



Space • People • Methods

# Programme de formation



*Parcours “Product Designer”*



MAJ 04/2025



# Sommaire

<b>PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”</b>	<b>3</b>
Déroulé du parcours “Product Designer”	10
Module UX Design (5 jours)	10
Module UI Design (4 jours)	10
Module Sprint agile (5 jours + 6 semaines)	10
Passage de la certification de fin de formation	11
<b>MODULE “UX DESIGN”</b>	<b>13</b>
Jour 1 : Fondamentaux de l’UX et introduction à la recherche utilisateur	15
Jour 2 : Entretien utilisateur, cartographie de l’UX et écoconception	16
Jour 3 : Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile	17
Jour 4 : Prototyper	17
Jour 5 : Tester	18
<b>MODULE “UI DESIGN”</b>	<b>20</b>
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	22
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	22
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	22
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	23
1 mois post formation : Mentorat collectif offert	23
<b>MODULE “SPRINT AGILE”</b>	<b>25</b>
1 - Design Sprint (5 jours)	29
Jour 1 : Comprendre & Définir	29
Jour 2 : Diverger & Décider	29
Jour 3 : Prototyper	29
Jour 4 : Tester	30
Jour 5 : Prioriser & Restituer	30
2 - Sprint projet (6 semaines)	30
Semaine 1 : Préparer les user stories	30
Semaine 2 : Première itération sur le prototype	31
Semaine 3 : Design review	31
Semaine 4 : Tests	32
Semaine 5 : Sprint planning	32
Semaine 6 : Sprint Demo	32
E-learning (20h)	33
<b>Coordonnées &amp; Renseignements</b>	<b>35</b>

## PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”

Un parcours de formation complet pour acquérir et certifier ses compétences en design produit, maîtriser les méthodes de conception centrées utilisateurs, tout en bénéficiant de l’accompagnement d’un mentor expert du métier.

### Présentation

Le parcours Product Designer est un parcours de formation complet pour acquérir et certifier vos compétences en design de produit. Vous pratiquerez les méthodes UX à travers des études de cas, puis les mettrez en application pour un porteur de projet à impact social ou environnemental lors d’un sprint. Vous serez coaché par Pauline Thomas, Jules Leclerc et un Product Owner depuis le brief avec le commanditaire jusqu’au Sprint Planning.

Ce parcours offre une expérience unique combinant apprentissage en équipe et en autonomie, sur des cas pratiques réels et concrets.

**Durée globale :** 11 semaines - 225h (voir durée de chaque module plus loin)

**Horaires :** 9h/13h - 14h/18h ou 19h (selon les modules)

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Modalité(s) d’enseignement :** à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

### 3 modules de formation :

- UX Design (5 jours)
- UI design (4 jours + 1 webinar post-formation)
- Sprint agile (5 jours + 6 semaines de projet incluant 5 ateliers collectifs coachés (14h au total) et 74h de travail personnel autonome et 20h de e-learning)

Certification inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 “Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation” (certificateur DThinking) enregistrée le 31 mai 2024. <https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6636/>.

*Inclus pour les financements CPF, France travail, région. En option payante pour les autres financements.*

**1 accès illimité au Slack et au Circle du Laptop**, pour bénéficier du suivi et des contenus exclusifs aux membres

## En synthèse, ce parcours vous permettra de :

- Concevoir des services numériques en passant par l'approche méthodologique du design centré utilisateur
- Cadrer un projet de manière concrète en un temps contraint
- Identifier le besoin de conception ou d'optimisation d'un service numérique ou physique
- Conduire des entretiens et synthétiser visuellement la recherche utilisateur
- Prototyper un parcours utilisateur ergonomique et interactif
- Donner forme à votre vision produit avec des outils de prototypage
- Réaliser des composants d'interface réutilisables
- Prioriser les fonctions clés avec les tests utilisateurs pour guider le développement
- Évaluer l'utilisabilité et la désirabilité du produit conçu
- Communiquer les résultats de l'évaluation du produit

## Vos intervenants

Avec + 15 ans d'expérience, ils accompagnent votre montée en compétences jusqu'au jury, puis vous aideront à vous positionner sur le marché de l'emploi en fonction de votre profil (technique, créatif, designer, manager...)

- **Module UX Design**

[Jules Leclerc](#) : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

[Justine Fourneret](#) : UX Researcher et Designer de service indépendante

[Carole Laimay](#) : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

[Laurent Barbat](#) : UX / Service Designer, Facilitateur

- **Module UI Design**

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

[Kévin Mercier](#) : Designer Figma x Webflow | Design System

- **Module Sprint agile**

[Pauline Thomas](#) : Fondatrice et Directrice de Laptop, Sprint Master, Artiste plasticienne

[Jules Leclerc](#) : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

[Steven Vaillle](#) : Product Owner / Product Designer / Développeur



## **Objectifs & compétences visées**

### **Comprendre les Principes Fondamentaux du Design**

- Expliquer les principes du Design Thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l'UX Design et du numérique aujourd'hui
- Maîtriser le vocabulaire des méthodes de l'UX design : définitions, usages, compétences nécessaires, ...

