

Design Sprint Out

Pauline Thomas

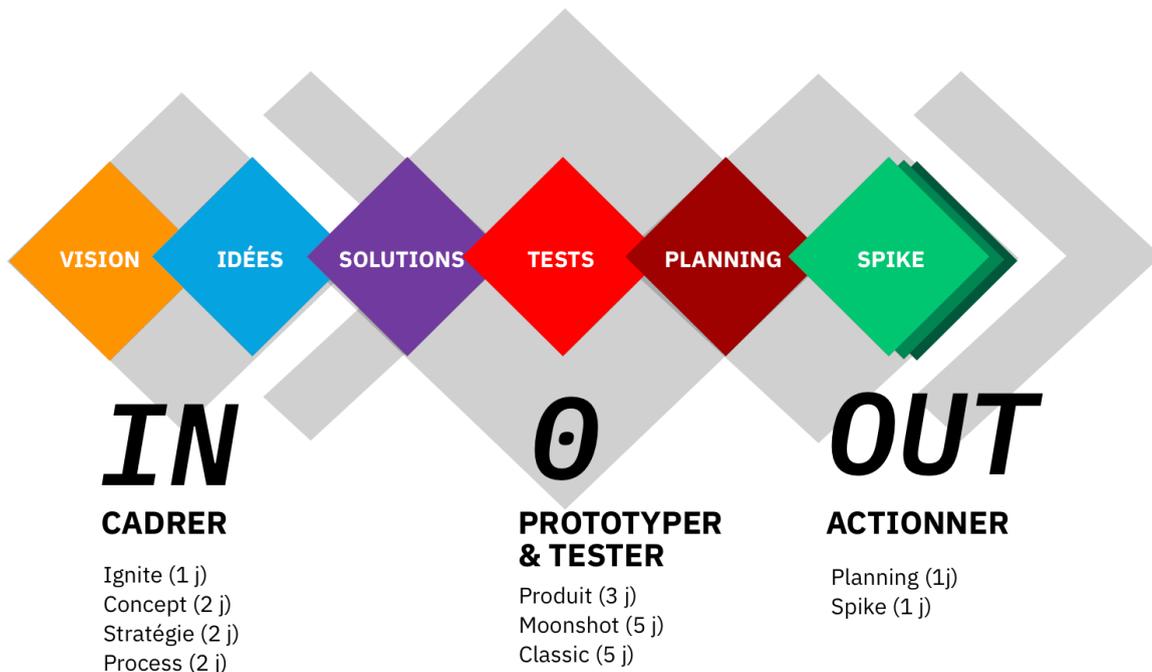
Évaluer la juste durée de votre Design Sprint

Moduler les activités jour par jour

Vous avez bien en tête les objectifs et contraintes, les ressources qui peuvent vous être allouées et avez mis au point le challenge du Sprint : c'est parfait ! Il s'agit maintenant de définir les activités clés et de les répartir par journée.

N'essayez pas de tout faire rentrer trop de choses sur une journée sous prétexte que votre client ou les parties prenantes ne sont pas disponibles : il est important que l'expérience soit enrichissante pour tous, pour donner à ce mécanisme de pivot qu'est le Sprint toute l'ampleur qu'il mérite. Trop en réduire sa durée rendra l'expérience stressante, et souvent frustrante ; par expérience, un Sprint de deux jours fait regretter à l'équipe ... de ne pas avoir fait trois jours. Si votre client est mature et qu'il a le budget, que vous avez déjà l'expérience des Sprints, partez sur la Lune avec un Moonshot ! Vous ne le regretterez pas (et votre commanditaire non plus).

LES DESIGN SPRINTS

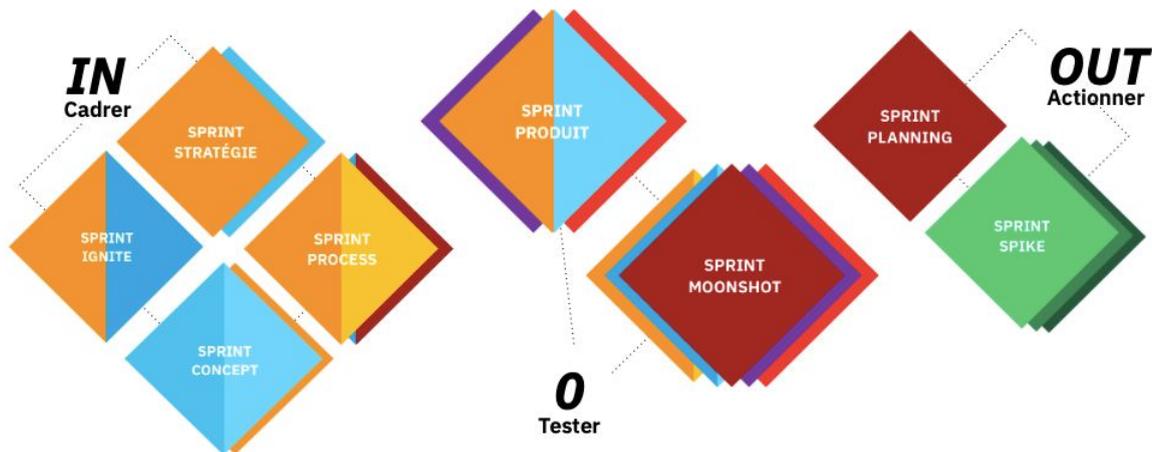


Le principe est simple : plus la problématique est large et floue, plus elle nécessite de déployer une approche en 4 temps :

