



LE SPRINT

Dans diverses équipes WASH avec des activités de programme en cours et des plans de travail complets, il est important de créer un espace pour la créativité. Cet espace est une caractéristique importante des trois phases d'un processus de CCH et est communément appelé sprint. Les sprints peuvent durer entre une semaine et un mois. Idéalement, les sprints sont un temps et un espace protégés pour la pure créativité. Bien que cela ne soit pas toujours faisable, idéalement, les sprints sont des moments où les membres de l'équipe libèrent leurs horaires d'autres tâches et responsabilités et se concentrent sur la résolution du problème.

Les chefs de projet peuvent soutenir le processus CCH, en encourageant les membres de l'équipe à s'éloigner des tâches typiques pendant un sprint pour créer et itérer des solutions.

OBJECTIF

Un sprint est un temps dédié pour plonger profondément dans DÉCOUVRIR, CRÉER ou DÉLIVRER.

CONNEXION WASH-CCH

Les projets WASH sont comme des marathons, lents et soutenus. Pourtant, dans la CCH, il est souvent utile de sprinter, en réservant du temps et de l'espace dédiés à une concentration plus approfondie.

DUREE

Environ 1 à 1,5 heures

SUPPORTS

- EN FONCTION DE LA PORTÉE DU SPRINT

CCH pour le WASH

LES TYPES DE SPRINTS

1. **Le sprint DÉCOUVRIR.** Au cours d'un sprint DÉCOUVRIR, les équipes plongent profondément dans les communautés. Les équipes voyagent souvent ensemble et font un débriefing à la fin de chaque journée de recherche sur le terrain. Les membres de l'équipe peuvent également créer des prototypes à faible résolution pour un retour d'information rapide. Ce sprint a toujours été appelé une plongée profonde.
2. **Le sprint CRÉER.** Durant un sprint CRÉER, les équipes se concentrent sur la création d'une suite de solutions potentielles. Cela peut inclure de passer du temps dans une usine de fabrication ou d'obtenir un retour rapide sur les matériaux susceptibles de modifier le comportement.
3. **Le sprint LIVRER.** Lors d'un sprint LIVRER, les équipes se concentrent sur la résolution des petits défis imprévus en apportant une solution à l'échelle. Cela peut inclure des groupes de discussion avec les utilisateurs finaux pour rationaliser une conception, ou même organiser un sprint de formation pour les fournisseurs de services locaux. Dans la phase LIVRER, il est important d'équilibrer les sprints avec des formes plus longues d'engagement moins intense pour voir comment la solution fonctionnera une fois le projet terminé.