### **Ergonomie des interfaces :**

- Définir l'architecture de l'information
- Connaître les critères d'ergonomie pour guider la conception
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer un site via des outils en ligne
- Intégrer les principes de durabilité dans la conception

### **Recherche utilisateur et problématisation :**

- Cadrer un projet et reformuler la problématique du commanditaire avec le point de vue de ses clients (utilisateurs)
- Maîtriser et adapter les différentes méthodes de recherche UX au contexte d'un projet
- Savoir définir une stratégie de recherche adaptée
- Mener des interviews et adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Maîtriser les outils de cartographie de recherche utilisateurs (persona, empathy map, user journey, parcours)
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires
- Analyser et synthétiser le résultats des apprentissages de votre recherche utilisateurs
- Faire un benchmark sur la base du projet commandité

### **Idéation et prototype :**

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Savoir prioriser les meilleures solutions à l'aide d'une matrice d'impact
- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs testables sur Figma
- Réaliser des animations sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou Design System

### **Tests utilisateurs :**

- Mener un guerilla test
- Rédiger le protocole de test
- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests



## Travailler en agilité

- Maîtriser les principes de la philosophie agile, les rôles et cérémonies SCRUM
- Ecrire une user story, estimer la charge et l'organiser sous une EPIC
- Participer en tant que Product Designer aux weekly meeting, sprint retrospective, sprint demo
- Connaître le principe d'un MVP
- Apprendre à collaborer efficacement avec les membres de l'équipe en favorisant une communication transparente et objective
- Mettre en œuvre des pratiques d'évaluation continue pour identifier les opportunités d'amélioration et ajuster les processus en conséquence
- Connaissance théorique de la philosophie agile, des rôles et cérémonies SCRUM
- Travailler en équipe produit agile : organisation et valeurs de l'équipe, comment s'intégrer en tant que Product Designer
- Participer à la planification et à l'exécution d'itérations en assurant la livraison continue de fonctionnalités à forte valeur
- Maîtriser des outils et méthodes de gestion de backlog ( JIRA, poker planning et Storymap )

## Prioriser et Restituer

- Restituer la démarche à l'oral
- Proposer et justifier vos recommandations
- Convaincre le donneur d'ordre sur la pertinence de l'évolution

## Publics concernés

- Personnes en reconversion ayant besoin d'acquérir ou confirmer les compétences nécessaires pour devenir Product designer.
- UX Researcher, UX Designer débutant, UX autodidacte, étudiant en UX Design, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice) Artistique.
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Développeur, Product Owner

## Pré-requis et matériel nécessaire

- Être acculturé à l'innovation
- Aisance avec l'informatique de bureau
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Suivre un mentoring à distance implique un engagement tout au long du parcours et de savoir travailler de manière autonome et organisée entre chaque rendez-vous de mentoring. L'apprenant devra donc être impliqué et disponible tout au long des semaines du programme. Les dates de rendu et les moments d'échanges collectifs sont à échéances fixes, définies à l'avance. Nous vous conseillons de pouvoir

dégager le temps nécessaire : 10 heures par semaine environ.

## **Validation des acquis**

La validation des acquis se fait à la fin de chaque module de formation. Ces modules sont présentés individuellement plus bas, vous y trouverez le détail des modalités de validation des acquis.

## **Certification**

Pour les personnes concernées par un financement CPF, France Travail ou région (total ou partiel) ou celles ayant ajouté l'option "certification" payante à l'inscription :

À la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention de la certification inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 "Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation" (certificateur DThinking) enregistrée le 31 mai 2024. <https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6636/>.

L'ensemble des compétences est évalué à partir d'un document de restitution présenté lors d'une soutenance orale devant un jury de professionnels.

## **Voici les modalités :**

### **1 - Rédaction d'un document de restitution**

Le candidat transmet au jury les différentes compétences mises en œuvre liées à la compréhension des utilisateurs, l'identification du besoin, le brainstorming, le prototypage & test et l'itération pendant le Design Sprint. Il documente son travail et personnalise le document de restitution réalisé pendant la formation.

### **2 - Soutenance orale devant un jury de professionnels**

Le candidat présente à l'oral son travail au jury à l'aide du document de restitution. Il décrit chacune des phases suivies tout en démontrant qu'il a acquis les compétences requises que le jury doit pouvoir observer.

## **Grille d'évaluation :**

### **A. Collecter des informations sur ou/et avec les utilisateurs (entrer en empathie).**

**A1 :** Utilise au moins une des techniques de recherche utilisateur : interview, observation in situ ou immersion

**A2 :** Définit un protocole de recherche en amont sous la forme de guide d'entretien, d'observation et/ou de planification

**A3 :** Rencontre des utilisateurs, y compris en situation de handicap si cela s'avère nécessaire, et/ou effectue une expérience directe des lieux en produisant une fiche de prise de note et/ou de synthèse comme la carte d'empathie ou des découvertes

**A4 :** Sélectionne des découvertes sous forme de verbatim et/ou de pépites (« key insights »)

**ÉLIMINATOIRE :** L'UTILISATEUR N'EST PAS RENCONTRÉ OU OBSERVÉ

### **B. Formuler les besoins critiques des utilisateurs afin de bien identifier son ou ses besoins avant de penser à toute solution.**

**B1 :** Formule les besoins des utilisateurs, y compris en situation de handicap, sous une forme synthétique en utilisant des outils comme Point of View, Job to be Done, Key insight et/ou persona

**B2 :** Priorise les besoins en identifiant au moins un besoin critique

**ÉLIMINATOIRE :** LE BESOIN DE L'UTILISATEUR N'EST PAS FORMULÉ

### **C. Brainstormer des idées afin de trouver des idées qui répondent aux besoins identifiés.**

**C1 :** Structure une séquence de brainstorming avec une ou plusieurs techniques incluant les règles de brainstorm

**C2 :** Sépare bien la divergence et la convergence en 2 étapes bien distinctes

**C3 :** Génère des idées innovantes qui effectivement répondent aux besoins priorités

**C4 :** Sélectionne une ou plusieurs idées avec une technique de décision, par exemple le vote par gommettes ou la matrice de décision

**ÉLIMINATOIRE :** IL N'Y A PAS DE LIEN ENTRE BRAINSTORM ET FORMULATION DES BESOINS

**D. Prototyper afin de rendre tangible collaborativement une idée suffisamment rapidement pour la tester.**

**D1** : Rend tangible l'idée sélectionnée avec une technique de prototypage adaptée au contexte comme le scénario d'usage, une maquette, une publicité.

