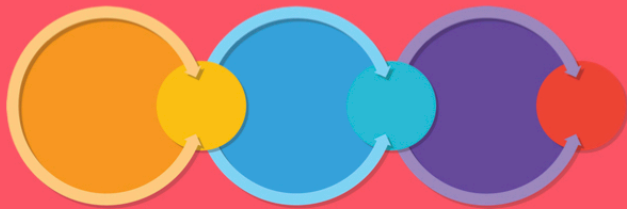


设计冲刺法

谷歌风投如何5天完成产品迭代

Design Sprint Methods



Playbook for start ups and designers

设计要紧！速度要紧！

Design matters! Speed matters!

如何在 5 天 高效 解决重要问题 并 测试新点子？

How to solve big problems and test new ideas in just 5 days?



冲刺周 5天任务

Sprint Week 5-Days Task

第一天 建团队

Day 1 Team building

第二天 理解挑战

Day 2 Understanding the challenge

第三天 设计和原型

Day 3 Design and prototype

第四天 用户验证

Day 4 Validate with users

第五天 最终报告

Day 5 Final presentation

冲刺导师

Sprint Masters

Lead

制定主题
凝聚团队
引领冲刺



Skills

UX方法
策略
谈判

一手策划设计冲刺

Planning the sprint

工作流程

Workflows



冲刺前

Before the Sprint

1 制定主题

- ▶ 和团队目标密切相关
- ▶ 启发灵感的
- ▶ 围绕目标用户或者市场

冲刺前

