



Space • People • Methods

Programme de formation

*

Module “Product Design et Agilité”

*



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “PRODUCT DESIGN & AGILITÉ”	3
Atelier 1 : Les fondamentaux de l’agilité	6
Atelier 2 : Designer en équipe agile : rôle, légitimité et IA	6
Atelier 3 : La recherche au service de l’équipe produit	7
Atelier 4 : Collaboration dev, design system et nouveaux outils	7
Outils utilisés	7
Coordonnées & Renseignements	9

MODULE “PRODUCT DESIGN & AGILITÉ”

Créer une vision produit désirable nécessite d'adopter individuellement et collectivement une approche agile dirigée par l'impact social, environnemental, comportemental et financier.

Présentation :

Ce module plonge les participant·es au cœur des méthodes agiles afin de comprendre comment le Product Design s'intègre aux pratiques de développement et de gestion produit, tout en tenant compte des nouveaux usages de l'intelligence artificielle dans les cycles de vie produit.

À travers quatre ateliers progressifs et interactifs, les participant·es explorent les fondamentaux de l'agilité et du cadre Scrum, le rôle du Product Designer au sein d'une équipe agile, ainsi que les leviers pour collaborer efficacement avec les Product Owners, Product Managers et développeurs·euses.

Le module propose également une lecture concrète des impacts de l'IA sur la répartition des rôles entre design et produit, et donne les clés pour affirmer et maintenir sa légitimité en tant que designer dans un environnement en constante évolution.

Durée : 4 ateliers de 4h, sur 4 semaines - 16h

Horaires : 9h/13h

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d'enseignement : à distance (classe virtuelle)

Objectifs et compétences visées :

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

1. Comprendre et mobiliser les fondamentaux de l'agilité

- Définir les principes du Manifeste Agile et leurs implications dans un contexte produit
- Distinguer les principaux cadres agiles (Scrum, SAFe, Lean/Produit, Shape Up, Triforce) et leurs usages
- Identifier les rôles, rituels et artefacts du cadre Scrum
- Expliquer l'organisation et les valeurs d'une équipe produit agile

2. Se positionner en tant que Product Designer dans une équipe agile

- Décrire le rôle et les responsabilités du Product Designer au sein d'une équipe agile
- Distinguer les rôles de Product Owner et de Product Manager et leurs impacts sur la pratique du design



Space · People · Methods

- Illustrer la contribution du Product Designer aux rituels agiles (daily, sprint planning, review, rétrospective)
- Identifier les moments clés où la voix des utilisateur·rices doit être portée dans les décisions produit
- Prioriser la dette UX dans une logique d'amélioration continue

3. Intégrer l'intelligence artificielle dans sa pratique de designer agile

- Identifier les impacts de l'IA sur les activités de design (recherche, synthèse, prototypage)
- Utiliser l'IA comme outil d'assistance à la synthèse de manière critique et transparente
- Expliquer le rôle d'un design system dans la qualité des productions assistées par IA
- Intégrer des critères d'accessibilité dans les prompts et les design systems

4. Organiser la recherche et collaborer avec l'équipe produit

- Structurer des résultats de recherche rapides pour faciliter la prise de décision produit
- Présenter des insights de manière actionnable dans le cadre des rituels agiles
- Négocier et planifier un sprint de discovery dans un backlog produit
- Distinguer les modèles de backlog UX et sélectionner le plus adapté au contexte

5. Maîtriser le handoff et la collaboration avec les développeur·euses

- Préparer un handoff efficace avec Figma Dev Mode
- Analyser les impacts des outils de génération de code (ex : Cursor) sur la collaboration design-développement
- Conduire une revue UX et une recette graphique en contexte agile

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- Exercices pratiques corrigés lors de chaque atelier, ancrés dans des mises en situation réelles
- QCM formatifs après les modules 1 et 4 (10 questions, feedback automatique)
- Travaux asynchrones entre chaque atelier : réflexions écrites, travail sur dossier, itération sur livrables
- Réflexion intégrative finale après le Module 4, qui sert de base au commentaire post-formation

Publics concernés :

- Product Designer
- Directeur·rice artistique (DA), UI Designer
- UX Researcher, UX Designer débutant·e, UX autodidacte, étudiant·e en UX Design, alumni des formations UX Design du Laptop
- Consultant·e, Responsable innovation, professionnel·le des métiers du marketing et de la communication, Chef·fe de projet





Space · People · Methods

- Développeur·euse, Product Owner

Pré-requis & matériel nécessaire :

- Avoir une bonne connaissance des méthodes UX.
- Savoir travailler de manière autonome et organisée entre chaque atelier.
- Avoir un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

A l'issue de la formation, les apprenants reçoivent un certificat de réalisation attestant du suivi de la formation.