**D2** : Choisit une granularité de prototypage correspondant à l'itération pour tester sans perdre de temps

**D3** : Tient compte du handicap des utilisateurs le cas échéant

**ÉLIMINATOIRE** : LE PROTOTYPE EN 1ère ITÉRATION EST UNE SOLUTION BEAUCOUP TROP ABOUTIE

**E. Tester un prototype afin d'identifier ce qui marche et ce qui doit être amélioré ou de valider des hypothèses en utilisant des techniques de prototypage et de test.**

**E1** : Définit un protocole de test en amont en présentiel ou en distanciel, asynchrone ou synchrone

**E2** : Recueille et partage les retours des utilisateurs y compris en situation de handicap en produisant une fiche de prise de note et/ou de synthèse, comme la carte de feedback

**E3** : Obtient des retours d'améliorations nécessaires, pas uniquement ce qui fonctionne pour les utilisateurs

**ÉLIMINATOIRE** : L'OBJECTIF LORS DU TEST EST DE CONVAINCRE L'UTILISATEUR

**F. Itérer le processus afin de valider une adéquation entre les besoins des utilisateurs et de la solution.**

**F1** : Prend en compte ce qui doit être amélioré

**F2** : Décide de l'étape suivante avec une explication raisonnée

**ÉLIMINATOIRE** : LE PROTOTYPE EST IMPLÉMENTÉ SANS SE POSER LA QUESTION DE L'ITÉRATION

**Date limite d'inscription**

3 jours ouvrés avant le début de la formation.

Cependant, si vous mobilisez votre CPF pour financer la formation, un délai minimum de 11 jours ouvrés est à prévoir, entre la date de la demande d'inscription et la date prévue de début de session, pour pouvoir valider la demande d'inscription via votre compte formation.

En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”  
nos apprenants ont attribué une note de 4,7/5

## Déroulé du parcours “Product Designer”

### Module UX Design (5 jours)

- Fondamentaux de l’UX et introduction à la recherche utilisateur (1j - 8h)
- Entretien utilisateur, cartographie de l’UX et écoconception (1j - 8h)
- Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile (1j - 8h)
- Prototyper (1j - 8h)
- Tester (1j - 8h)

### Module UI Design (4 jours)

- Conception visuelle et Designer Full-stack (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (UI) (1j - 8h)
- Accessibilité, Durabilité et Design responsive (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
- 1 mois post formation : Webinar de suivi

### Module Sprint agile (5 jours + 6 semaines)

#### Design Sprint (5 jours)

- Comprendre & définir (1j - 9h)
- Diverger & décider (1j - 9h)
- Prototyper (1j - 9h)
- Tester (1j - 9h)
- Prioriser & restituer (1j - 9h)

#### Sprint Projet (6 semaines)

- Coaching collectif (14h)
- e-learning (20h)
- Travail en autonomie (60h)



Space · People · Methods

## **Passage de la certification de fin de formation**

Pour les personnes concernées par un financement CPF, France Travail ou région (total ou partiel) ou celles ayant ajouté l'option "certification" payante à l'inscription : à la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention de la certification inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 "Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation" (certificateur DThinking) enregistrée le 31 mai 2024.

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6636/>.

- Travail individuel de préparation de la certification (14h)
- Soutenance orale





## *Module “UX Design”*



## MODULE “UX DESIGN”

### Les fondamentaux de l’UX Design pour concevoir des services à forte valeur ajoutée pour les usagers

---

#### **Présentation :**

5 jours pour acquérir les méthodes de conception centrée utilisateur en intégrant les règles d'éco-conception et d'accessibilité.

Aligner les besoins et attentes des clients avec les objectifs et les contraintes du commanditaire est la clé pour permettre aux organisations de se transformer. Grâce à une alternance de phases théoriques et de multiples ateliers vous expérimenterez un nouveau regard sur votre métier à travers les méthodes du Design Thinking, du Design de Service, du Lean UX.

**Durée :** 5 jours

**Horaires :** 9h/13h - 14h/18h

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Modalité(s) d'enseignement :** à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

#### **Vos intervenants :**

**Jules Leclerc** : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

**Justine Fourneret** : UX Researcher et Designer de service indépendante

**Carole Laimay** : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

**Laurent Barbat** : UX / Service Designer, Facilitateur

#### **Objectifs et compétences visées :**

Au terme de cette formation, pour chaque thématique, vous serez en mesure de :

##### **Culture générale de l'UX :**

- Expliquer les principes du design thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l'UX Design et du numérique aujourd'hui
- Connaître le vocabulaire et les méthodes de l'UX designer

##### **Recherche utilisateur :**

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Organiser un plan de recherche utilisateur
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Identifier le bon outil pour cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires



### **Ergonomie des interfaces :**

- Définir l'architecture de l'information
- Connaître les critères d'ergonomie pour guider la conception
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer un site via des outils en ligne

### **Prototype :**

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier

### **Tests utilisateurs :**

- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests
- Commanditer un projet UX

### **Publics concernés :**

- UX designer, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice)
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent appliquer ces méthodes.
- Et toutes personnes souhaitant acquérir les fondamentaux de l'UX Design, désireux de rafraîchir ou d'élargir ses connaissances, d'apprendre à travailler de manière collaborative, de comprendre et d'appliquer les méthodes du Design Thinking et du Design Sprint.

