



Space • People • Methods

# Programme de formation



*Certificat “Sprint Master & Facilitation”*



MAJ 05/10/2022



Space · People · Methods

# Sommaire

<b>CERTIFICAT “SPRINT MASTER &amp; FACILITATION”</b>	<b>3</b>
Jour 1 : La Posture de Facilitateur	5
Jour 2 : La Boîte à Outils du Facilitateur	6
Jour 3 : Faciliter un Atelier de Cadrage	7
Jour 4 : Organiser un atelier puis actionner le projet	8
<b>Le dispositif de formation proposé par Le Laptop</b>	<b>9</b>
Objectifs des formations	10
Tous les certificats proposés par Le Laptop	11
Les parcours proposés par Le Laptop	13
L'écosystème et le dispositif pédagogique du Laptop	15
Les outils pédagogiques	15
Les modalités de l'enseignement présentiel	16
Les modalités de l'enseignement à distance	16
Les événements Laptop complémentaires à la formation	17
L'accompagnement post-formation : la carte membre Laptop	17
Les critères de qualité de la formation Laptop	18
L'équipe pédagogique : expérience et expertise	18
<b>Coordonnées &amp; Renseignements</b>	<b>24</b>





Space · People · Methods

# CERTIFICAT “SPRINT MASTER & FACILITATION”

## Faciliter un atelier et organiser un plan d'action : savoir-être & savoir-faire

---

### Présentation :

Expérimenter des méthodes de facilitation avec des apports sur la communication verbale et non verbale sous forme d'exercices de découverte et d'expérimentations, d'analyses, d'échanges, d'apports théoriques, de mise en place de règles opératoires et de mise en application. Vous serez en capacité d'organiser et faciliter vos propres ateliers de manière confiante et autonome, tout en appréhendant votre propre style de facilitation et en maîtrisant les règles de collaboration.

### Objectif & compétences visées :

- Apprendre à structurer, planifier et préparer un sprint.
- Maîtriser un plus large jeu de méthodes de créativité
- Comprendre et acquérir les mécaniques et postures nécessaires pour être facilitateur & sprint master.
- Maîtriser les difficultés et les contraintes inhérentes à une dynamique de groupe en éprouvant vos capacités de médiation.
- Apprendre à maintenir la concentration et les objectifs à atteindre lors des discussions clefs au sein d'un groupe, en renforçant votre habilité à orienter le travail collaboratif.
- Trouver les réponses et l'attitude appropriées face à contexte donné afin de permettre la participation et l'interaction au sein d'équipes pluridisciplinaires.
- Prendre confiance en soi pour réussir ses Design Sprints en toute sérénité.

### Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- de simulations filmées, devant un groupe. Chaque simulation est évaluée en situation professionnelle par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.
- d'une évaluation individuelle écrite, réalisée à partir d'un brief

**Durée :** 4 jours (34 heures)

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

**Nombre de participants :** 7 participants

**Modalité(s) d'enseignement :** présentiel





Space · People · Methods

### **Publics concernés :**

- UX Designer
- Facilitateur d'ateliers
- Product Owner et Product Manager
- Directeur d'équipe et Chef de projet
- Consultant
- Responsable innovation
- Directeur Artistique
- Métiers du marketing et de la communication
- Toutes personnes souhaitant travailler sur son savoir-être et son savoir-faire en situation de gestion et de leadership d'équipe

### **Pré-requis, matériel nécessaire et recommandations :**

- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Méthodes et rigueur
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Esprit créatif et ouvert
- Empathie et écoute
- Avoir lu le livre "Design Sprint en pratique" de Pauline Thomas
- Avoir déjà suivi une formation Design Sprint ou connaître les principales méthodes de Design Thinking
- Avoir assisté ou même organisé un ou deux ateliers
- Aimer la méthode et être convaincu de sa valeur et de sa pertinence

### **Vos intervenants :**

**Pauline Thomas** : Fondatrice et Directrice de Laptop, Sprint Master, Artiste plasticienne

**Alex Waltz** : Comédien, Formateur en Prise de Parole, Coach

**Marc Bergère** : Coach professionnel, executive coaching & accompagnement au changement

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

**En 2022, à la question "recommanderiez-vous cette formation"  
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



# Déroulé de la formation

## Jour 1 : La Posture de Facilitateur

Le parcours proposé sera une alternance d'exercices de découverte et d'expérimentations, d'analyses, de synthèses / constats, d'apports théoriques, de mise en place de règles opératoires et de mise en application dans le champ professionnel. Apports sur la communication verbale et non verbale (diagramme de Merhabian) posture, ancrage, voix, regard, respiration...)