1. cadrer avec le maximum de parties-prenantes (1 jour),
2. lancer une phase de recherche utilisateurs (au moins 5 jours),
3. refaire un Sprint pour prototyper et tester une solution (3 à 5 jours),
4. intégrer des Sprints pour actionner le projet (1 à 2 jours répétés).

Si votre problématique est claire, que vous avez les données clients, que vous êtes prêts à partir en production, alors vous pouvez vous lancer directement dans un Sprint de 3 à 5 jours.

Dans la partie qui suit, nous allons aborder les différents formats de Sprint que nous avons mis en place et testé sur le terrain : d'une journée pour débloquer un projet et aligner des équipes, à cinq jours d'affilé pour explorer de façon ambitieuse de nouvelles opportunités... chaque approche peut trouver son format adéquat.



Les types de Sprint pour Actionner

Si on n'agit pas vite après le Sprint 0 (Moonshot ou Produit), le risque est de laisser retomber le soufflé et de décevoir les équipes. Vous aurez soulevé beaucoup de matière, la dernière phase du Moonshot vous faisant poser les priorités et les ajustements à faire. L'idée est ici de se réunir autour des conclusions de la rétrospective et de préparer le backlog pour le prochain Sprint planning.

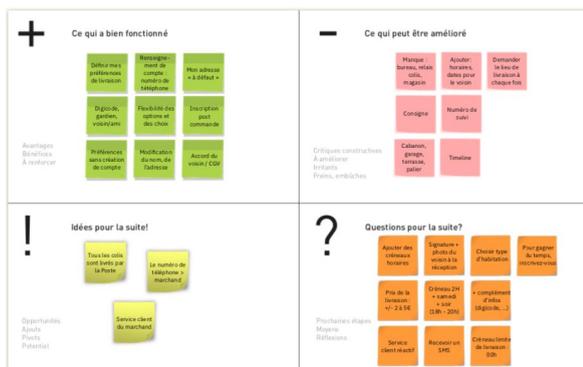
Il s'agit de creuser une opportunité à un moment T de l'expérience sur un cas d'usage prioritaire issu de la Story Map et de la priorisation Start, Stop, Continue que le Sprint 0 aurait permis de voir comme une nouvelle opportunité ou n'a pas suffi à traiter.

Suite au Moonshot vous aurez parfois besoin de :

- retravailler les solutions priorisées et faire plus de tests à plus grande échelle ;
- lancer des tests distants ;
- communiquer sur les premiers résultats ;
- mobiliser davantage de personnes en interne ;
- obtenir davantage de validations ;
- replanifier un Design Sprint.

Sprint Out (1 à 2 jours)

Les résultats du Sprint sont-ils très attendus ou a déjà remporté un succès alors battez le fer tant qu'il est chaud : Continuez ! À la fin d'un Design Sprint 0, les retours de tests permettent de voir plus clair, mais il reste toujours beaucoup d'incertitudes. Comme le montre l'aperçu général des retours des tests ci-dessus, il y a toujours autant de points à améliorer, à garder, ou à imaginer. Une itération est nécessaire tant que les équipes sont investies pour profiter de l'effet de momentum créé.



Pour la Poste, nous avons travaillé sur la création d'un service de livraison à domicile. Dans le cadre du Sprint Produit, le recrutement pour les tests se limitait aux parisiens. Avec stupeur, nous constatons que ces derniers rejettent la solution. Pourtant les précédentes recherches réalisées dans toute la France

nous donnaient le feu vert pour développer davantage le concept. Ainsi en recoupant tous les retours de tests, nous avons pu rapidement corriger les interfaces pour les faire tester à des utilisateurs dans toute la France et encore à Paris. Le prototype rencontra finalement un succès et nous pouvions passer à l'étape suivante : le Planning.

SPRINT OUT Planning (1 jour)

Sprint Planning : 1 jour

Objectifs : Valider l'issue du Sprint, aligner l'équipe sur les fonctionnalités à développer



Si après le Sprint Zero on peut déjà partir en production, alors il est temps pour le Product Owner (chef de produit) d'estimer la charge de développement pour chaque fonctionnalité priorisée.