Before the Sprint

2 选择和邀请团队成员

每组 5-8人



Designer

设计师



Designer

设计师



Engineer

工程师



Prototyper

原型设计



Sprint Master

冲刺导师



Researcher

研究员

冲刺前

Before the Sprint

3 审查当前产品设计

确认主题的正确性

- ▶ 采访 关键利益相关者，项目领导
- ▶ 查看 现有文档
- ▶ 查看 相关的用户研究
- ▶ 查看 现有的设计
- ▶ 查看 核心的用户案例

冲刺前

Before the Sprint

4

准备工作

- ▶ 时间计划
- ▶ 过程方法
- ▶ N次贴
- ▶ 投票贴
- ▶ 白纸/笔
- ▶ 计时器



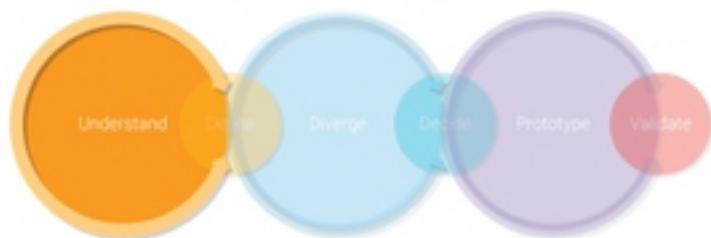
冲刺6个过程

6 Sprint Stages



理解方法

Understanding Methods



内容

- 用户需求
- 商业需求
- 技术能力

方法

- 商业目标/技术能力的快速访谈
- 用户访谈
- 实地观察
- 利益相关者图 (Stakeholder map)
- 竞品分析

360度快速访谈

360 degree lightning talks

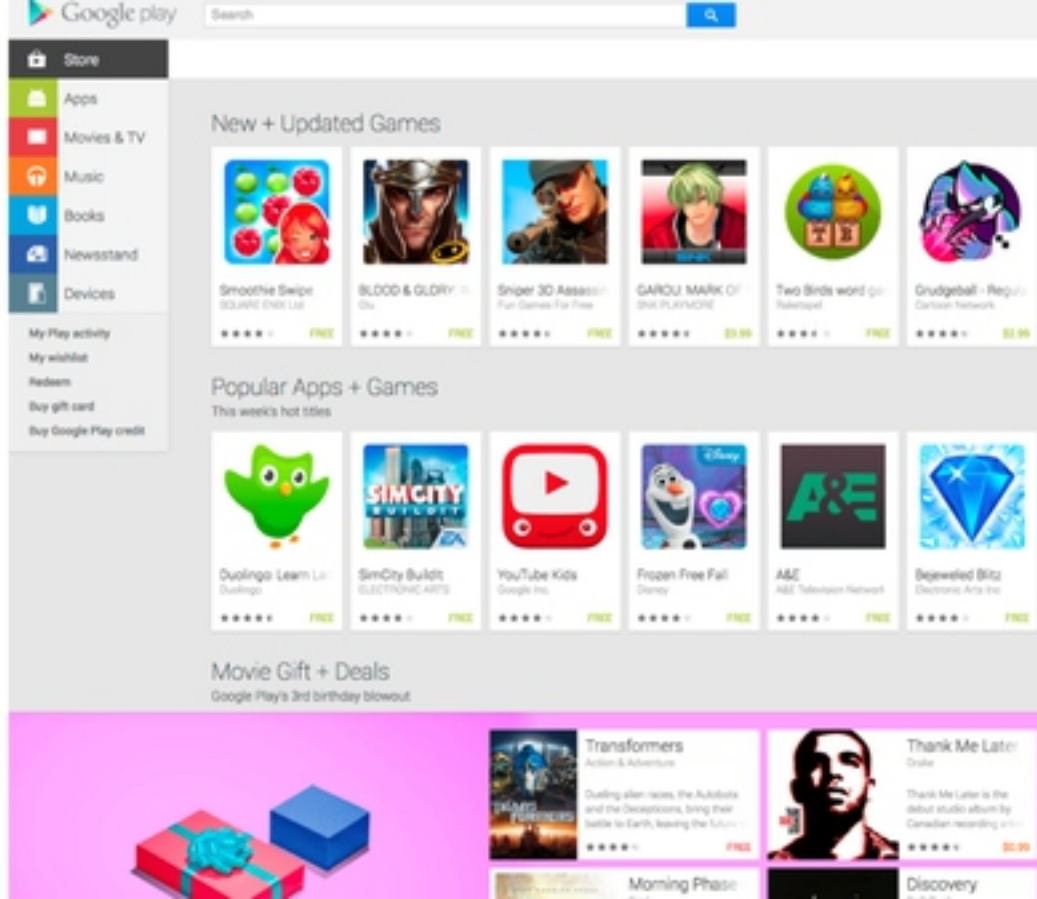
- ▶ 商业目标和成功标准 / 5min
- ▶ 技术能力和挑战 / 5min
- ▶ 相关用户研究 / 5min