### L'expression (moi)

- Séquence d'ouverture / Règles du jeu
- Se confronter, en douceur, à une 1ère PPP
- Identifier ce qui se passe en situation d'exposition
- Les 3 vecteurs de transmission du message (Visuel, Vocal, Verbal)

### Les émotions

- Identifier les émotions de base
- Les émotions / les postures qu'elles génèrent
- Les postures d'ancrage et de fuite en réaction au stress
- Le stress « pénalisant », que faire pour l'appivoiser
- Les meilleurs outils
- Éprouver les effets de la respiration diaphragmo-abdominale
- Le feedback corporel

### La caisse à outils

- Libérer les gestes co-verbaux
- Les "outils" respiration, corps, voix et regard

### La relation (moi et l'autre)

- La communication, comment ça marche ?
- L'entropie, ou déperdition du message
- L'autre, cet inconnu (identifier les différences de perception individuelle)
- Le cadre de référence
- Les registres du langage (factuel-conceptuel-émotionnel)
- Focus : réaliser à quel point il est difficile de les identifier et comment les incompréhensions, voire les conflits, naissent ici.
- Les attitudes de Porter en situation de communication
- L'écoute active (méthodologie)

### L'échange difficile

- Le conflit (le jeu des positions / les 4 postures)
- La posture assertive
- Techniques d'anticipation et de gestion de conflits (CNV, DESC, ECAPA)



Space · People · Methods

- La « synchronisation »
- Le triangle dramatique
- 1ère approche de la communication pacifique et de l'acceptation de l'autre.

### **Animer, s'exprimer ensemble**

- Travailler en mode collaboratif
- Argumentation, dialectique, rhétorique et maïeutique
- S'aguerrir à la situation de prise de parole dans un cadre bienveillant (incarner son message, être en congruence, être à l'écoute, argumenter...)

## **Jour 2 : La Boîte à Outils du Facilitateur**

La deuxième journée vous permet de créer votre boîte à outils, savoir quand, comment, pourquoi les utilise-t-on. Il est essentiel de savoir identifier les méthodes pour mieux répondre à la problématique de votre commanditaire. Être facilitateur nécessite de vous adapter au contexte du projet, de la demande, de la temporalité, de la problématique... Vous aurez besoin de vous approprier les méthodes en les testant, en trouvant votre style pour vivre pleinement le processus d'intelligence collective et embarquer vos groupes.

### **Facilitation, les grands principes**

Le rôle du facilitateur

- Comprendre les dynamiques de groupe
- Composer des groupes
- Faciliter à plusieurs

### **Facilitation, les méthodes à chaque étape du processus**

Quel cadre méthodologique de Design choisir ?

- Design Sprint
- Design Thinking
- Creative Problem Solving
- UX
- Design de Service
- Gamestorming
- Lean UX
- Quelle méthode choisir ? Quand ? Pourquoi ? Comment ?
  - Ouverture de la journée
  - Icebreakers, warmups
  - Formulation de la problématique
  - Energizers
  - Idéation
  - Convergence
  - Prototypage
  - Test
  - Priorisation
  - Clôture



### **Simulations filmées sur une méthode de son choix**

Mise en pratique : chacun facilite auprès d'une partie du groupe, une méthode de son choix, le groupe réagit, pose des questions.

Chaque simulation est débriefée avec le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'explication des méthodes. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation.

## **Jour 3 : Faciliter un Atelier de Cadrage**

Cette troisième journée représente la synthèse des deux premières journées, avec pour objectif de mener le groupe vers la conception d'une problématique réaliste et d'une première priorisation d'idées.

Chaque participant facilitera une méthode tour à tour, le groupe posera des questions. Les intervenants joueront différents types de personnalités afin d'intégrer des points théoriques sur la gestion des dynamiques de groupe difficile. Chaque simulation est débriefée avec le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation.