Votre intervenante :

Zalihata Ahamada : Design Ops Manager, Coach Customer & User experience, Formatrice & Mentor

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

**En 2024, à la question "recommanderiez-vous cette formation"
nos apprenants ont attribué une note de 5/5**



Déroulé de la formation

Atelier 1 : Les fondamentaux de l'agilité

- Introduction à la philosophie agile : valeurs et principes du Manifeste Agile.
- Panorama des cadres agiles contemporains : Scrum, SAFe, Lean/Produit, Shape Up, Triforce, logiques et contextes d'usage.
- Focus Scrum : rôles (Scrum Master, Product Owner, développeur·euse·s, designer·s), rituels (sprint planning, daily, review, rétrospective), artefacts (product backlog, sprint backlog, increment).
- Ce que l'agilité n'est pas : les dérives courantes à identifier.
- Introduction aux impacts de l'IA sur les cérémonies agiles.

Exercices pratiques

- Auto-évaluation des connaissances
- Cartographie des cadres agiles (avantages, limites, impacts pour le design)
- Diagnostic d'une équipe produit fictive

Atelier 2 : Designer en équipe agile : rôle, légitimité et IA

- Le rôle du Product Designer dans une équipe agile : périmètre, responsabilités, contribution.
- Les différences et complémentarités entre Product Owner et Product Manager et leurs implications pour le/la designer selon les organisations.
- Ce que l'IA redistribue et ce qui reste irremplaçable côté designer
- La rétrospective comme levier stratégique pour faire évoluer sa place dans l'équipe.
- Dette UX : définition, identification, priorisation, outil de légitimité autant que de qualité.

Exercices pratiques

- Répartition de tâches PM / PO / Product Designer
- Analyse critique d'une synthèse générée par IA
- Simulation de brief produit ambigu avec fiches de rôle product manager et product designer



Atelier 3 : La recherche au service de l'équipe produit

- Recherche utilisateur en contexte agile : formats “light” et arbitrage de l'effort
- Sprint de discovery : définition, intégration dans le backlog, négociation avec le produit
- Construction d'insights actionnables : du verbatim à la recommandation
- Présentation des résultats en contexte de sprint (grooming, planning)
- Intégration de la voix des utilisateurs dans les rituels produit
- Modèles de backlog UX et organisation du travail design
- Introduction à Jira : rendre visible le travail du design
- Usage de l'IA pour accélérer la synthèse, avec un regard critique

Exercices pratiques

- Construction d'un insight board à partir de données (verbatim, analytics, support)
- Utilisation critique de l'IA pour la synthèse
- Simulation de présentation en grooming

Atelier 4 : Collaboration dev, design system et nouveaux outils

- Le Design system comme infrastructure critique en contexte IA : composants, tokens, cohérence
- Lien entre design system et qualité des outputs générés par IA
- Accessibilité intégrée dès la conception : WCAG, FALC, heuristiques
- Intégration de l'accessibilité dans les design systems et les prompts IA
- Principes de RAG et de prompt system appliqués au design
- Figma Dev Mode : évolution du handoff et des spécifications
- Outils de génération de code (ex : Cursor) et impacts sur la collaboration
- Revue UX et recette graphique en contexte agile

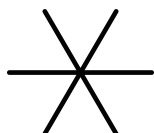
Exercices pratiques

- Exercice comparatif avec et sans design system
- Exercice de rédaction d'un prompt system avec heuristiques d'accessibilité
- Simulation complète de handoff designer/développeur-euse
- Revue UX et recette graphique

Outils utilisés

- FigJam - collaboration et ateliers (gratuit)
- Figma avec Dev Mode - prototypage et handoff (plan gratuit suffisant)
- Jira - découverte du backlog (plan gratuit)
- Claude ou ChatGPT - exercices de synthèse et de prompt IA (plan gratuit)



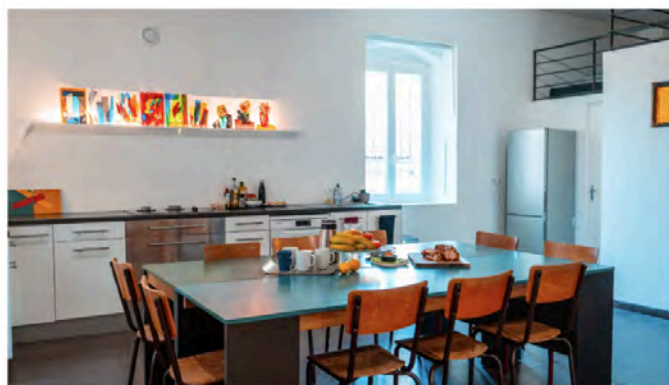


DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

L'Atelier Beaubourg (75004) est situé derrière le centre Pompidou. 120m² modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.

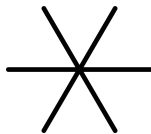


L'Atelier Joliette (13002) est situé entre la gare, le Panier et le Vieux-Port à Marseille, dans le quartier de la Joliette.





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
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