竞品分析

Competitive overview

- ▶ 3-10个相似产品分析



用户访谈+实地走访

User interviews & Field visits

- ▶ 用户是产品好坏的最终评判
- ▶ 用户喜好和厌恶
- ▶ 理解环境



利益相关者图

Stakeholder map

30分钟如何做

- ▶ 列出可能的利益相关者 / 10分钟
- ▶ 分类 / 2分钟
- ▶ 选择冲刺中要为哪个利益相关者设计，以及他们的优先级
- ▶ 组织需求挖掘的讨论



*An example of a stakeholder group
in a Medical setting.*

医疗相关的例子

总结发现和初步idea

Summarize the learnings and first ideas

- ▶ 用N次贴总结
- ▶ 一开始的想法和观点来结束理解环节
- ▶ 将内容聚类
- ▶ 并非最终决定

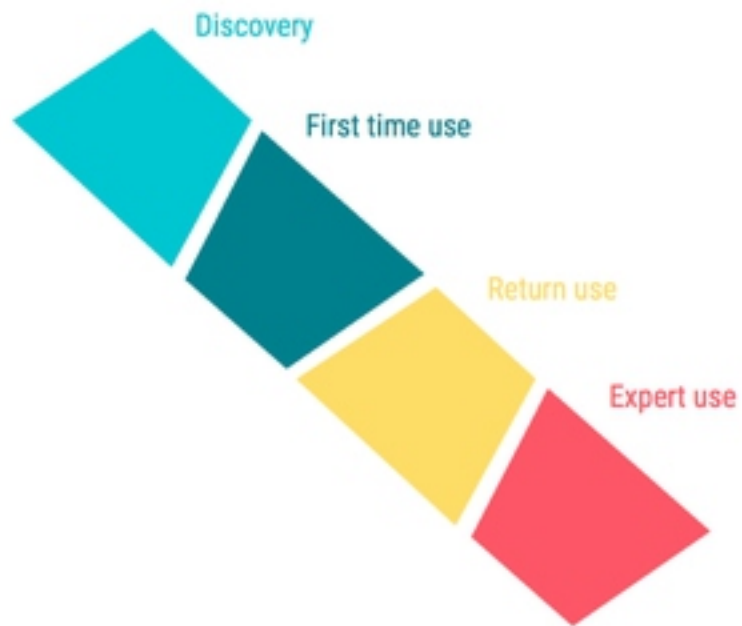
综合理解，寻找机会



主要用户旅程

The central User Journey

- ▶ 从小白用户到专家用户的地图



定义设计原则

Defining design principles

- ▶ 用户描述产品的3个词
- ▶ 列出重要的设计原则
- ▶ 让用户描述你的原型，对照目标



第一条Tweet

The first tweet

- ▶ 140个字描述产品核心策略



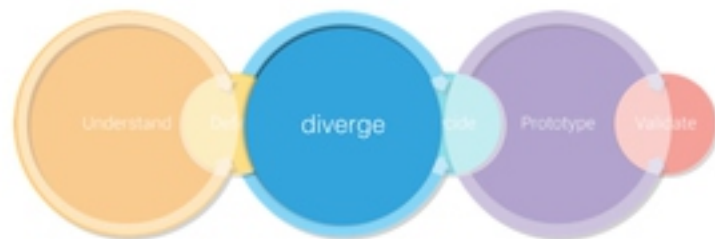
Launching tweet for a cooking app:

“Love cooking? Download MasterChef,
a cooking app with over 1million recipes!”

聚焦核心，避免跑偏

发散方法

Diverge Methods



内容

- ▶ 尽可能多的点子

方法

- ▶ 头脑风暴
- ▶ 5分钟8个点子
- ▶ 5分钟1个大点子
- ▶ 5分钟1个故事板

基本规则

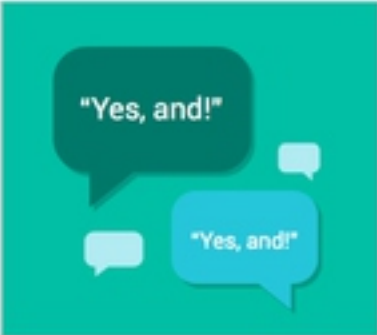
Basic Rules

- ▶ 不许质疑!
- ▶ 追求数量
- ▶ 鼓励开脑洞
- ▶ 在他人基础上发散
- ▶ 可视化

Yes, and...规则!

『即兴喜剧』的基本规则

接受其他人开头的内容
并且继续下去



"Yes, and!"

"Yes, and!"