### **Pré-requis et matériel nécessaire :**

- Avoir une bonne connaissance du numérique et de ses usages
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

### **Validation des acquis :**

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'ateliers en situation professionnelle en groupe
- De QCM à la fin de chaque journée de formation

**Date limite d'inscription :** 1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2023, à la question "recommanderiez-vous cette formation"  
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



# Déroulé de la formation

## Jour 1 : Fondamentaux de l'UX et introduction à la recherche utilisateur

### Maîtriser le process et le vocabulaire

Le Design Thinking et l'UX Design puisent leur racines dans des courants pluridisciplinaires parallèles depuis le début des années 60' (Psychologie cognitive, Anthropologie et ethnographie, Informatique et le design industriel, Ingénierie et Architecture). En 1990, l'agence IDEO, inventeur du Design Thinking, a été la première agence à 'packager' la boîte à outils parfaite du designer à destination du business afin de concevoir rapidement des produits ou des services désirables, viables et faisables, c'est-à-dire innovants.

- Introduction, jargon & méthodologie
- Histoire
- Une boîte à outils et les modes d'application des méthodes
- Argumentaire : pourquoi c'est important ?

### Recherche utilisateur

Tout projet commence par une phase de recherche auprès des utilisateurs et des parties-prenantes. Il s'agit d'abord de comprendre les usages, freins, attentes des utilisateurs, mais aussi de les confronter aux contraintes, objectifs avant de proposer des solutions.

Formaliser cette synthèse des besoins est essentielle pour consolider les fondations d'un projet (process, produit, organisation).

- Intégrer le brief et la vision business de la thématique
- Se méfier des préjugés à propos des utilisateurs
- Connaître les méthodes de recherche utilisateur
- Adapter les méthodes de recherche au projet
- Identifier le(s) utilisateur(s) cible(s) : les proto-personas
- Préparer le recrutement des utilisateurs

### Ateliers pratiques de la journée

- Reformuler la définition de l'UX Design
- Reformuler le brief client en questions centrées sur les potentiels utilisateurs
- Évacuer ses préjugés sur les utilisateurs
- Définir ses objectifs de recherche utilisateur

## Jour 2 : Entretien utilisateur, cartographie de l'UX et écoconception

### Entretien individuel

L'entretien exploratoire individuel permet de recueillir des informations solides pour comprendre les utilisateurs : leurs comportements, leurs attentes, leurs freins.

- Préparer sa grille d'entretien
- Animer un entretien avec un utilisateur, adopter le bon savoir être
- Restituer à son équipe les enseignements de la recherche

### Synthèse des entretiens

Une fois la recherche utilisateur effectuée, plusieurs méthodes permettent de synthétiser les besoins des utilisateurs cibles à travers les grandes étapes de leur parcours. Les méthodes de cartographie de l'UX permettent de représenter visuellement les enjeux de l'expérience et les comportements des utilisateurs.

- Analyser et restituer les informations collectées
- Le persona comme synthèse de la recherche
- Synthétiser les composantes clé des utilisateurs : l'empathy Map

### Écoconception

L'Écoconception est une composante qui devient essentielle pour aborder tout projet de design numérique. Nous abordons concrètement les implications environnementales d'un projet digital et les marges de manœuvre du designer.

- Définition de l'écoconception
- Rôle du design et bonnes pratiques
- Regard critique sur un parcours numérique

### Ateliers pratiques de la journée

- Conception de la grille d'entretien
- Mener un entretien exploratoire
- Restituer les entretiens
- Concevoir une carte émotionnelle d'une expérience utilisateur
- Audit d'écoconception d'un parcours digital



## Jour 3 : Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile

### Introduction à l'ergonomie des interfaces

- Découvrir ce qu'est l'ergonomie des interfaces
- Comprendre les caractéristiques des facteurs humains
- Faire la différence entre les standards et les tendances
- Connaître les critères d'ergonomie pour guider la conception

### Faire un audit ergonomique

- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer votre site via des outils en ligne

### L'accessibilité numérique

- Comprendre les enjeux de l'accessibilité
- Intégrer les situations de handicap dans sa réflexion de design
- Connaître les critères d'accessibilité
- Savoir auditer l'accessibilité d'un site

### Focus sur l'ergonomie des interfaces mobiles

- Comprendre l'approche Mobile first
- Concevoir pour les interactions tactiles
- Définir la bonne stratégie de conception (App vs. responsive)

### Ateliers pratiques

- Audit d'accessibilité
- Audit ergonomique basé sur les critères de Bastien et Scapin

## Jour 4 : Prototyper

### Lancer la conception avec l'idéation

- Comprendre les enjeux de la créativité collective
- Maîtriser les règles de collaboration pour la facilitation d'ateliers
- Passer par des phases individuelles et collectives d'idéation
- Prioriser les idées en fonction de la connaissance des utilisateurs
- Définir ses objectifs de prototypage en vue des tests utilisateurs

### Co-concevoir une solution

Améliorer l'engagement et la collaboration entre les équipes grâce à des design workflows plutôt que sur des maquettes

- Ne pas précipiter la réalisation de l'interface
- Mettre en œuvre une succession d'atelier de co-conception
- Prendre des décisions sur le choix des contenus et les fonctionnalités





Space · People · Methods

- Définir le parcours utilisateur
- Rédiger les contenus
- Dessiner l'interface
- Construire le prototype à tester