### **Faciliter une journée d'atelier de bout en bout (Design Sprint Ignite)**

- Ouverture et icebreaker
- Synthèse du brief
- Formulation de la problématique
- Interviews
- Persona / Jobs to Be Done
- Idéation
- Priorisation

### **Gérer les dynamiques de groupe difficiles**

- Comprendre et gérer les types de personnalités
- Dynamiques de groupe difficile
- Comprendre les biais cognitifs à chaque moment du Sprint

### **Simulations filmées sur un atelier d'une journée**

Chacun facilite une des méthodes du Design Sprint Ignite et fait travailler le reste du groupe. Du brief à la priorisation des solutions en fin de journée. Le groupe réagit, pose des questions, tente de déstabiliser le facilitateur. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation. Chaque simulation est évaluée anonymement par le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.



## **Jour 4 : Organiser un atelier puis actionner le projet**

### **Organiser un plan d'action de bout en bout**

- Définir le challenge, les enjeux, les attentes
- Définir la durée pour quel objectif ?
- Convaincre et réunir les participants
- Organiser la logistique
- Organiser les groupes
- Faire un budget
- Mettre en place un plan d'action après l'atelier

### **Atelier individuel et restitution collective**

- Préciser le brief du client
- Formuler une problématique
- Organiser les interviews
- Convaincre les participants et décideurs
- Choisir le cadre méthodologique et la durée
- Détailler un budget

### **Confirmer ses acquis : Simulations express**

Chacun facilite auprès d'une partie du groupe, une des méthodes du design sprint, le groupe réagit, pose des questions. La simulation est filmée et mise à disposition après la formation à chacun.

Cette dernière passe permet de confirmer ses acquis, de clôturer la formation avec confiance.

### **Clôture**

Individuellement et en groupe, les intervenants font un point sur les enseignements à actionner concrètement la semaine prochaine, d'autres à creuser, à proposer dans son équipe à l'avenir.

# Le dispositif de formation proposé par Le Laptop

\*

*Objectifs généraux*

*Certificats & parcours*

*Écosystème*

*Outils et modalités d'enseignement*

*Accompagnement*

*Labels qualité Datadock et Qualiopi*

*Équipe pédagogique*

\*

## Objectifs des formations

---

L'objectif des formations du Laptop est de permettre aux stagiaires **d'acquérir et d'approfondir des méthodes innovantes de conception** et de **réalisation de projets**, centrées sur les besoins et les attentes des **utilisateurs** avec une **approche centrée sur l'individu et sur le contexte** (approche systémique).

Ces méthodes, issues du **Design Thinking** et du **Lean UX**, sont aujourd'hui très sollicitées par tous les secteurs de l'économie, car elles couvrent un large spectre de compétences, autant pour **comprendre, organiser, créer, concevoir** que **réaliser** un produit ou un service.

Nos programmes visent à l'**acquisition des capacités professionnelles et opérationnelles** nécessaires à la résolution des problématiques client, de manière pertinente, rapide et efficace dans un contexte de **recherche d'innovation permanente**.

Lors du cycle **Design Sprint, Le Laptop s'associe avec une entreprise** pour travailler sur un cas concret : créer ou repenser l'expérience utilisateur de A à Z d'un produit ou d'un service. La Réunion des Musées Nationaux, Oui.sncf, Inria, Bred, Kamet, Le Lynx, Quotatis, Axa, BNF, AFP, Suez, Orange Bank, Air France, Le Louvre Abu Dhabi ... nous ont déjà confié leurs problématiques. **Pour travailler dans des conditions professionnelles nous recrutons, pour chaque projet, de vrais utilisateurs.**

Certaines formations proposent des modules qui peuvent être suivis individuellement, à la carte. Néanmoins, à des fins d'efficacité et de cohérence pédagogique, nous encourageons les stagiaires à suivre des parcours et cycles complets au terme desquels vous pourrez obtenir un certificat de compétences.

## Tous les certificats proposés par Le Laptop

---

### **Certificat UX Design (5 jours)**

- Design Thinking et cadrage du brief centré utilisateur (1 jour)
- Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience (1 jour)
- Ergonomie des interfaces (1 jour)
- Prototyper (1 jour)
- Tester (1 jour)

### **Certificat UI Design (5 jours)**

#### ***Niveau I***

- Design Systems : enjeux et mise en place (1 jour)
- Découverte de Figma et création de wireframe simple (1 jour)
- Les bases de la conception graphique d'interface (1 jour)
- Les fondamentaux du prototypage : créer un prototype low-fi (1 jour)
- Documentation & Maintenance d'un Design System (1 jour)

