



Space • People • Methods

Programme de formation



Parcours “Product Designer”



MAJ 09/2025

Sommaire

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”	3
Déroulé du parcours “Product Designer”	8
Module UX Design (5 jours)	8
Module IA & UX research - elearning (4h)	8
Module UI Design (5 jours)	9
Module Accessibilité & Eco-conception - elearning (16h)	10
Module Design sprint (5 jours)	10
Module Product Design et Agilité (4 ateliers de 4h)	11
Workshop - Devenir Product Designer & créer son Portfolio (4h)	12
Passage de la certification de fin de formation	13
Coordonnées & Renseignements	15

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”

Devenez Product Designer grâce à un parcours intensif pensé pour l’avenir du design. Entre UX, UI, accessibilité et intelligence artificielle, vous apprendrez à concevoir des expériences digitales innovantes et responsables. Tout au long du parcours, workshops et sprints vous permettront de construire un portfolio qui valorise vos compétences stratégiques, créatives et techniques.

Présentation

Le parcours Product Designer est une formation complète pour acquérir et faire certifier vos compétences en design de produit et vous accompagner dans la construction d’un portfolio solide. Vous explorerez l’UX, l’UI, l’accessibilité et l’intelligence artificielle, puis mettrez vos acquis en pratique sur des projets réels en sprints collaboratifs. Tout au long du parcours, vous alternerez apprentissages en autonomie, workshops, formations immersives et mises en situation réelles, pour développer une vision stratégique et des compétences créatives directement applicables en entreprise.

Durée globale : 10 semaines - 200h (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 : en e-learning  à distance  ou en présentiel 

7 modules de formation :

- UX Design (5 jours - 40h)  ou 
- IA & UX research - Workshop elearning (4h) 
- UI design (5 jours + 1 webinar post-formation - 40h)  ou 
- Accessibilité & Eco-conception - Workshop elearning (16h) 
- Design Sprint (5 jours - 45h) 
- Product Design et Agilité (4 ateliers de 4h sur 4 semaines - 16h) 
- Devenir Product Designer & créer son Portfolio - Workshop (4h) 
- Travail autonome : 35h

Ce parcours de formation prépare à la certification : « Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation », enregistrée au Répertoire Spécifique (RS6636), délivrée par ProductDesignGuides.org. <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

Objectifs & compétences visées

En synthèse, ce parcours vous permettra de :

- **Concevoir** des services et produits numériques en appliquant l'approche méthodologique du design centré utilisateur.
- **Cadrer** un projet de design de manière concrète dans un temps contraint
- **Identifier et analyser** les besoins de conception ou d'optimisation d'un service numérique ou physique.
- **Conduire** des entretiens utilisateurs et **synthétiser** visuellement les résultats de la recherche.
- **Intégrer** l'intelligence artificielle dans les méthodes de recherche et de conception UX.
- **Prototyper** des parcours utilisateurs ergonomiques, interactifs et accessibles.
- **Donner forme** à une vision produit à l'aide d'outils de prototypage et de design d'interface.
- **Créer** des composants d'interface réutilisables et cohérents avec une identité de marque
- **Prendre en compte** les principes d'accessibilité et d'éco-conception dans la réalisation d'interfaces.
- **Prioriser** les fonctionnalités clés grâce aux tests utilisateurs et **itérer** sur la base des retours.
- **Évaluer** l'utilisabilité, l'accessibilité et la désirabilité d'un produit conçu.
- **Communiquer** efficacement les résultats d'une recherche, d'un prototype ou d'une évaluation auprès des parties prenantes.
- **Constituer et présenter** un portfolio professionnel valorisant les compétences stratégiques, créatives et techniques acquises.