### Ateliers pratiques

- Faire émerger les opportunités de design : How might we?
- Idéation : Crazy 8's
- User flow
- Priority guide (clarifier le contenu)
- Maquette papier d'interface
- Rendre interactif le prototype papier (avec POP by Marvel ou Figma)

## Jour 5 : Tester

### Tester : pourquoi ? comment ? et après ?

- Comprendre le contexte, les objectifs et enjeux des tests utilisateurs.
- Mettre en place la méthodologie préparatoire.
- Recruter les bons utilisateurs.
- Organiser des Tests Utilisateurs en présentiel.
- Connaître les Tests Utilisateurs à distance.
- Connaître les tests utilisateurs en mode Guerilla, AB testing
- Savoir adopter la bonne posture pour animer un test utilisateur (savoir être)
- Synthétiser les résultats des tests

### Ateliers pratiques

- Définition des objectifs de test
- Élaboration du protocole de test
- Rédaction de la grille d'observation
- Animer un test utilisateur
- Analyser les résultats et les restituer





## *Module “UI Design”*



## MODULE “UI DESIGN”

Explorez les horizons créatifs du design d'interface. De la théorie à la pratique, maîtrisez les principes essentiels du design de produit. Découvrez le processus complet d'un projet UI, en mettant l'accent sur l'accessibilité et l'éco-conception, jusqu'à la livraison et ses techniques.

Mettez en pratique sur Figma et transformez votre expertise en un avantage compétitif sur le marché du design.

### Présentation :

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation vous propose de découvrir l'état de l'art de l'UI design. Un panorama des grands principes du branding et de l'image de marque appliqué au digital ouvrira la formation afin de comprendre pourquoi ils sont essentiels au visual design. Vous explorerez ensuite les principales règles et lois qui régissent le monde de l'UX, de l'UI et du Product Design : tels que les principes de Bastien et Scapin, les lois de la Gestalt ou encore un aperçu du contexte technique actuel.

Basé sur une approche pratique, vous passerez par toutes les étapes de conception d'une interface : benchmark, wireframe, maquette basse et haute définition, prototypage. Composants, pattern, tendances, responsive et possibilités techniques n'auront plus de secret pour vous. L'accessibilité et l'écoconception resteront en toile de fond des échanges.

La formation met également l'accent sur la livraison, en couvrant les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs : comment transmettre ses designs et le spécifier, les interactions avec un Design System ou un UI Kit. Enfin, lors des ateliers mentorés sur Figma, les participants auront l'occasion d'expérimenter dans leur prototype des interactions, des plus basiques aux plus complexes, en fonction des besoins de leur projet.

**Durée :** 4 jours

**Horaires :** 9h/13h - 14h/18h

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Modalité(s) d'enseignement :** à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

### Vos intervenants :

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

[Kévin Mercier](#) : Designer Figma x Webflow | Design System

## **Objectifs et compétences visés :**

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

### **1. Comprendre les bases théoriques du design d'interface**

- Maîtriser les concepts fondamentaux du visual design
- Comprendre les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information
- Appliquer les principes de couleur
- Choisir et combiner judicieusement les polices de caractères tout en comprenant les aspects de lisibilité
- Structurer un écran selon des principes de lisibilité et de clarté pour faciliter la navigation et la compréhension
- Intégrer efficacement l'iconographie dans le processus de branding

### **2. Analyser et structurer les besoins utilisateurs et les objectifs business**

- Mener des benchmarks concurrentiels approfondis
- Analyser les interactions et les flux utilisateur
- Identifier les objectifs fonctionnels et émotionnels d'un écran en fonction du parcours utilisateur
- Définir un objectif principal pour chaque écran afin de guider les choix de hiérarchisation et de mise en page
- Évaluer la pertinence des contenus présents sur un écran en lien avec les besoins de l'utilisateur et les objectifs business
- Prioriser les éléments d'un écran à l'aide de méthodes de hiérarchisation visuelle

### **3. Mettre en pratique avec des outils et des méthodes de conception**

- Maîtriser les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System
- Concevoir des modules pour les applications web, et appliquer des techniques de conception adaptative et responsive, en tenant compte des tendances actuelles du design
- Créer des maquettes et des pages web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité
- Apprendre à collaborer efficacement avec les développeurs en utilisant des pratiques Hand Off (la transmission du design, le contrôle qualité, le Design System et le multibranding)
- Comprendre les enjeux liés à l'intégration web : dev-mode, export d'assets, temps de chargement, base 4/8 et REM.

## **Publics concernés :**

- UX Researcher, UX Designer débutant ou autodidacte, étudiants en Design,
- Directeur(rice) Artistique
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef



Space · People · Methods

d'équipe, planner stratégique.

- Product Owners, Product Managers

### **Pré-requis et matériel nécessaire :**

- Avoir une bonne connaissance du numérique et de ses usages
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

### **Validation des acquis :**

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un quizz en fin de formation
- d'exercices évalués tout au long des 4 jours



## Déroulé de la formation

### Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack

- Branding
- Principes de la couleur & plugins figma
- Typographie et lisibilité
- Iconographie et responsive

**Atelier** : Audit pour améliorer l'expérience émotionnelle de votre produit.

- Compétences d'un Designer fullstack :
  - Designer UX (biais cognitifs, règles d'ergonomie, architecture de l'information).
  - Designer UI (conception de l'information, lignes directrices de style, branding, design émotionnel).
  - Product Designer (métriques, collaboration avec la tech, code).
  - Designer No Code (Webflow, Make, Zapier, Azure, GPT)

**Atelier** : Amélioration de l'expérience en tant que designer full-stack

### Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur

- UI Design process

**Atelier** : Benchmark :

- Recherche concurrentielle sous différents angles.
- Compilation d'une liste de ressources.
- Analyse et comparaison des interactions et flux utilisateurs des concurrents.
- Propositions de fonctions utiles aux utilisateurs du produit.