#### **Ou**

#### ***Niveau II***

- Design Systems : enjeux et mise en place (1 jour)
- Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique) (1 jour)
- Adopter une logique produit : créer des composants dynamiques complexes (1 jour)
- Prototypage avancé : réalisation d'un prototype interactif HD\* (1 jour)
- Documentation & Maintenance d'un Design System (1 jour)

### **Certificat UX Design en pratique (11 semaines)**

- Prototype
- Tests utilisateurs
- Protocole test
- Rapport de test
- Devenir Product Designer
- Soutenance orale

### **Certificat Design Emotionnel (3 jours)**

- Design & psychologie : les fondamentaux
- Service Blueprint : Concevoir une expérience client mémorable
- UX Writing : Mieux s'adresser à ses clients

### **Certificat Design Sprint (5 jours)**

- Comprendre & Définir (1 jour)
- Diverger & Décider (1 jour)
- Prototyper (1 jour)
- Tester (1 jour)
- Prioriser & Restituer (1 jour)



Space · People · Methods

### **Certificat Sprint Master (4 jours)**

- Choisir la bonne méthode de Design (1j)
- Libérer son expression (1 jour)
- Faciliter un atelier (1 jour)
- Cadrer, organiser puis actionner (1 jour)

### **Certificat Stratégie UX (2 jours)**

- Stratégie UX (1 jour)
- Design Ops (1 jour)

### **Certificat Design Systémique (5 mois)**

- Initiation au Design Systémique
- Phase de recherche (1 mois)
- Analyse (1 mois)
- Idéation (1 mois)
- Tests (1 mois)
- Restitution et soutenance (1 mois)

### **Certificat UX Research (5 mois)**

- S'orienter et aiguiller la démarche de recherche (2 semaines)
- Élaborer un plan de recherche exploratoire (6 semaines)
- Analyser et synthétiser la recherche exploratoire (4 semaines)
- Mener une recherche évaluative (4 semaines)
- S'inscrire dans une amélioration continue (4 semaines)

### **UX Writing (2 jours)**

- Recherche Utilisateurs et Fondamentaux (1 jour)
- Mise en pratique et Écriture (1 jour)

### **Facilitation Graphique (2 jours)**

- Premières pratiques de facilitation graphique (1 jour)
- Pratiques avancées de facilitation graphique (1 jour)



# Les parcours proposés par Le Laptop

---

## **Product Design (UX/UI) 13 semaines**

### **Certificat UX Design (5 jours)**

- Design Thinking et cadrage du brief centré utilisateur (1 jour)
- Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience (1 jour)
- Ergonomie des interfaces (1 jour)
- Prototyper (1 jour)
- Tester (1 jour)

### **Certificat UI Design (5 jours)**

#### ***Niveau I***

- Design Systems : enjeux et mise en place (1 jour)
- Découverte de Figma et création de wireframe simple (1 jour)
- Les bases de la conception graphique d'interface (1 jour)
- Les fondamentaux du prototypage : créer un prototype low-fi (1 jour)
- Documentation & Maintenance d'un Design System (1 jour)

#### ***Ou Niveau II***

- Design Systems : enjeux et mise en place (1 jour)
- Structure et bases d'un système de travail sur Figma (Design Dynamique) (1 jour)
- Adopter une logique produit : créer des composants dynamiques complexes (1 jour)
- Prototypage avancé : réalisation d'un prototype interactif HD\* (1 jour)
- Documentation & Maintenance d'un Design System (1 jour)

### **Certificat UX Design en pratique (11 semaines)**

- Cadrage recherche
- Cartographie
- Prototype
- Tests utilisateurs
- Protocole test
- Rapport de test
- Soutenance orale
- Coaching portfolio cv



Space · People · Methods

## **Design Management (UX/PM) 3 semaines**

### **Certificat Design Sprint (5 jours)**

- Comprendre & Définir (1 jour)
- Diverger & Décider (1 jour)
- Prototyper (1 jour)
- Tester (1 jour)
- Prioriser & Restituer (1 jour)

### **Certificat Sprint Master (4 jours)**

- Choisir la bonne méthode de Design (1 jour)
- Libérer son expression (1 jour)
- Faciliter un atelier (1 jour)
- Cadrer, organiser puis actionner (1 jour)

### **Certificat Stratégie UX (2 jours)**

- Stratégie UX (1 jour)
- Design Ops (1 jour)



## L'écosystème et le dispositif pédagogique du Laptop

---

Le Laptop propose des **espaces**, des **experts** et des **méthodes** qui composent un **écosystème dédié à l'UX Design**. Il est reconnu comme l'un des meilleurs centres de formations en la matière.

