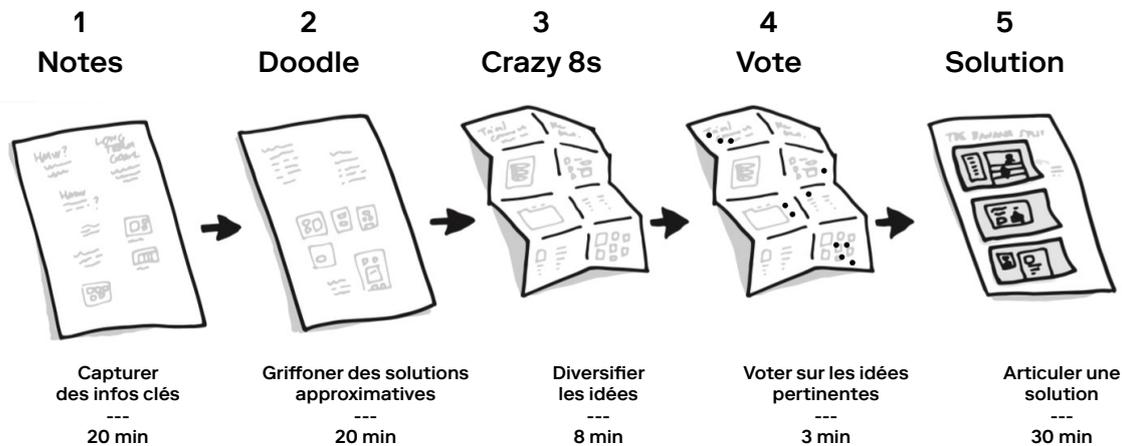


## SPRINT SKETCHING METHOD



Source : Adapté du Sprint design de Jake Knapp

### LA MÉTHODE

La méthode se déroule en 5 étapes :

- Notes
- Doodle
- Crazy 8s
- Vote
- Solution

### NOTES

Cette phase consiste à s'inspirer auprès d'industries liées ou parallèles à votre projet, et d'examiner des problèmes commerciaux similaires et leurs solutions. Par exemple : si votre produit est le vin, regardez comment d'autres entreprises ont décrit ou catégorisé leur offre dans la bière.

- Chercher des idées et les synthétiser pour pouvoir les présenter (8 minutes).
- Chaque personne dispose ensuite de 3 minutes pour partager ses exemples avec le groupe.

### CRAZY 8S

La méthode Crazy 8s est un grand classique du Sprint Design pour faire émerger rapidement les idées. Le principe est d'esquisser 8 solutions en 8 minutes afin de proposer plusieurs alternatives et de dépasser la première idée.

Ici, il n'est pas demandé de représenter de manière précise chacune des idées, mais juste de coucher sur le papier les possibles solutions. A la suite des 8 minutes, chacun des participants peut alors présenter oralement ses solutions à l'équipe.

### DOODLE

On appelle Doodle une technique de dessin rapide ou de texte qui prépare les participants à l'étape du Crazy 8s.

Il s'agit de collecter les éléments qui ont retenu votre attention et de générer de nouvelles idées à l'écoute des autres participants lors de la phase de prise de notes. Cette étape permet de regrouper différentes idées sous forme textuelle afin de préparer les esquisses de l'étape suivante.

- Noter toutes les idées qui vous viennent à l'esprit (20 minutes).

Par la suite, vous pouvez essayer de combiner les idées qui semblent les plus pertinentes en un seul concept et organiser un tour de vote en donnant 6 gommettes par personne.

- Chaque membre de l'équipe plie une feuille de papier A4 et la déplie en huit sections.
- Régler la minuterie sur 8 minutes.
- Chaque participant esquisse une idée dans chacun des rectangles, en faisant de son mieux pour que ce soit compréhensible.



## SPRINT SKETCHING METHOD

→ Lorsque le minuteur est fini, chaque participant a 3 minutes pour présenter son idée.

### VOTE

On appelle également le vote, la « gomettocratie ». En effet, au lieu de discuter et de passer du temps à défendre des idées, on demande à chaque participant de voter pour les idées les plus pertinentes à l'aide de 6 gommettes. Vous pouvez mettre l'ensemble des gommettes sur la même idée ou chaque gommette sur une idée différente

→ Vote des idées les plus pertinentes, 6 gommettes par personne (3 minutes).

### SOLUTION

Dans cet exercice, chaque participant développe un nouveau concept avec les idées du Crazy 8s qui l'intéressent le plus. Il est permis et même conseillé de combiner plusieurs idées venant de l'ensemble des participants. Les solutions doivent être détaillées et avoir un titre clair pour aider les gens à s'en souvenir.

1. Création d'un concept qui combine les meilleures idées.
2. Donner corps à l'idée dans une esquisse détaillée (20 minutes).
3. Présenter les idées (3 minutes / personne).