- Modules, Patterns, Éléments
- Patterns, Éléments pour les Webapps

**Atelier** : Mockup : Créer une page pour une Webapp.

### Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive

- Tendances comportementales
- Technologies
- Accessibilité
- Eco-conception

**Atelier** : Créer une maquette de page accessible et durable, audit et itération.

- Conception de Sites Web / Landing Pages / Web Apps / Apps Mobiles :
  - Design adaptatif vs. réactif.
  - Conception visuelle pour différentes résolutions d'écran.
  - Compréhension des tendances actuelles du design.
- Placement et comportement des éléments
- Techniques
- Appareils
- Grilles, Rythme & Espacement

**Atelier** : Responsive Design : création d'une série d'écrans pour 3 appareils différents.

## **Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma**

- Best practices pour la collaboration avec les développeurs
- Passation de design (handoff design)
- QA de l'implémentation du design

**Atelier** : Design critique

- Design system & multibranding

**Atelier** : Design system

**Atelier mise en pratique sur Figma** : Expérimentation des interactions sur votre projet avec votre mentor.

## **1 mois post formation : Mentorat collectif offert**

Un mois après la conclusion de votre formation, nous vous proposons de vous rassembler en promotion avec votre intervenant pour un mentorat de suivi. Cette session, de deux heures en visioconférence, sera l'occasion de réaliser un retour d'expérience (REX) approfondi, permettant à chacun de partager ses progrès, ses défis et ses réussites depuis la fin de la formation. Cela vous permettra de poser toutes les questions qui ont pu émerger lors de la mise en application des compétences acquises.

Ce mentorat collectif devrait ainsi renforcer votre apprentissage, approfondir votre compréhension et vous aider à intégrer plus efficacement les connaissances et les compétences développées durant notre programme. Nous sommes convaincus que cette session enrichira votre expérience d'apprentissage et consolidera les liens au sein de notre communauté de professionnels.



Space · People · Methods



*Module*  
*“Sprint agile”*



## MODULE “SPRINT AGILE”

### Design Sprint (5 jours) + Sprint projet (6 semaines)

Démarrer un sprint agile par un design sprint permet de définir une vision produit concrète. Vous serez guidés pendant 7 semaines pour travailler en mode agile sur un projet à impact social ou environnemental. Vous serez coaché par Pauline Thomas, Jules Leclerc et un PO depuis le brief avec le commanditaire jusqu’au Sprint Planning.

---

Le **Sprint agile** démarre avec un **Design Sprint** de 5 jours pour cadrer le projet en un temps court et en équipe. Puis le projet continue comme s’il allait être développé au sein d’une équipe agile.

Vous travaillerez avec votre équipe, à distance, accompagné par un.e coach agile et évoluerez chaque semaine au rythme des rituels agiles. En autonomie le reste du temps, vous apprendrez à maintenir une collaboration fluide et productive avec l’équipe. Cette formation vous préparera non seulement sur le plan technique, mais également sur le plan humain, vous dotant des compétences nécessaires pour appréhender le métier de designer au sein d’une équipe produit agile.

Votre formation de 6 semaines sera complétée de **20h de modules e-learning** pour accompagner l’avancement de votre projet et parfaire vos connaissances de futur product designers.

Ce format permet d’**adapter cette nouvelle approche à votre contexte professionnel actuel ou futur.**

**Durée globale :** 5 jours (Design Sprint) + 6 semaines (Sprint Projet)

**Nombre d’heures :** 153h

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Durées :**

**Design Sprint :** 5 jours / 45h

**Sprint Projet :** 6 semaines / 108h

- Coaching collectif : 14h
- e-learning : 20h
- Travail en autonomie : 60h
- Préparation de la certification : 14h



Space · People · Methods

## **Vos intervenants :**

**Pauline Thomas** : Fondatrice et Directrice de Laptop, Sprint Master, Artiste plasticienne

**Jules Leclerc** : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

**Steven Vaille** : Product Owner / Product Designer / Développeur

## **Objectifs & compétences visées :**

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

### **Problématiser, résoudre un problème**

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint avec le persona / Jobs to be Done
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires
- Faire un benchmark à partir du challenge
- Proposer des solutions lors d'activités de créativité
- Prioriser les meilleures en groupe avec la matrice d'impact

### **Prototyper pour tester**

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier
- Prototyper une solution interactive
- Mener un guerilla test
- Rédiger le protocole de test
- Tester une solution dans un temps contraint
- Mener un test
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests

### **Travailler en agilité**

- Maîtriser les principes de la philosophie agile, les rôles et cérémonies SCRUM
- Ecrire une user story, estimer la charge et l'organiser sous une EPIC
- Participer en tant que Product Designer aux weekly meeting, sprint retrospective, sprint demo
- Connaître le principe d'un MVP
- Apprendre à collaborer efficacement avec les membres de l'équipe en favorisant une communication transparente et objective
- Mettre en œuvre des pratiques d'évaluation continue pour identifier les opportunités d'amélioration et ajuster les processus en conséquence
- Connaissance théorique de la philosophie agile, des rôles et cérémonies SCRUM
- Travailler en équipe produit agile : organisation et valeurs de l'équipe, comment s'intégrer en tant que Product Designer





