



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Design Sprint Agentique”



MAJ 10/2026

Sommaire

MODULE “DESIGN SPRINT AUGMENTÉ”	3
Déroulé de la formation	9
Jour 1 : Cadrer la problématique avec les enjeux de l'entreprise et les besoins des clients	9
Jour 2 : Résoudre la problématique avec des solutions désirables, viables et faisables	9
Jour 3 : Transformer les idées en un prototype MVP avec le vibecoding	9
Jour 4 : Valider les hypothèses avec les tests utilisateurs	10
Jour 5 : Restituer au commanditaire les actions et fonctions prioritaires	10
Coordonnées & Renseignements	12

MODULE “DESIGN SPRINT AGENTIQUE”

Le Design Sprint entre dans une nouvelle ère : l'intelligence collective augmentée par un système IA. Nous travaillons avec un porteur de projet à impact, des vraies données, des vrais utilisateurs, des facilitateurs chevronnés pour délivrer un MVP fonctionnel en 5 jours.

Présentation

Le Design Sprint entre dans une nouvelle ère en 2026 : les outils d'IA générative transforment le livrable du sprint en MVP fonctionnel. La collaboration humaine devient plus puissante à cette phase stratégique du projet. Pauline Thomas, autrice de Design Sprint en pratique, et Jules Leclerc vous guident pas à pas dans ce processus dynamique et stimulant ponctué par 25 méthodes. Vous apprendrez à intégrer l'IA aux moments opportuns sur un projet réel à impact apporté par une start-up, une association ou une entreprise.

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. Vous bénéficiez également d'une expérience reconnue, nourrie par des missions déjà menées pour des organisations prestigieuses telles que RMN, SNCF, Inria, Bred, Dinum, BNP Paribas, AFP, Suez, Orange, 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

(Lieu de la formation Le Laptop - 7 Rue Geoffroy l'Angevin - 75004 Paris)

Vos intervenants

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

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

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

- Enrichir les proto-persona avec NotebookLLM

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 (storyboard)
- Prompter un user flow avec Claude ou ChatGPT
- Prototyper un parcours haute fidélité en vibecoding (Figma ou Lovable ou Google AI Studio)
- 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

Ressources

Vous repartirez avec tous les outils pour mettre en œuvre des Design Sprints après la formation. Les canevas des méthodes employées, les photos prises pendant le Sprint, la documentation créée au fil de l'eau, et un conducteur de présentation du projet au client. Elle permet de bien valider les acquis et de comprendre les points à améliorer, mais aussi de présenter ce qui a été réalisé et appris à votre employeur ou recruteur.

[Le Design Sprint en pratique](#) de Pauline Thomas, vous sera offert dédié à l'issue de la formation. Il est le fruit de 15 années d'expérience dans des start-up, grands groupes, agences, PME en France et à l'international, d'une centaine de Sprints, de 5 années d'enseignement depuis sa certification à la Design Sprint Academy chez Google. Vous y trouverez toutes les clés pour réussir vos Sprints grâce à 25 fiches pratiques, canevas, illustrations, check-lists et déroulés méthodologiques détaillés.

Publics concernés

- Vous êtes **Product Designer** et vous voulez dépasser la maquette — prototyper des MVPs fonctionnels avec Lovable, Figma Make ou Google AI Studio, et piloter l'innovation de bout en bout.
- Vous êtes **Product Manager** et vous cherchez une méthode structurée pour valider des hypothèses produit en quelques jours au lieu de quelques mois.
- Vous êtes consultant·e, facilitateur·rice ou chef·fe de projet, RH, CX, entrepreneur et vous voulez maîtriser un cadre collaboratif éprouvé pour aligner des parties prenantes et prendre des décisions éclairées.
- Vous êtes **Développeur.se** et vous voulez remonter dans la chaîne de décision.
- Vous croyez que l'IA change tout dans le processus d'innovation — mais vous ne savez pas

comment l'intégrer.

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 centrée utilisateur combinée aux contraintes business,
- 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.

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.

Le taux d'obtention de la certification s'élève à 100% pour l'année 2026.

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 2026, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 5/5**

Déroulé de la formation

Jour 1 : Cadrer la problématique avec les enjeux de l'entreprise et les besoins des clients

Comprendre et définir la problématique

- Brief du commanditaire
- Diagramme d'affinité : Recueillir le brief et le business challenge
- Business Challenge : Quels problèmes cherche-t-on à résoudre ?
- Interview : Adapter le script d'interview et mener une interview en binôme
- Jobs-to-be-done : Synthétiser les insights et enrichir avec les transcriptions d'interview sur NotebookLLM
- Sprint Challenge : Reformuler la problématique du Sprint en prenant en compte le besoin principal des clients et l'objectif et frein de l'entreprise

Jour 2 : Résoudre la problématique avec des solutions désirables, viables et faisables

Ateliers : solutions

- Benchmark : Analyser la concurrence selon le nouvel angle du design challenge
- Crazy 8's : Idéation individuelle
- Priorisation du commanditaire sur les axes : Impact User / Impact Business
- Proposition de valeur
- Story-board : Définir le scénario général avec les hypothèses à valider par le prototype (J3) pendant les tests (J4)
- Userflow : prioriser les contenus, tâches sous forme d'une séquence de prompts

Jour 3 : Transformer les idées en un prototype MVP avec le vibecoding

Ateliers : Prototype

- Priority Guide : définir l'architecture d'information et des contenus du prototype
- Vibecoding : organiser le flow sous forme de prompts
- Prototype interactif haute définition : vibecoding sur Figma ou Lovable ou Google AI Studio

Jour 4 : Valider les hypothèses avec les tests utilisateurs

Cours 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

- Protocole de test : rédiger les consignes et adapter sa posture au cours du test
- Tests blancs : tester votre prototype entre les groupes
- Tests à distance : Animer 2 à 3 tests utilisateurs par groupe
- Debrief à chaud : synthétiser les retours selon les critères de compréhension, utilisabilité, appétence.

Jour 5 : Restituer au commanditaire les actions et fonctions prioritaires

Atelier : Priorisation et restitution

- Start Stop Continue : prioriser ce qui a marché et ce qui n'a pas marché
- Document de Restitution : préparer en équipe ses recommandations
- Restitution orale de chaque groupe auprès du commanditaire

Présentation et évaluation finale

- 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,
- Présenter les bénéfices de l'approche centrée utilisateur
- Expliquer la méthode du Design Sprint
- Rassembler tous ces éléments pour commencer à créer un portfolio



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