

# Inhalt

## Vorwort 8

Schön, dass Sie das Abenteuer mit uns wagen! ..... 8

Für wen eignet sich dieses Buch? ..... 10

Hinweise zu Gliederung und Arbeitsweise. .... 11

## 1 Einleitung: Design Sprints als Innovationsmethode 14

Grundlage für Design Sprints:

Design Thinking und agile Methoden ..... 17

Definition: Was ist ein Design Sprint? ..... 19

Historie: Wer hat's erfunden? ..... 20

Aufbau: Die fünf Phasen eines Design Sprints ..... 22

Phase 1: Verstehen ..... 24

Phase 2: Ideen sammeln und skizzieren ..... 24

Phase 3: Entscheiden ..... 24

Phase 4: Prototyp erstellen. .... 25

Phase 5: Prototyp überprüfen ..... 25

Einsatz: Wann ist ein Design Sprint die richtige Methode? ... 26

Prinzipien: Wie arbeitet man in einem Design Sprint? ..... 27

Volle Konzentration und Hingabe ..... 28

Einzelne Nutzer stehen im Mittelpunkt ..... 28

Timeboxing ..... 29

Zusammen alleine arbeiten ..... 29

Dot-Voting (Klebepunkt-Abstimmung) und Heatmaps... 30

Autokratie vor Demokratie ..... 30

Kontinuierliche Verbesserung und Prototyp-Mentalität... 31

Loslegen vor Richtigmachen ..... 32

Ehrliches Feedback ohne Wertungen ..... 32

Ein Sprint Master ist neutral ..... 33

## 2 Vor dem Sprint 34

Die Herausforderung verstehen ..... 35

Was müssen Sie vor dem Sprint langfristig sicherstellen? ... 36

Die Herausforderung präzise formulieren ..... 36

Budget und Zeit ..... 41

Sprint-Team ..... 42

Sprint Master und Dokumentation ..... 44

Sprint-Raum ..... 45

Zusätzlicher Raum und Technik für die letzte

Sprint-Phase ..... 46

Zahlen, Fakten, Kundenumfragen, Nutzungsverhalten. . .	47
Zusätzliche personelle Ressourcen. . . . .	47
Verpflegung . . . . .	48
Sprint Brief. . . . .	48
Einladung an alle Sprint-Teilnehmer . . . . .	52
Was müssen Sie für den Sprint vorbereiten? . . . . .	54
Anreise und Unterkunft organisieren . . . . .	54
Geeignete Testkandidaten für das Interview finden. . . . .	54
Externe Experten für die Lightning Talks einladen . . . . .	56
Materialien besorgen . . . . .	59
Verpflegung bestellen . . . . .	63

### 3 Der Sprint 64

Montag. . . . .	67
Überblick Phase 1: Verstehen . . . . .	67
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 1 . . . . .	68
Vorstellungsrunde Sprint-Team. . . . .	72
Den Sprint vorstellen:	
Ablauf und Arbeitsweisen im Sprint. . . . .	72
Die Herausforderung vorstellen. . . . .	73
Langfristiges Ziel formulieren . . . . .	76
Sprint-Fragen: Annahmen und Hindernisse . . . . .	80
Note & Map und Customer Journey Map . . . . .	82

WKW-Fragen erklären. . . . .	90
Expertenbefragung (Lightning Talks)	
& WKW-Fragen formulieren . . . . .	91
WKW-Fragen clustern und auswählen . . . . .	95
Customer Journey Map der Zukunft. . . . .	99
WKW-Fragen der Map zuordnen . . . . .	101
Fokus bestimmen . . . . .	103
Überblick Phase 2: Ideen sammeln und skizzieren . . . . .	112
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 2 . . . . .	113
Lightning Demos. . . . .	116
4-Step Sketch. . . . .	118
Vorbereitung der Skizzengalerie . . . . .	129
Dienstag . . . . .	133
Überblick Phase 3: Entscheiden . . . . .	133
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 3 . . . . .	134
Skizzengalerie und Heatmap . . . . .	138
Speed Critique. . . . .	140
Sprint-Fragen-Review . . . . .	147
Probeabstimmung Lösungsskizzen . . . . .	148
Super Vote . . . . .	150
User Test Flow und Storyboard . . . . .	152
Materialien für den Folgetag besorgen . . . . .	159
Retrospektive. . . . .	159

Mittwoch .....	163
Überblick Phase 4: Prototyping.....	163
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 4 .....	164
Art des Prototyps .....	169
Rollenverteilung .....	169
Prototyp bauen .....	172
Vorbereitung der technischen Übertragung der Interviews .....	175
Probelauf A .....	179
Probelauf B und Abschlussarbeiten .....	180
Gemeinsame Feier .....	180
Donnerstag .....	183
Überblick Phase 5: den Prototyp überprüfen.....	183
Sprint-Master-Stundenplan der Phase 5 .....	184
Vorbereitung der Interviews.....	188
Die Interviews .....	190
Mitschrift der Interviewerkenntnisse .....	195
Sammeln aller Ergebnisse .....	197
Retrospektive.....	198
Archivieren aller Arbeiten und Aufräumen .....	199

<b>4 Nach dem Sprint</b>	<b>202</b>
Erstellen der Abschlussdokumentation .....	203
Der Prototyp und die dahinterstehende Idee fallen bei den Nutzern durch .....	204
Der Prototyp fällt durch, die dahinterstehende Idee weckt das Interesse der Nutzer .....	205
Der Prototyp besteht bei den Nutzern, braucht aber Verbesserungen .....	206
Der Prototyp begeistert auf ganzer Linie.....	206
Das Ende .....	209

<b>5 Abschließende Tipps über alle Sprint-Phasen hinweg</b>	<b>210</b>
---	------------

<b>6 Credits und Literatur</b>	<b>218</b>
--------------------------------	------------