头脑风暴

Brainstorming

个人头脑（静默）风暴



Individual (silent)
brainstorming



团队头脑风暴



Team brainstorming

完整流程

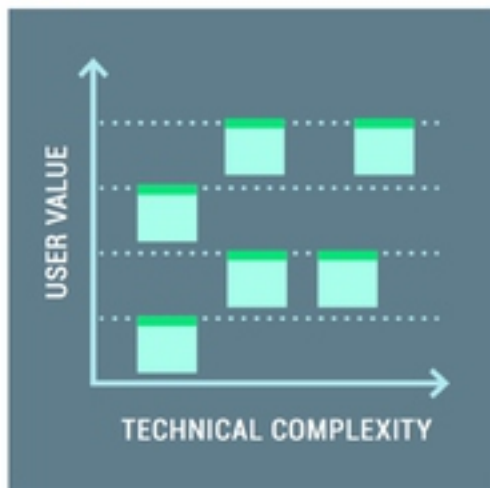
Brainstorming

1 个人头脑风暴



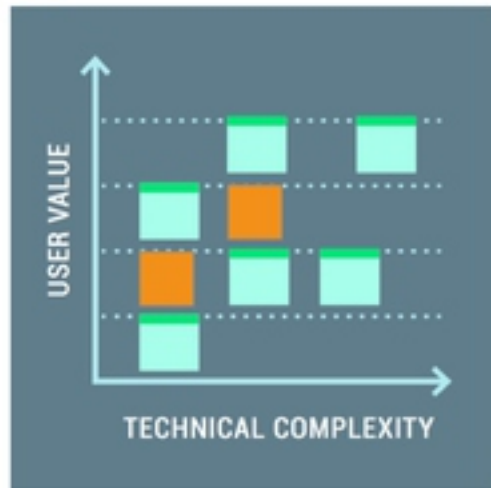
1张即时贴写1个点子