Vos intervenant-es

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

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

• **Module IA & UX research - elearning**

[Alexandre Dehon](#) : Consultant et formateur en recherche utilisateur et UX

[Florence Casonato](#) : UX designer, UX researcher

• **Module UI Design**

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

• **Module Accessibilité & eco-conception - elearning**

[Cécile Jouve](#) : UX Manager / UX Strategist / UX Expert / Accessibility Expert / Formatrice & Enseignante

[Gabriella Cinque](#) : Recherche UX / Conseil marketing / Conseil sur l'environnement / Diversité et intégration / Formation / Gestion du changement / Marketing digital / Stratégie marketing / Formation en entreprise

• **Module Design Sprint**

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

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

- **Module Product Design et Agilité**

Zalihata Ahamada : Coach Customer & User experience, Formatrice & Mentor

- **Workshop - Devenir Product Designer & créer son Portfolio**

Emma Desgages : Service Design / User Research / Product Design

Publics concernés

- Personnes en reconversion ayant besoin d'acquérir ou de confirmer les compétences nécessaires pour devenir Product designer.
- Web : designer UI / UX, webdesigner, webmaster, développeur web
- DSI : Chef de projet digital, product manager, product designer, product owner
- Marketing : responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client/collaborateur, designer de marque
- RH : responsables RSE, de la transformation, formation

Pré-requis et matériel nécessaire

- Être acculturé à l'innovation et à la terminologie des métiers du numérique
- 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)

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

Ce parcours de formation prépare à la certification : « Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation », enregistrée au Répertoire Spécifique (RS6636), délivrée par ProductDesignGuides.org. <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 2024, 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)

En cinq jours, plongez dans les méthodes de conception centrée utilisateur en intégrant dès le départ les principes d'éco-conception et d'accessibilité. Entre apports théoriques et ateliers pratiques, vous apprendrez à aligner besoins utilisateurs, objectifs stratégiques et contraintes du commanditaire. Inspirée du Design Thinking, du Design de Service et du Lean UX, cette formation vous offre une nouvelle posture professionnelle, plus collaborative, responsable et tournée vers l'impact.

- 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)

Modalités pédagogiques :

- Module e-learning à visionner en amont de la formation
- Ateliers pratiques quotidiens, en sous-groupes et en plénières
- Mise en pratique continue sur un cas fil rouge à impact social et/ou environnemental
- Exercices corrigés chaque jour pour consolider les acquis
- Évaluations formatives quotidiennes sous forme de QCM
- Temps de débriefing collectif en fin de journée pour partager les apprentissages et difficultés
- Supports de synthèse (slides, fiches pratiques, templates...) utilisables après la formation
- Ressources complémentaires en e-learning, mises à disposition en fin de formation

Pour en savoir plus : [Formation UX Design - Le Laptop](#)

Module IA & UX research - elearning (4h)

Apprenez à optimiser les processus de recherche utilisateur, en tirant parti des avantages uniques qu'offre l'IA et explorez avec nous la manière dont l'IA pourrait révolutionner l'accès à l'information dans le cadre de l'Atomic Research, transformant ainsi les méthodes de collecte et d'analyse des données utilisateur.

- Prompt Engineering – principes, bonnes pratiques et exercices de création/amélioration de prompts.
- RAG – explication, cas d'usage et mise en pratique guidée.
- Outils IA pour la recherche utilisateur – panorama, démos et exercice de création d'un livrable.

Modalités pédagogiques :

- Parcours e-learning découpé en modules courts et progressifs
- Vidéos pédagogiques et démonstrations illustrées
- Ressources théoriques intégrées au fil du parcours
- Exercices d'auto-entraînement pour favoriser la mise en pratique immédiate
- QCM final de validation des acquis
- Feedback automatique au quiz pour guider l'apprenant
- Supports téléchargeables (fiches pratiques, templates, synthèses) pour un usage après la formation

Module UI Design (5 jours)

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

- Introduction au Design UI et Fondamentaux du Branding (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (1j - 8h)
- Composants, Guide de styles et Design responsive (1j - 8h)
- Accessibilité, Éco-conception et Approfondissement de Figma (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
- 1 mois post formation : Webinar de suivi

Modalités pédagogiques :

- Ateliers pratiques quotidiens, en sous-groupes et en plénières
- Mise en pratique continue sur un cas fil rouge à impact social et/ou environnemental
- Exercices corrigés chaque jour pour consolider les acquis
- Évaluation finale (projet pratique) pour valider l'acquisition des compétences en conditions proches du réel.
- Temps de débriefing collectif en fin de journée pour partager les apprentissages et difficultés
- Supports de synthèse (slides, fiches pratiques, templates...) utilisables après la formation
- Suivi post-formation 1 mois plus tard (webinar de retour d'expérience) pour favoriser l'ancrage dans la durée.

