



Space • People • Methods

Programme de formation

*

Module “Product Design et Agilité”

*

MAJ 11/2025

Sommaire

MODULE “PRODUCT DESIGN & AGILITÉ”	3
Atelier 1 : Les bases de l’agilité et de SCRUM	5
Atelier 2 : La place du Product Designer en équipe agile	5
Atelier 3 : De la user story au backlog priorisé et de SCRUM	5
Atelier 4 : Construire et tester une vision produit agile	5
Coordonnées & Renseignements	7

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 :

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.

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 :

- Définir les principes fondamentaux de la philosophie agile
- Identifier les rôles, rituels et artefacts du cadre SCRUM
- Décrire la place et les responsabilités du Product Designer dans une équipe agile
- Expliquer l’organisation type d’une équipe produit agile et ses valeurs
- Illustrer la contribution d’un Product Designer aux rituels agiles (weekly, sprint rétrospective, sprint demo)
- Expliquer les leviers d’une communication d’équipe transparente et constructive
- Rédiger une user story simple en respectant les bonnes pratiques
- Estimer la charge d’une fonctionnalité et l’organiser sous forme d’EPIC
- Analyser la pertinence d’un MVP dans une logique produit
- Manipuler des outils comme JIRA, le planning poker et la story map pour organiser et prioriser un backlog

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- 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

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 & 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 : 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 bases de l'agilité et de SCRUM

- 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

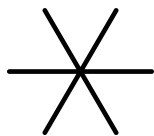
- Responsabilités du Product Designer dans une équipe agile
- Contribution aux rituels (weekly, sprint review/demo, rétrospective)
- Outils de communication et leviers pour une collaboration transparente
- Mise en situation : simulation d'un sprint avec interactions entre rôles (PO, dev, designer...)

Atelier 3 : De la user story au backlog priorisé et de SCRUM

- 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

- 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

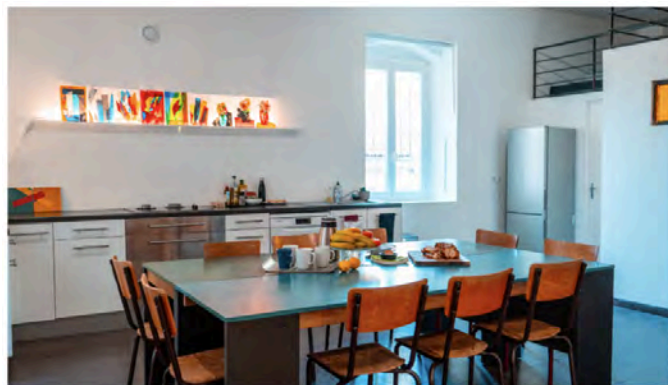


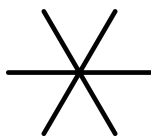
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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