться сотня предложений по исправлению ситуации. Вместе с приглашенными экспертами она выбирает самые интересные и потенциально эффективные идеи.

**День 2.** Визуализация. Визуализация идей. Генерация и выбор потенциального решения/потенциальных направлений. Команда сверяет идеи с целью спринга. Некоторые предложения могут объединяться с другими и дополняться новыми предложениями. Каждый член команды выбирает понравившуюся идею и продумывает более детальное решение. В конце он описывает три этапа для реализации.

**День 3.** Решение. Выбор точки приложения усилий. Детальная проработка финальной идеи. Выбирается финальное решение. Из всех предложенных вариантов команда выбирает самые интересные и составляет финальную историю пользователя, которую необходимо протестировать с помощью прототипа.

**День 4.** Прототип. Создание прототипа потенциального решения и подготовка к тестированию. Создаются прототипы. Задача команды – создать 2-3 прототипа для обсуждения с пользователями.

**День 5.** Демонстрация. Демонстрация прототипов реальным пользователям, сбор обратной связи. Разработка следующих шагов. Тестируются прототипы и собирается обратная связь. Команда проводит пять демонстраций и интервью. После интервью все обсуждают возможные улучшения и составляют план внедрения изменений.

# о тренинге

## тренинг будет полезен

- Владельцам продуктов
- Руководителям компаний
- Управляющим клиентским опытом
- Менеджерам по продуктам
- Руководителям процессного офиса
- Руководителям сервисных подразделений
- Участникам проектных команд
- Небезразличным сотрудникам компании

## формат



Дистанционная сессия/очная сессия



Ежедневные практические задания в команде



40 часов



6 человек и внешний фасилитатор



Менторская сопровождение после завершения сессии

## в течение Дизайн-спринта

- Поможем качественно подготовится к проведению Дизайн-спринта
- Подготовим план фасилитации для каждого дня
- Проведём команду по алгоритму Дизайн-спринта
- Проведём ретроспективную сессию с командой, поможем разработать дальнейший план действий

## в каких случаях используют дизайн-спринт

- Создание новых и улучшение существующих продуктов
- Поиск способов повышения уровня сервиса
- Тестирование коммерческих идей
- Изменение внутренних процессов

## пример вопросов на которые мы должны были ответить в процессе спрингта

- Как мы можем создать новый востребованный продукт?
- Как может выглядеть прототип мобильного приложения?
- Как мы можем защитить бесконтактные платежи?
- Как улучшить сервисную модель?