Pour en savoir plus : [Formation UI Design - Le Laptop](#)

Module Accessibilité & Eco-conception - elearning (16h)

Dans ce module, vous apprendrez à concevoir des solutions numériques inclusives et responsables, en vous appuyant sur les fondamentaux de l'accessibilité et de l'éco-conception. Vous explorerez la compréhension des différents handicaps, les technologies d'assistance et leur impact sur l'expérience utilisateur, ainsi que les leviers pour réduire l'empreinte environnementale du numérique (optimisation des parcours, sobriété des interfaces, bonnes pratiques techniques). Vous verrez également comment défendre et appliquer les normes d'accessibilité et les principes d'éco-conception dans vos projets. À l'issue de la formation, vous repartirez avec des connaissances solides, des outils concrets et des méthodes pratiques pour concevoir des interfaces inclusives, performantes, durables et centrées sur l'humain.

- Comprendre l'Accessibilité Numérique
- Comprendre le handicap et son impact sur l'utilisation du numérique
- Comprendre le fonctionnement des technologies d'assistance
- Maîtriser les principaux critères d'Accessibilité
- Introduction à la grille d'évaluation éco-responsable et présentation des critères d'analyse.
- Exercice pratique d'audit d'un parcours numérique réel pour identifier les points d'amélioration.
- Étude de cas collaborative pour repenser un parcours numérique existant.
- Application des bonnes pratiques de design éco-responsable à la conception d'interfaces.

Modalités pédagogiques :

- Parcours e-learning découpé en modules courts et progressifs
- Vidéos pédagogiques et démonstrations illustrées
- Ressources théoriques intégrées au fil du parcours
- Exercices d'auto-entraînement pour favoriser la mise en pratique immédiate
- QCM final de validation des acquis
- Feedback automatique au quiz pour guider l'apprenant
- Supports téléchargeables (fiches pratiques, templates, synthèses) pour un usage après la formation

Pour en savoir plus : [Formation Accessibilité & Éco-conception - Le Laptop](#)

Module Design sprint (5 jours)

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. 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**.

- Explorer les enjeux et cadrer la problématique (1j - 9h)
- Générer un maximum d'idées et converger vers les plus prometteuses (1j - 9h)
- Transformer les idées en un prototype concret (1j - 9h)
- Tester le prototype auprès des utilisateurs et analyser les retours (1j - 9h)
- Prioriser les actions et projeter la suite du projet (1j - 9h)

Modalités pédagogiques :

- Ateliers pratiques quotidiens, en sous-groupes et en plénières
- Mise en pratique continue sur un cas fil rouge à impact social et/ou environnemental porté par un commanditaire
- Évaluation finale sous forme de restitution de projet en fin de formation face au porteur de projet pour valider l'acquisition des compétences en conditions proches du réel.
- Temps de débriefing collectif en fin de journée pour partager les apprentissages et difficultés
- Supports de synthèse (slides, fiches pratiques, templates...) utilisables après la formation
- Ressources complémentaires en e-learning, mises à disposition en fin de formation
- Un exemplaire dédié du livre *Le Design Sprint en pratique*, de Pauline Thomas, offert à chaque participant comme support durable

Pour en savoir plus : [Formation Design Sprint - Le Laptop](#)

Module Product Design et Agilité (4 ateliers de 4h)

Plongez au cœur des méthodes agiles pour comprendre comment le Product Design s'articule avec les pratiques de développement et de gestion produit. À travers 4 ateliers progressifs et interactifs, vous découvrirez les fondements de l'agilité et du cadre SCRUM, le rôle clé du Product Designer au sein d'une équipe agile, et les outils pour collaborer efficacement avec Product Owners et développeurs. Vous apprendrez à rédiger et prioriser des user stories, organiser un backlog et construire une vision produit claire et testable. Grâce à des mises en situation concrètes, vous repartirez avec des méthodes opérationnelles pour concevoir, itérer et améliorer des produits alignés à la fois sur les besoins des utilisateurs et sur les dynamiques d'équipes agiles.