Ses **formateurs** sont tous des **professionnels aguerris et experts** avec plus de 15 ans d'expérience. Ils sont animés par la passion de transmettre, et l'ambition de faire évoluer le métier et renforcer son intégration dans les entreprises. **Le Laptop fédère un réseau de compétences, d'échanges, de partage et de collaboration unique en France.**

- **Le questionnaire de pré-formation**

Afin d'affiner le contenu pédagogique de chacun de nos modules et de permettre à nos formateurs d'adapter leurs cours aux niveaux et aux attentes, nous envoyons un questionnaire à chaque participant.

- Pédagogie active pendant les ateliers :

- Le savoir est intégré par la situation de l'expérience
- Alternance de cours théoriques et d'ateliers pratiques
- Mises en situation pour chaque participant
- Observation et retours à chaud par vos pairs
- Retours individualisés, tant sur la méthode que sur le savoir-être, de la part des enseignants/facilitateurs
- Vidéos des simulations et grilles d'évaluation

## Les outils pédagogiques

---

- **Google Drive et Google Classroom > pour les ressources et supports**

Sert de plateforme de distribution des supports, références bibliographiques et liens utilisés durant les formations.

- **Slack "Laptop UX Club" > pour la communication et le réseau communautaire**

Permet à chacun de poser des questions, réagir, informer, ajouter un retour d'expérience. Etre informé des événements, parler avec le reste de la communauté d'Alumni, chercher des collaborateurs sur un projet.

- **Meetup > pour les rencontres**

Pour s'inscrire et participer aux événements complémentaires et aux UX REX avec des consultants, designers, professionnels de tous horizons.

- **Mentimeter et Google Form > pour les évaluations**

Questionnaires, QCM et quizz permettent de valider l'acquisition des connaissances au terme de chaque formation.

- **Zoom > pour les formations en distanciel**

Permet de réunir l'ensemble des participants à une formation à distance, et d'organiser pendant la session, des sous-groupes de travail.

## Les modalités de l'enseignement présentiel

---

Les formations en présentiel du Laptop se déroulent à [l'Atelier Beaubourg du Laptop](#), dans le centre de Paris.

Les locaux disposent de tout le matériel pédagogique nécessaire : tables et chaises, vidéo-projecteur, écran plat 65', wifi très haut débit, installation audio, fourniture de bureau (post-it, feuilles, feutres, paper-board, etc)...

Les stagiaires sont invités à prendre leur déjeuner sur place dans une ambiance conviviale.

Toutes les dernières mesures sanitaires sont respectées dans le contexte de l'épidémie du COVID-19.

## Les modalités de l'enseignement à distance

---

Certaines formations du Laptop ont été entièrement pensées et adaptées aux spécificités de l'enseignement à distance. Toutes nos formations à distance sont dispensées sous forme de "classes virtuelles", avec un ou plusieurs formateurs, à horaires fixes.

D'un point de vue pédagogique, ergonomique et logistique, nous déployons un dispositif qui a prouvé son efficacité et sa pertinence. En voici les grands principes :

→ **"Guide de l'apprenant à distance" et on-boarding**

Avant la formation nous envoyons aux participants un "Guide de l'apprenant à distance" avec toutes les informations nécessaires pour qu'ils se préparent en amont. Quelques jours avant la formation nous organisons une visioconférence collective afin de vérifier les dispositifs techniques de chacun et répondre aux éventuelles questions.

→ **Logiciels et outils**

Nous utilisons des logiciels et outils à la fois simples à prendre en main et efficaces pour la collaboration à distance : Zoom (ou Meet), Mural, Menti, Google Drive, Marvel App, ...

→ **Rythme d'apprentissage et ergonomie**

Les formations se déroulent sur des journées entières, de 9h30 à 18h, avec une pause déjeuner de 13h à 14h. Afin d'assurer un niveau d'attention constant malgré les écrans, nous rythmons les journées de nombreux éléments interactifs qui permettent de vérifier l'acquisition des compétences. Par ailleurs, plusieurs pauses et energizers sont au programme.



