



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Design Sprint”





Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “DESIGN SPRINT”	3
Présentation	3
Vos intervenants	3
Objectifs et compétences visées	3
Publics concernés	4
Pré-requis et matériel nécessaire	4
Validation des acquis	4
Certification	5
Délai limite d’inscription	7
Déroulé de la formation	8
Jour 1 : Comprendre & Définir	8
Jour 2 : Diverger & Décider	8
Jour 3 : Prototyper	8
Jour 4 : Tester	9
Jour 5 : Prioriser & Restituer	9
Coordonnées & Renseignements	11





Space · People · Methods

MODULE “DESIGN SPRINT”

Découvrez les secrets du Design Sprint et pratiquez étape par étape sur un projet réel et à impact.

Présentation

La formation **Design Sprint** est une immersion unique dans l’univers de la conception rapide et collaborative. Pendant plusieurs jours, vous vivez une expérience intense et concrète où vous êtes plongés dans les conditions réelles d’un projet, au service d’un véritable client en quête de solutions pour améliorer l’expérience de ses utilisateurs.

De la compréhension du problème jusqu’à la restitution des solutions, vous explorez toutes les étapes de cette méthodologie conçue par Google Ventures. Vous commencez par analyser un challenge, interroger des utilisateurs et cartographier leurs besoins pour identifier ce qui compte vraiment. Vous entrez ensuite dans la phase d’idéation, où l’énergie créative du groupe permet de générer des pistes multiples, avant de sélectionner ensemble celles qui ont le plus d’impact et de potentiel. Le travail se poursuit par la réalisation d’un prototype fonctionnel et interactif, que vous mettez rapidement à l’épreuve auprès de vrais utilisateurs. Enfin, vous clôturez le Sprint par une restitution convaincante et structurée, permettant de partager vos résultats et recommandations avec le client.

Tout au long de la formation, vous pratiquez dans un cadre concret et exigeant, mais aussi stimulant et collaboratif. Cette approche “learning by doing” vous permet de constituer un **projet complet et cohérent à valoriser dans votre portfolio UX**. Vous bénéficiez également d’une expérience reconnue, nourrie par des missions déjà menées pour des organisations prestigieuses telles que La Réunion des Musées Nationaux, Oui.sncf, Inria, Bred, Dinum, BNF, AFP, Suez, Orange Bank, Air France ou encore le Louvre Abu Dhabi.

Durée : 5 jours (45h)

Horaires : 9h/13h - 14h/19h

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d’enseignement : en présentiel

Vos intervenants

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

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





Space · People · Methods

Objectifs et compétences visées

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

Problématiser et cadrer un challenge

- Identifier et reformuler un problème utilisateur à partir d'un brief et d'entretiens exploratoires
- Analyser et synthétiser des données qualitatives issues d'interviews
- Formaliser rapidement les résultats avec des outils tels que persona et Jobs To Be Done

Explorer et générer des solutions

- Réaliser un benchmark orienté usages pour nourrir l'idéation
- Produire des pistes créatives via des ateliers de co-création
- Prioriser collectivement les solutions grâce à des matrices de décision (impact / faisabilité)

Concevoir et tester un prototype

- Élaborer un prototype basse fidélité (papier, storyboard)
- Réaliser un prototype interactif fonctionnel (outil de prototypage)
- Construire un protocole de test clair et ciblé
- Mener un test utilisateur (type "guerilla test") en temps contraint
- Identifier les retours critiques et proposer des itérations de conception

Restituer et valoriser les résultats

- Présenter efficacement les étapes du Sprint et les livrables produits
- Structurer une restitution orale claire et convaincante
- Argumenter des recommandations stratégiques auprès d'un client ou d'un sponsor

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
- Toutes personnes souhaitant acquérir les méthodes du Design Sprint

Pré-requis et matériel nécessaire

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Être acculturé à l'innovation
- Parler français
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront requis pour la formation (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Validation des acquis

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,





Space - People - Methods

- 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.

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

Délai limite d'inscription

1 jour ouvré 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 2024, à la question "recommanderiez-vous cette formation" nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5

Déroulé de la formation

Jour 1 : Explorer les enjeux et cadrer la problématique

Comprendre

- Diagramme d'affinité : Recueillir le brief et le business challenge
- Sprint Questions : Quels problèmes cherche-t-on à résoudre ?
- User research : Adapter le script d'interview
- Interview : Organiser et faire une interview en groupe
- Empathy Map : Synthétiser les insights

Définir

- How Might We ? : Problématiser l'enjeu principal
- Design Challenge : Reformuler la problématique user centric du Sprint

Jour 2 : Générer un maximum d'idées et converger vers les plus prometteuses

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
- Brainwriting : Idéation collaborative

Décider

- Priorisation sur les axes : Impact User / Impact Business
- Proposition de valeur
- Story-board à partir de la proposition de valeur
- Crash test I : définir les hypothèses à valider pendant les tests
- Wireflow : prioriser les contenus, tâches sous forme d'une séquence d'écrans simplifiés

Jour 3 : Transformer les idées en un prototype concret

- Crash tests II : tester son wireflow entre les groupes
- Prototype papier : dessiner des écrans qui seront prototypés sur Sketch
- Prototype animé : créer le prototype intégrant le design system de la marque

Jour 4 : Tester le prototype auprès des utilisateurs et analyser les retours

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 les actions et projeter la suite du projet

Atelier : Priorisation

- Sprint Retrospective : prioriser ce qui a marché et ce qui n'a pas marché
- Story mapping : prioriser les fonctionnalités essentielles pour construire le MVP.

Cours Organiser un Design Sprint puis actionner le projet

- Définir le challenge, les enjeux, les attentes
- Définir la durée pour quel objectif
- Identifier et convaincre et réunir les participants
- Recruter les utilisateurs
- Organiser la logistique

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,
- Refaire une itération après les retours utilisateurs,
- Apprendre à faire un lean canvas et compléter le value proposition et empathy map canvas,
- 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



DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² 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.





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
www.lelaptop.com

Votre contact financier :

Benoit Airault
formation@lelaptop.com

Votre contact administratif :

Marylène Meric
formation@lelaptop.com

Votre contact pédagogique :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Notre référent handicap :

Benoit Airault
psh@lelaptop.com

Votre contact intra-entreprises :

Milène Ilic
milene@lelaptop.com

Siret : 538 779 828 00028

Déclaration d'activité : 11755127475