- **Atelier 1 : Les bases de l'agilité et de SCRUM (9h-13h)**
 - Introduction à la philosophie agile : valeurs & principes du manifeste agile
 - Le cadre SCRUM : rôles, rituels, artefacts
 - Organisation type d'une équipe produit agile et ses valeurs
 - Discussions & cas concrets pour distinguer une approche agile d'une approche classique

- **Atelier 2 : La place du Product Designer en équipe agile (9h-13h)**
 - Responsabilités du Product Designer dans une équipe agile
 - Contribution aux rituels (weekly, sprint review/demo, rétrospective)
 - Outils de communication et leviers pour une collaboration transparente
 - Mise en situation : simulation d'un sprint avec interactions entre rôles (PO, dev, designer...)
- **Atelier 3 : De la user story au backlog priorisé (9h-13h)**
 - Rédiger une user story : format, bonnes pratiques, exemples
 - Estimer la charge avec le planning poker
 - Organiser les fonctionnalités en EPIC et prioriser
 - Atelier pratique : story mapping d'un cas concret
- **Atelier 4 : Construire et tester une vision produit agile (9h-13h)**
 - MVP : définition, intérêt et critères de pertinence
 - Organisation et priorisation d'un backlog avec JIRA et story map
 - Simulation : construire un backlog réaliste pour un produit fictif
 - Conclusion : bonnes pratiques pour itérer, apprendre et améliorer

Modalités pédagogiques :

- Ateliers synchrones en visioconférence, interactifs et collaboratifs
- Travail en sous-groupes et en plénière, pour favoriser l'échange et l'intelligence collective
- Mises en pratique sur des cas concrets variés, directement reliés aux contextes professionnels abordés
- Utilisation d'outils collaboratifs en ligne pour expérimenter des méthodes à distance
- Exercices corrigés lors de chaque atelier, afin de consolider les acquis et vérifier la bonne compréhension des notions
- Évaluations formatives régulières sous forme de QCM, pour ancrer les apprentissages pas à pas
- Supports de synthèse (slides, fiches pratiques, templates...) utilisables après la formation

Pour en savoir plus : [Formation Product Design & Agilité - Le Laptop](#)

Workshop - Devenir Product Designer & Créer son Portfolio (4h)

Ce workshop marque la fin du parcours et a pour vocation d'accompagner les participants dans la transition entre la formation et le monde professionnel. Animé par un Product Designer expérimenté, il permet de comprendre la réalité du métier au quotidien, de décrypter le marché de l'emploi, et de se préparer concrètement à la recherche de poste grâce à un travail guidé sur le portfolio.

- Échanges avec un Product Designer expérimenté sur la réalité du métier et ses pratiques quotidiennes.
- Analyse et décryptage du marché de l'emploi en Product Design.
- Conseils et méthodologie pour valoriser ses compétences dans un portfolio.

- Accompagnement guidé pour préparer sa recherche de poste et réussir sa transition professionnelle.

Modalités pédagogiques :

- Ateliers pratiques en sous-groupes et en plénières
- Mise en pratique individuelle (construction de la structure de votre portfolio)
- Temps de débriefing collectif pour partager les apprentissages et difficultés
- Exercices corrigés afin de consolider les acquis et vérifier la bonne compréhension des notions
- Supports de synthèse (slides, fiches pratiques, templates...) utilisables après la formation

Passage de la certification de fin de formation

- Travail individuel de préparation de la certification (35h)
- Soutenance orale officielle

Modalités pédagogiques :

- Communication des consignes officielles en amont de la formation pour clarifier les attentes.
- Mise à disposition d'un template de dossier, afin de guider la structuration et la rédaction.
- Accompagnement progressif tout au long de la formation pour aider les apprenants dans la rédaction de leur dossier.
- L'oral de présentation du Design Sprint sert de préparation directe à l'épreuve orale de certification.
- Possibilité d'organiser un oral blanc avec la responsable pédagogique, sur demande des apprenants.
- Mise à disposition des référentiels d'évaluation, afin de permettre aux candidats de s'auto-positionner et de répondre aux critères attendus.



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

Vos contacts pédagogiques :

Fantine Bendano
fantine@lelaptop.com

Marina Ferreira Duarte
marina@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