能写多少写多少

2 分享分类点子



分享点子，在评估表中聚合归类

3 团队补充点子



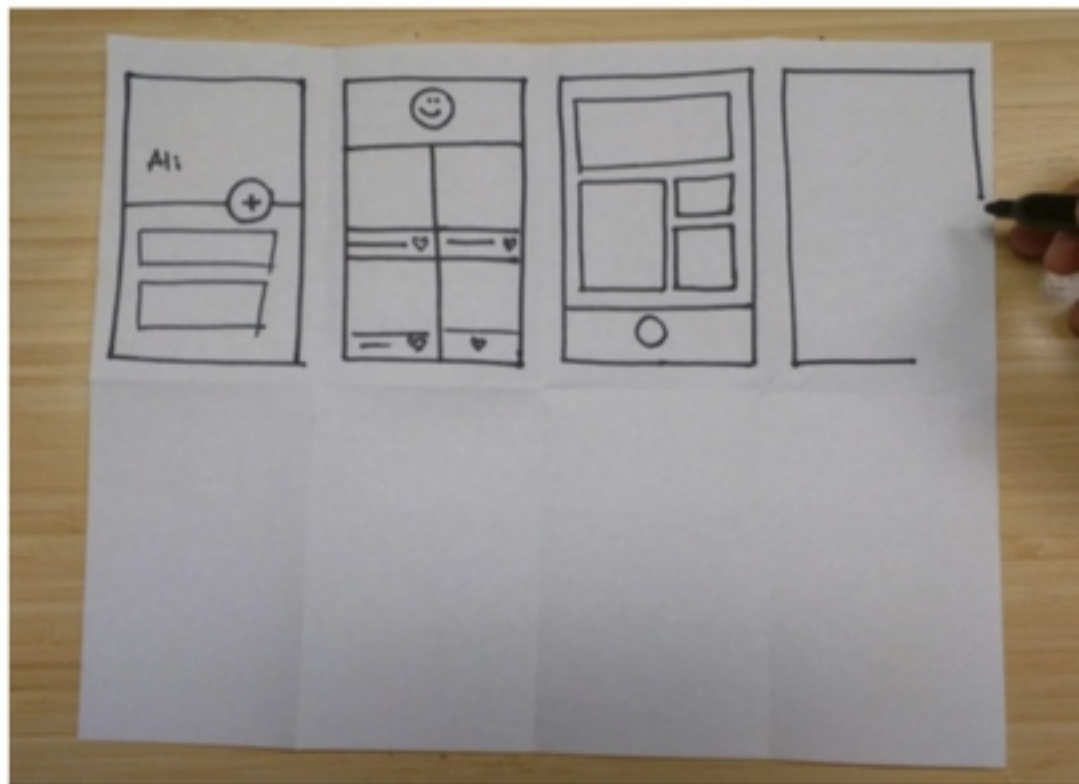
分享结束后，补充被启发的点子

5分钟8个点子

8 ideas in 5 min

7分钟怎么做

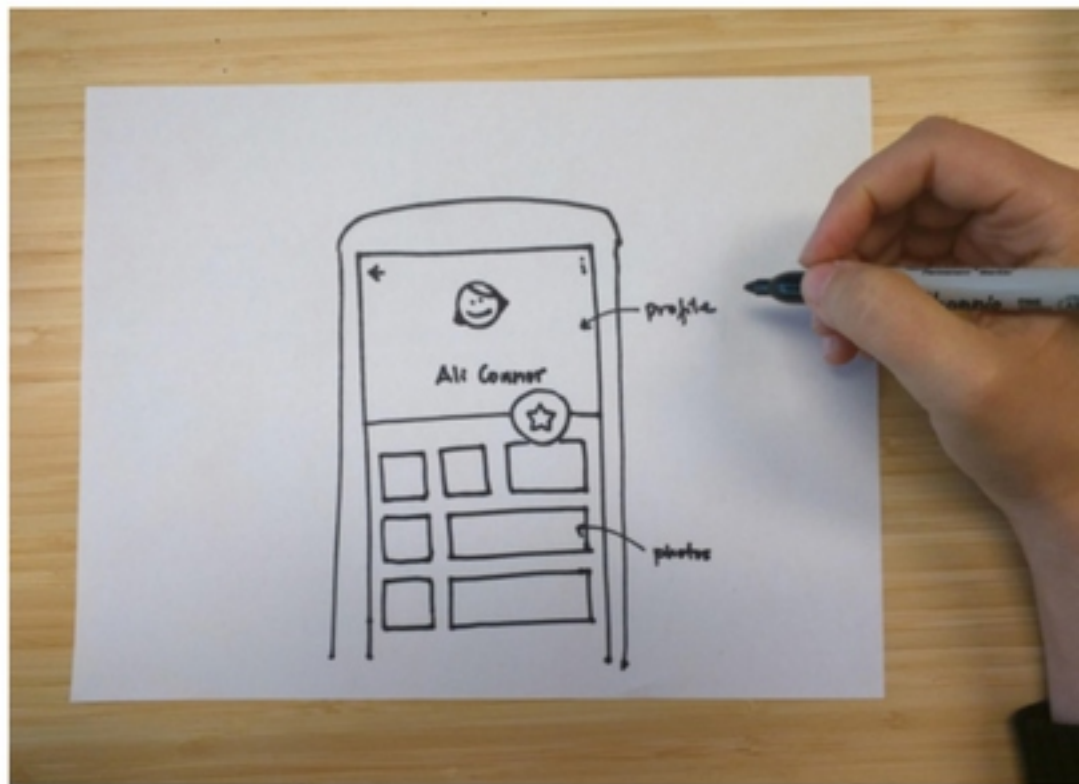
- ▶ A4纸折3折 / 1分钟
- ▶ 展开纸准备写啦
- ▶ 每个格写/画1个点子 / 5分钟



