



# Design Sprint

Kom med når vi lærer dig, hvordan du bruger et af de hotteste værktøjer indenfor produktudvikling. Lær det teoretiske fundament bag processen Design Sprint, som Google Ventures udviklede, og som kom på alles læber efter Jake Knapps populære bog "The Sprint Book". På kurset vil du få konkret praktisk erfaring med processen i form af eksekvering af et minisprint henover to dage, hvor du også selv får ansvar for at facilitere og deltage.

## Det kan du efter kurset

- Vurdere om Design Sprint er det rette værktøj til dit problem
- Forberede deltagere og praktikken forud for et Design Sprint
- Facilitere dit team effektivt gennem et Design Sprint
- Undgå typiske fejl og problemer
- Bruge sprintets læring til faktisk at komme videre

## Målgruppe

Dette kursus er for dig, der har lidt erfaring i produktudvikling, og gerne vil blive mere innovativ i din tilgang til produktudvikling. Du kan for eksempel være Product Owner, Business Analyst, Product Manager, Udvikler, Scrum Master, UX Professionel, Arkitekt, Facilitator eller Product Designer.

## Indhold

Rune er en erfaren facilitator og produktudvikler, og har adskillige Design Sprints bag sig. Han vil tage dig igennem teorien og rammerne for et Design Sprint, vekslende mellem korte læringsseancer baseret på best practice og praktisk afprøvning af færdighederne. Alle emner rundes af med underviserens personlige tips og tricks, så du ikke rammes af de samme anti-patterns.

På kurset vil du komme gennem følgende:

- **Forberedelsen:** Først og fremmest lærer du hvorfor det vigtigste spørgsmål er, om det overhovedet giver mening at køre et Design Sprint. Hvilke situationer passer det til, og hvornår skal man fravælge det? Vi gennemgår de forskellige elementer i disciplinen, og giver dig vores bedste råd til en effektiv forberedelse.
- **Forstå:** Design Sprintets første dag er på mange måder den del af sprintet, som skræmmer flest. Du lærer at strukturere hvad der kan føles som kaos, og du får værktøjer til at få processen på ret køl, hvis den kuldsejler.
- **Den kreative muskel:** Hvordan kan man varme den kreative muskel op, så dit team yder sit allerbedste, når der skal designes på kryds og tværs?
- **Beslut dig!** Beslutningsprocesserne er noget af det, der faciliteres strammest i et Design Sprint. Du lærer at vælge metode og prøve dem af. Værktøjerne kan selvfølgelig bruges i utallige andre sammenhænge end Design Sprints.
- **Byg, Test og Lær:** Med afsæt i dit Storyboard kommer du til at bygge en prototype i forskellige værktøjer – tag din laptop med, så du kan prøve det!

Desuden vil vi opstille et realistisk setup og gennemføre interviews med hinanden, tage noter og uddrage læring. Til sidst demonstreres hvordan denne læring kan bruges fremadrettet.

## Om underviseren



Rune er produktudvikler og har arbejdet i en række større danske virksomheder med netop dette.

Han har haft mange forskellige roller som udvikler, Scrum Master, team lead og coach - men altid med agile principper som bagtæppe.

Rune underviser i det agile kompetencefelt med fokus på analogi, dynamisk involvering og hands-on. Til daglig arbejder Rune som coach i produktorganisationer hos Syndicates kunder.