

Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Design Sprint”



MAJ 04/01/2024



Space · People · Methods

Sommaire

MODULE “DESIGN SPRINT”	2
Jour 1 : Comprendre & Définir	4
Jour 2 : Diverger & Décider	4
Jour 3 : Prototyper	6
Jour 4 : Tester	6
Jour 5 : Prioriser & Restituer	6
Coordonnées & Renseignements	7

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 expérience d'apprentissage unique. Dans des conditions réelles, vous serez amenés à travailler sur un véritable projet, pour un véritable client à la recherche de solutions pour améliorer l'expérience de ses utilisateurs.

Nous avons réalisé des Sprints pour La Réunion des Musées Nationaux, Oui.sncf, Inria, Bred, Dinum, BNF, AFP, Suez, Orange Bank, Air France, Le Louvre Abu Dhabi ...

Vous pourrez mettre en avant votre projet sur votre portfolio UX à travers un ensemble complet et cohérent de techniques de conception : interviews utilisateurs, définition de l'idée, idéation, prototypage, test utilisateur, priorisation.

Objectifs et compétences visées :

Problématiser, résoudre un problème

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint avec le persona / Jobs to be Done
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires
- Faire un benchmark à partir du challenge
- Proposer des solutions lors d'activités de créativité
- Prioriser les meilleures en groupe avec la matrice d'impact

Prototyper pour tester

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier
- Prototyper une solution interactive
- Mener un guerilla test
- Rédiger le protocole de test
- Tester une solution dans un temps contraint
- Mener un test
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests

Prioriser et restituer



Space - People - Methods

- Restituer la démarche à l'oral
- Proposer vos recommandations

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,
- 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.

Durée : 5 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d'enseignement : en présentiel

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
- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Méthodes et rigueur
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Esprit créatif et ouvert
- 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)

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

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

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Comprendre & Définir

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 : Diverger & Décider

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 : Prototyper

- 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

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 & Restituer

Atelier : Priorisation

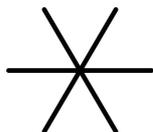
- Sprint Retrospective : prioriser ce qui a marché et ce qui n'a pas marché
- Story mapping : prioriser les fonctionnalités essentielles pour construire le MVP.

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



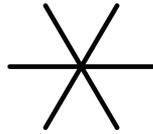
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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

Vos contacts pédagogiques :

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