

neusta  
infomantis



# Design Sprint Workshops


# Der Wandel

Die Anforderungen an die App- und Software-Entwicklung haben sich geändert. User sind geübt im Umgang mit digitalen Lösungen, erwarten Qualität und intuitive Bedienbarkeit oder nutzen eine App nur, wenn sie auch tatsächlich einen Nutzen bringt.

Nur was ist dieser tatsächliche Nutzen? Welche Funktionen werden wirklich benötigt? Wo liegen etwaige Probleme? Wer wird die Software nutzen und wann?

Viele dieser Fragen lassen sich meistens nur unzureichend oder ungenau beantworten. Dies erhöht die Entwicklungskosten und das Risiko. Viele Annahmen sollten vorher getestet werden, bevor man sich in die Investition einer App- bzw. Web-Entwicklung begibt.

Mit unserem Design Sprint Angebot finden Sie heraus, was Sie für Ihr Geschäft und Ihre Kunden und Mitarbeiter entwickeln lassen sollten, ohne im Voraus ein finanzielles Risiko einzugehen.



Christian Wedelich  
Geschäftsführung, neuta infomantis GmbH

# Mit der Design Sprint Methode identifizieren

Sie einen Bedarf... bevor eine größere  
Investition getätigt  
werden muss!

## Design Sprint:

Eine Methode des Design Thinkings für hypothesengetriebene Produkttests und Prototyping **vor** der eigentlichen Entwicklung.

Erdacht von Google Ventures zur effektiven und schnellen Arbeit mit Start-Ups.

## Design Sprint á la neusta infomantis:

Eingeführt von neusta infomantis um Anforderungen und Erfolgchancen von Softwarelösungen im Vorfeld der Entwicklung zu erhöhen.

Kunden:



# Design Sprint à la neusta infomantis

Sie stellen Ihr Projekt-Team (4-6 Personen) und die „Experten“ für Interviews. Wir stellen den Sprint Leiter (Moderator) und bei Bedarf einen UI/UX Designer.

Wir führen unseren Design Sprint in drei Phasen durch:



1) **Workshop zur Hypothesen- und Lösungsfindung**  
(2-3 Tage)



2) **Entwicklung eines Prototypen durch uns**



3) **Workshop zur Hypothesen-Prüfung und Auswertung**  
(1-2 Tage)

In der ersten Phase kümmern wir uns gemeinsam um die Zielsetzung, entwickeln Schemata, befragen Experten, überlegen passende Funktionen und entwerfen erste Probandentests.

Mit den gewonnen Erkenntnissen ziehen wir uns zunächst zurück und entwickeln den Klickdummy. Diese klickbare Demo hilft die zuvor aufgestellten Hypothesen zu testen.

In Phase drei starten wir mit den Probanden-Testing. Wir beobachten die User bei den zu lösenden Aufgaben und befragen sie anschließend. Darauffolgend werden die Testergebnisse ausgewertet und in Erkenntnisse überführt. Zudem werden die nächsten notwendigen Schritte für das Projekt erarbeitet, damit eine Kosten/Nutzen/Risiko-Bewertung erfolgen kann.

Mit dem „Design Sprint à la neusta infomantis“ bekommen Sie:

- **Ist-Kenntnis**
- **Key-Features**
- **Prototyp**
- **Ergebnisse**
- **To-Do´s**

... und erhalten dadurch:



**MINIMIERUNG DES RISIKOS!**



**ANFORDERUNGSPROFIL**

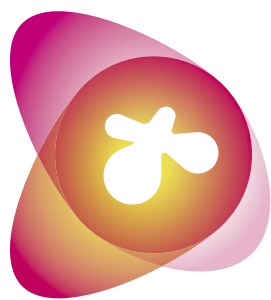


**AUFBAU VON TEST-PROBANDEN**

Unsere Methode ist sehr flexibel!

Wir können die Methode von Umfang und Tiefe auf Ihre Bedürfnisse und Gegebenheiten anpassen.

Konnten wir Sie mit unserem „Design Sprint à la neusta infomantis“ überzeugen? Dann nehmen Sie doch gerne Kontakt mit uns auf. Zusammen mit Ihnen erarbeiten wir ein auf Ihre Ziele und Budget abgestimmtes Konzept für Ihren Design Sprint und unterbreiten Ihnen ein entsprechendes und unverbindliches Angebot.



**neusta**  
infomantis

Ihr Ansprechpartner:  
Herr Michael Brandmann  
neusta infomantis GmbH  
Sutthausen Straße 285  
49080 Osnabrück



+49 (0)5 41 / 50 79 66 - 13



[m.brandmann@neusta.de](mailto:m.brandmann@neusta.de)

Ein  team neusta Unternehmen