Space · People · Methods

### → Effectifs, ateliers en sous-groupes et supports

Nous limitons les effectifs de nos formations à distance à une quinzaine de personnes par session pour un intervenant. Le formateur est aidé d'assistants si l'effectif d'une session dépasse les 15 personnes. De nombreux ateliers pratiques sont organisés en petits groupes afin de mettre en œuvre les acquis théoriques. Les supports de cours sont remis en fin de formation, ainsi que l'accès à des ressources pédagogiques.

## Les événements Laptop complémentaires à la formation

---

Tous les mois, les **participants aux formations Laptop sont invités**, en tant que membres privilégiés, à **participer** aux **événements UX**, complémentaires à la formation et aux REX des alumnis.

Quelques uns des thèmes de nos récents événements : Design éthique, Design System, UX designers & data scientists, Data Sprint / UX metrics, Prototypage sur XD, Design Sprint, Agile UX, UX & VR, Vendre l'UX.

## L'accompagnement post-formation : la carte membre Laptop

---

Dès lors que vous êtes venus en formation chez nous, nos portes vous sont ouvertes et vous avez accès à de nombreux avantages.

- 1 heure de coaching personnalisé (CV, book) pour les Parcours Product Designers et Product Managers.
- accès au réseau francophone de Laptop via Slack
- mentoring pair à pair entre membres
- invitations exclusives aux alumnis aux sessions de questions-réponses
- invitations aux événements UX en avant-première
- accès à notre base documentaire (canevas, supports, articles, vidéos)
- propositions de missions UX et offres d'emploi
- 50 ouvrages de référence à Jourdain
- remise de 5% supplémentaire sur les formations



## Les critères de qualité de la formation Laptop

---



Les 7 critères de la certification Qualiopi sont consultables en annexe du [Décret n° 2019-565](#) du 6 juin 2019 relatif au référentiel national sur la qualité des actions concourant au développement des compétences :

1. Communiquer sur son offre
2. Proposer des formations adaptées aux besoins
3. Accompagner et suivre les apprenants à chaque étape
4. Offrir un éco-système favorable aux apprentissages
5. Former toute l'équipe de l'organisme de formation
6. S'investir dans son environnement professionnel
7. Écouter et prendre en compte les feedbacks, bons ou mauvais

## L'équipe pédagogique : expérience et expertise

---

**Toutes les formations sont supervisées par les directeurs du Laptop et dispensées par les membres les plus talentueux de notre communauté de designers.**

Voici quelqu'un des nos intervenant.e.s et mentor (liste non exhaustive) :

### → **Pauline Thomas**

*Fondatrice du Laptop, Lead UX designer, Formatrice & Facilitatrice, Google Sprint Master, Artiste plasticienne*

Pauline Thomas est fondatrice de Laptop, un des premiers espaces de coworking à Paris, rassemblant une belle communauté d'experts UX. Après plusieurs années chez Adobe, Orange, Uzik... Google la certifie Sprint Master, et UX/UI Design Expert. Elle a facilité plus de 70 sprints et formé plus de 500 personnes.

D'abord artiste photographe, sortie des Gobelins et de l'ENSAD, elle expose à Paris, Londres, Sydney, New-York, Berlin, Venise... Depuis 8 ans, UX designer indépendante (après 4 ans passés chez Adobe), Google Design Expert et Sprint Master. Elle donne également des formations UX pour les professionnels des agences digitales et les étudiants des Gobelins, Strate College, Université Paris Est, Penninghen.

Elle accompagne les start-ups des programmes d'incubation de Numa et Google Launchpad. L'utilisateur et/ou le spectateur étant au centre de sa pratique professionnelle et artistique: créer un lieu pour permettre aux freelances de trouver les ressources nécessaires pour être plus heureux, productif, responsable, passionné au travail était devenu une nécessité à son retour en France. Laptop est un des premiers espaces de coworking à Paris.

Elle partagera avec vous son parcours, sa passion pour son métier et vous transmettra toutes les méthodes pour innover, concevoir une expérience qui fait sens pour les utilisateurs, même avec peu de moyens et peu de temps.

#### → **Frédéric Fuchs**

*Frédéric est consultant et formateur en UX Strategy et en Études d'usages (UX Research : études ethnographiques, tests utilisateurs, études en ligne).*

Consultant indépendant, l'ambition de Frédéric est maintenant d'aider les porteurs de projet à mieux connaître leurs clients et leurs besoins, à définir avec eux les méthodes UX les plus appropriées dans leur contexte, et d'aider les équipes à mieux aligner l'UX et les objectifs business de l'entreprise.