Space - People - Methods

- Participer à la planification et à l'exécution d'itérations en assurant la livraison continue de fonctionnalités à forte valeur
- Maîtriser des outils et méthodes de gestion de backlog ( JIRA, poker planning et Storymap )

### **Prioriser et Restituer**

- Restituer la démarche à l'oral
- Proposer et justifier vos recommandations
- Convaincre le donneur d'ordre sur la pertinence de l'évolution

### **Publics concernés :**

- DA, UI Designer
- UX Researcher, UX Designer débutant, UX autodidacte, étudiant en UX Design, alumni ayant suivi les formations Laptop UX Design
- Consultant, Responsable innovation, Métiers du marketing et de la communication, Chef de projet
- Développeur, Product Owner

### **Pré-requis et matériel nécessaire :**

- Avoir une bonne connaissance des méthodes UX.
- Savoir travailler de manière autonome et organisée entre chaque rendez-vous de mentoring.
- Pouvoir dégager le temps nécessaire : 10 heures par semaine environ.
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)
- Suivre un mentoring à distance implique un engagement tout au long du parcours. L'apprenant devra donc être impliqué et disponible tout au long des semaines du programme. Les dates de rendu et les moments d'échanges collectifs sont à échéances fixes, définies à l'avance

### **Validation des acquis :**

**Suite au Design Sprint de 5 jours**, les acquis de la formation seront validés au moyen d'une restitution écrite individuelle et d'une restitution orale en groupe. Il s'agira de valider votre capacité à :

- Présenter les bénéfices de l'approche ux et les méthodes,
- Expliquer la méthode du Design Sprint,
- Justifier les recommandations en tant qu'équipe projet,
- Présenter le prototype et les résultats des tests utilisateurs,
- Recommander les améliorations possibles et axes stratégiques au client,
- Rassembler tous ces éléments sous forme d'un canevas de restitution
- Pitcher le projet à l'oral.

**Suite au Sprint projet de 6 semaines**, les acquis de la formation seront validés pour tous les apprenants au moyen d'un oral blanc reprenant la grille d'évaluation la certification DThinking inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 "*Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation*" (qu'ils passent ou non cette certification France compétence). Il



Space · People · Methods

s'agira de valider votre capacité à :

- Collecter des informations sur ou/et avec les utilisateurs,
- Formuler les besoins critiques des utilisateurs afin de bien identifier son ou ses besoins avant de penser à toute solution,
- Brainstormer des idées afin de trouver des idées qui répondent aux besoins identifiés,
- Prototyper afin de rendre tangible collaborativement une idée suffisamment rapidement pour la tester,
- Itérer le processus afin de valider une adéquation entre les besoins des utilisateurs et de la solution.

**Date limite d'inscription** : 1 jour ouvré avant le début de la formation



# Déroulé de la formation

## 1 - Design Sprint (5 jours)

### Jour 1 : Comprendre & Définir

#### Comprendre

- Service map : Recueillir le brief et le business challenge
- Business Challenge : Quels problèmes cherche-t-on à résoudre ?
- Script d'interview : Adapter le script d'interview
- User Interview : Organiser et faire une interview en groupe
- Jobs-to-be-done : Synthétiser les insights

#### Définir

- Restitutions des interviews : Problématiser l'enjeu principal
- Sprint Challenge : Reformuler la problématique centrée utilisateur

### Jour 2 : Diverger & Décider

#### Diverger

- Mini rétrospective jour 1
- Benchmark : Analyser la concurrence selon le nouvel angle du design challenge
- Explication des règles de collaboration
- Crazy 8's : Idéation individuelle
- Crazy 4's : Priorisation de l'idéation individuelle

#### Décider

- Matrice d'impact : Priorisation des solutions sur les axes Bénéfices utilisateurs / Bénéfices pour l'entreprise
- Proposition de valeur
- Story-board à partir de la proposition de valeur
- Userflow : prioriser les contenus, tâches sous forme d'une séquence d'écrans simplifiés

### Jour 3 : Prototyper

- Prototype papier : dessiner des écrans qui seront prototypés sur Figma
- Crash tests : définir les hypothèses à valider pendant les tests
- Prototype animé : créer le prototype interactif

## Jour 4 : Tester

### Point sur les tests utilisateurs (quali)

- Contexte et enjeux
- Méthodologie préparatoire
- Recruter les bons utilisateurs
- Organiser des Remote User testing (test distants et comparaison avec le présentiel)
- User testing (1-to-1 / focus group / guerilla)

### Atelier : Test utilisateur in situ

- Protocole de test : rédiger les consignes et adapter sa posture au cours du test
- Ajustement du prototype animé
- Tests blancs : tester votre prototype entre les groupes
- Tests in situ : Mettre en place les tests utilisateurs de votre prototype avec 3 utilisateurs
- Debrief à chaud : synthétiser les retours selon les critères de compréhension, utilisabilité, appétence.

## Jour 5 : Prioriser & Restituer

### Atelier : Priorisation

- Sprint Retrospective : prioriser ce qui a marché et ce qui n'a pas marché
- Préparation de la restitution au commanditaire

### Présentation et évaluation finale

- Présenter les bénéfices de l'approche ux et les méthodes,
- Expliquer la méthode du Design Sprint,
- Justifier les recommandations en tant qu'équipe projet,
- Présenter le prototype et les résultats des tests utilisateurs,
- Recommander les améliorations possibles et axes stratégiques au client,
- Rassembler tous ces éléments pour commencer à créer un portfolio d'ux,
- Pitcher leur projet à l'oral.