5分钟1个大点子

1 big idea in 5 min

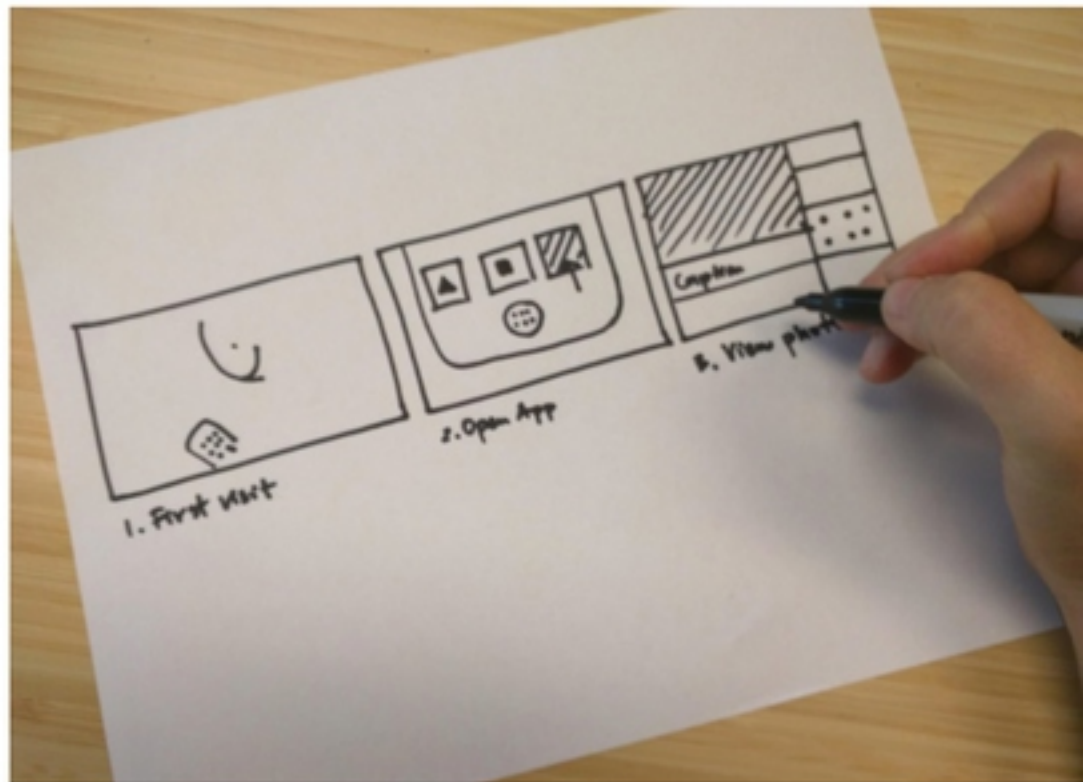
- ▶ 选1个你觉得最好的
- ▶ 继续完善这1个大点子



5分钟1个故事板

1 storyboard in 5 min

- 描绘用户的关键步骤



抉择方法

Decide Methods



内容

- 选出目前最好的设计

方法

- 投票
- 团队复查
- 思考帽子

投票

Zen voting

- ▶ 在白板上分享idea
- ▶ 组织语言表述
- ▶ 鼓励大家投票



团队复查&决定哪个做原型

Team review & decision on
what to prototype

- ▶ 团队讨论
- ▶ 抉择哪个做原型
- ▶ 进一步深入探索



思考帽子

Thinking hats

- ▶ 新团队/容易偏见
- ▶ 分给每人一顶思考帽子
- ▶ 不同角度观点的讨论
- ▶ 辅助做决定

点子创造者



Idea Generator

乐观



Optimist

悲观



Pessimist

技术能力



Technical feasibility

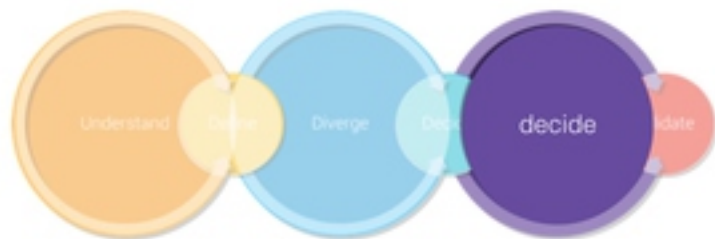
用户支持者



User Advocate

原型方法

Prototype Methods



内容

- 可做用户测试的原型

方法

- 线框原型
- Demo
- 视频
- 物理原型

原型制作

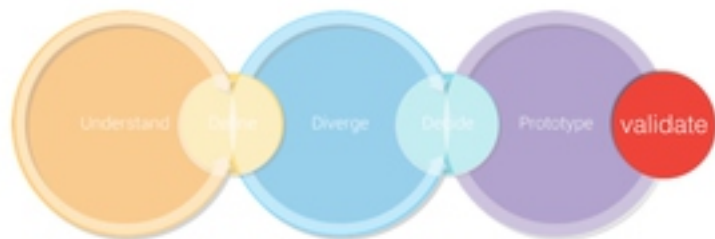
Prototyping

- ▶ 足够真实可感知
- ▶ 用户给予反馈



验证方法

Validate Methods



内容

- ▶ 向用户/商业/技术测试设计产出

方法

- ▶ 用户测试
- ▶ 商业利益相关者确认
- ▶ 技术可行性确认

用户测试 User test

老大反馈 Stakeholder feedback

技术确认 Tech feasibility check

- ▶ 用户喜欢不喜欢的点
- ▶ 改进空间
- ▶ 解决方法是否满足需求
- ▶ 老大拍板给资源
- ▶ 技术可行性



冲刺结束啦

Well Done! You finish it!

Thanks

To the Google Developer's team for making this educational resource publicly available. Further, thanks to all teams at Google and beyond who are constantly improving their game and methods.

Design Sprint Methods