Il s'agit de reprendre toutes les fonctionnalités testées pour faire le tri des éléments à creuser, à démarrer et à arrêter, poser des objectifs et indicateurs de succès pour les équipes. Cette session se fait généralement le 5ème jour du Sprint Moonshot, mais il est fort probable que votre équipe n'ait pas eu la possibilité de le faire.

Quand faire ce sprint ?

Suite à un Sprint Zero, le Sprint Planning est le moment pour :

- lister avec le chef de produit (Product Owner), designers et développeurs les fonctions à améliorer “à continuer”, “à commencer” du prototype (avec la méthode Start, stop, continue);
- s'aligner sur l'expérience client cible grâce au Story Mapping ;
- écrire les User Stories (spécification fonctionnelle du point de vue de l'utilisateur cible, en exprimant en quoi cette fonctionnalité lui apporte un bénéfice, sur le format : *En tant que <qui>, je veux <quoi> afin de <pourquoi>*)
- mettre à jour le Backlog avec les nouvelles User Stories (outil de planification de développement des fonctionnalités du Sprint de développement en cours ou à venir) ;
- fixer les critères de succès et les objectifs de l'équipe avec les OKR (Objectives and Key Results).

Déroulé

Icebreaker

Présentation de la restitution

Start, Stop, Continue

Story Mapping

User stories (fonctionnalités décrites sous forme de tâches réalisées du point de vue des utilisateurs)

Mise à jour du Backlog (liste de fonctionnalités priorisées)

OKR (métriques mesurant les résultats mis en face des objectifs de l'entreprise)

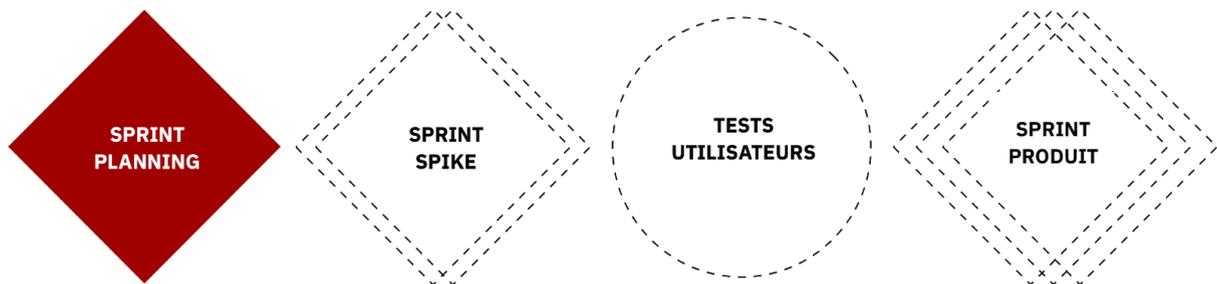
Membres de l'équipe (3-4 personnes)

- UX, UI Designer pour estimer la charge de conception
- Développeur pour estimer la charge de développement
- Product Owner (PO) pour documenter les user stories

Livrables

- Users stories
- Story map
- OKR

Intégration dans un cycle agile



SPRINT OUT Spike (1 jour)

Sprint Spike : 1 jour

Objectif : Concevoir ensemble de manière très opérationnelle pour estimer précisément l'effort de développement



Quand faire ce sprint ? En équipe très resserrée, il s'agit de réunir développeur, designer et Product Owner dans une même

salle pendant une journée pour préciser la charge de développement d'une fonctionnalité priorisée dans le Backlog. Pour cela, la manière la plus simple d'estimer la fonctionnalité est de la concevoir ensemble pour la tester.

Cette journée est dense : elle commence par un rappel de la User Story exprimant du point de vue de l'utilisateur la fonctionnalité attendue et les premières esquisses de solutions réalisées pendant le Design Sprint Zero. Puis le tandem développeur-designer va employer des méthodes de créativité ou directement de prototypage rapide pour convenir ensemble d'une solution. Cette solution sera testée en mode guerilla (tests utilisateurs avec les moyens du bord) puis estimée, priorisée dans le Backlog par le Product Owner.

Déroulé méthodologique

Matin

Café - 15'
Introduction de la problématique - 15'
Icebreaker - 15'
Inspiration - 15'
Crazy 8's - 10'
1 big idea in 5' - 5'
Brain writing - 15'
Pause
Prototype - 120'

Après-midi

Hypothèses de test - 30'
Guerilla tests - 60'
Pause - 15'
Debrief et Analyse des tests - 30'
Mise à jour du Backlog avec le prototype - 60'
Mise à jour des documentations communes - 60'

Membres de l'équipe (3-4 personnes)

- UX, UI Designer pour estimer la charge de conception
- Développeur pour estimer la charge de développement
- Product Owner (PO) pour documenter les user stories

Livrables

- Users stories
- Prototype

Intégration dans un cycle agile

❖ **Design Sprint In/Out** - Pauline Thomas