## 2 - Sprint projet (6 semaines)

### Semaine 1 : Préparer les user stories

Suite au Design Sprint de 5 jours réalisé précédemment, il est temps de reprendre les enseignements de la restitution pour itérer en équipe projet avant de développer les fonctionnalités.

### Atelier coaché 1 : Sprint planning (4h)

- **Les fondamentaux de l'agilité**
  - les valeurs
  - les étapes du Sprint en SCRUM,
  - les cérémonies,
  - les méthodes (MVP, Definition Of Done, Planning Poker, Story Estimation point, Vitesse)
- **Ecrire les US et KPI associés**
  - Rappel des priorités fixées pendant le sprint avec **la Sprint retrospective**
  - Ecrire les **epics** et les **user stories** (spécifications fonctionnelles du point de vue de l'utilisateur cible, en exprimant en quoi cette fonctionnalité lui apporte un bénéfice réel)
  - Choix des Users stories pour votre **MVP** à poser sur la **Story-map**
  - Fixer les critères de succès et les objectifs avec les **KPI associés**
  - Prioriser avec les méthodes utilisées par les Product Owners et les Product Managers : **Poker planning**
- **Prise en main de JIRA et mises en situation**
  - Présentation des Epics et US (Lien du Backlog)
  - Estimation des US en point de complexité (Sprint Planning)
  - Partage de l'avancée du travail (Daily meeting)
  - Démo de l'US développée (Sprint Review)
  - Point à chaud du Sprint réalisé (Sprint Retrospective)
- **QCM**

### Travail en autonomie

- Rédaction des US dans Jira (“En tant que...”, “Je veux...”, “Afin de...” Description + KPI de succès,, Critères d'acceptation)

## **Semaine 2 : Première itération sur le prototype**

### Travail en autonomie

- Weekly meeting (15min)
- Partage de l'avancement du prototypage
- Itération sur le prototype

## **Semaine 3 : Design review**

### Atelier coaché 2 : Design Critique (2h)

- Weekly meeting : ce qui avance bien, ce qui bloque, à continuer
- Présentation des prototypes de chacun
- Identification des correctifs à apporter

### Travail en autonomie

- Finalisation du prototype

## Semaine 4 : Tests

### Atelier coaché 3 : Préparer les tests (2h)

- Weekly meeting : ce qui avance bien, ce qui bloque, à continuer
- Démo prototype du MVP
- Préparer le recrutement des utilisateurs au sein du réseau du client et de Laptop
- Mettre à jour le protocole de test du Design Sprint

### Travail en autonomie

- Recrutement et protocole
- Réalisation des nouveaux tests
- Synthèse des tests

## Semaine 5 : Sprint planning

### Atelier coaché 4 : Compléter le backlog suite aux tests (4h)

- Weekly meeting (préparation de la certification)
  - Revue des livrables pour la soutenance orale de certification
  - Présentation de la grille d'évaluation
  - Conseils et séances de questions / réponses
- Finaliser les **user stories** dans le **backlog** (ajout liens Figma)
- Revue du backlog dans **JIRA**
- **Sprint planning avec le commanditaire** : Pendant 1 heure, le commanditaire (Product Manager et du Dev) est invité à prioriser les US
- Mise à jour de la **Story map**

## Semaine 6 : Sprint Demo

### Atelier coaché 5 : Sprint demo (2h)

- Soutenance de votre projet (oral blanc) : 20'/personne
- Postuler à un poste de Product Designer

### Travail en autonomie

- Rédaction du document de restitution, préparation de l'oral de certification

## E-learning (20h)

En autonomie pour approfondir vos connaissances et avancer sur votre projet

- **Du Design Thinking à l'UX** : Rappel des principes de bases des méthodologies
- **La Recherche Utilisateur**
- **Éviter les biais en Recherche Utilisateurs** : Vous y ferez connaissance avec ces ennemis invisibles qui vous guettent pendant toute votre démarche de recherche : les biais du chercheur. Et notamment, les biais cognitifs.
- **Recherche secondaire** : La recherche secondaire c'est en quelque sorte la recherche d'informations obtenue par l'intermédiaire d'un tiers (institut de sondage, chercheurs...). Souvent pensée comme un préalable à la recherche primaire, cette démarche est clé tout au long de l'enquête : explorez ce module pour savoir où trouver les infos pertinentes et comment vous en servir.
- **Idéation et Facilitation**
- **Entretiens individuels** : ce module aborde l'entretien, pierre angulaire de la recherche UX : ce dont il s'agit, comment le préparer, le mener, et que faire par la suite. De quoi vous rendre fin prêts à mener les vôtres, dans un futur proche !
- **Analyse, synthèse** : Vous n'y voyez plus très clair dans votre recherche et les informations commencent à s'accumuler sans faire sens ? Il est temps de se pencher sur les moyens de synthétiser et d'analyser, c'est-à-dire transformer une montagne d'observations en pépites de sens.



## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.



**L'Atelier Joliette (13002)** est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





Space - People - Methods

## Coordonnées & Renseignements

### **Le Laptop - Paris**

7 rue Geoffroy l'Angevin  
75004 Paris

### **Le Laptop - Marseille**

4 rue Duverger  
13002 Marseille

01 77 16 65 24

[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

### **Votre contact financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif :**

Marylène Meric  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Vos contacts pédagogiques :**

Fantine Bendano  
[fantine@lelaptop.com](mailto:fantine@lelaptop.com)

### **Notre référent handicap :**

Benoit Airault  
[psh@lelaptop.com](mailto:psh@lelaptop.com)

### **Votre contact intra-entreprises :**

Milène Ilic  
[milene@lelaptop.com](mailto:milene@lelaptop.com)

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475