Après une expérience aux USA, il avait fondé en 2001 une société d'études d'usages, Design for Lucy, qu'il a dirigée jusqu'en 2012. Design for Lucy fait maintenant partie du groupe Extensia. Frédéric est aujourd'hui consultant indépendant. Il a travaillé sur plus de 200 projets, souvent à l'international. Quelques clients : Accor, Air France, Alcatel, Aviva, Carrefour, Chanel, Disney, Google, HP, McAfee, Microsoft, Orange, PwC, SFR, Yahoo.

Frédéric a été chargé de cours sur l'ergonomie du web et sur la conception centrée utilisateurs dans plusieurs universités, dont l'Université de Paris Dauphine et le Master Multimédia des Beaux Arts. Il réalise des formations professionnelles en entreprise (Chanel, INPI, CNED...)

Frédéric a commencé sa vie professionnelle en tant que chef de projet multimédia (AFP, ARTE...), après des études d'ingénieur. Ces expériences lui ont donné la conviction qu'un produit ou un service, même s'il est 'potentiellement' le meilleur du monde, n'existe vraiment que... s'il est utilisé. Alors, qu'est-ce qui fait qu'un service est utilisé ou pas ? Que font vraiment les utilisateurs ? Frédéric vous fera partager son pragmatisme et sa curiosité pour les comportements humains.

#### → **Jules Leclerc**

*Lead UX Designer, expert en ergonomie, formateur*

Consultant indépendant, Jules accompagne les grands acteurs du digital et les startups dans la conception de leurs services. Il intervient sur toute la chaîne UX : étude utilisateurs, ateliers d'idéation, conception d'interface, tests utilisateurs, suivi de la qualité UX. Également formateur, il partage son expertise avec les professionnels du digital.

Jules a toujours placé l'utilisateur au centre de son métier de designer. Issu d'un cursus en design d'interaction à L'École de Design de Nantes, il a passé de nombreuses années comme UX Designer et formateur au sein de l'agence Usabilis, spécialisée en ergonomie et UX.

À partir de 2016, il choisit d'intervenir comme indépendant.

Jules est également co-auteur avec Jean-François Nogier, de l'ouvrage « UX Design et ergonomie des interfaces » (éditions Dunod)

## → **Patrick Perlmutter**

*Co-fondateur de [metriq.io](https://metriq.io), UX designer, Product manager, Expert data et automatisation, Designer de processus*

Patrick Perlmutter est cofondateur de [metriq.io](https://metriq.io), agence de data et d'automatisation intelligente de processus. Il a acquis ses compétences en UX à travers des expériences en startups. Depuis 2012, il tire parti des analytics et du travail de la donnée pour rendre les décisions produits plus claires.

Patrick conçoit des stratégies de taggage et de collecte de données afin d'améliorer la compréhension des comportements des utilisateurs lors de leurs interactions avec un produit ou un service. Il travaille notamment avec des PME comme l'APM et Neoness ainsi que des grands groupes comme L'Oréal, GrDF, ENGIE et Euler Hermes sur leurs stratégies de collecte et l'exploitation des données.

Avant de créer metriq, Patrick était chef de produit et d'expérience utilisateur chez Infnit, une startup proposant un système de gestion de fichiers sur une infrastructure distribuée. Infnit a été vendu à Docker en 2016. Il était également l'entrepreneur-en-résidence chez NUMA et créateur du UX Coop, association facilitant des tests utilisateurs avec des technophiles. Depuis 2016, il anime des ateliers pédagogiques pour des designers et des équipes opérationnelles sur des sujets comme l'UX design, les analytics et les metrics et l'exploitation des données au sein des processus métier. Patrick est diplômé du College of William and Mary (États-Unis) en économie internationale et du programme MBA de HEC Paris.

## → **Alex Waltz**

*Comédien et formateur en expression orale et écrite*

Alex Waltz accompagne depuis 2009 des personnes de tous âges dans ses «lab'oratoires», ateliers axés sur l'expression et la relation aux autres. Il est titulaire d'un diplôme de Formateur et Animateur Professionnel, agréé FFP.

Alex est également comédien, auteur dramatique, metteur en scène, assistant à la mise en scène (longs métrages et téléfilms), professeur de théâtre et coach. Ces activités, qui entrent toutes en «résonance», toutes liées à l'expression et à la communication, nourrissent en permanence son approche en tant que formateur. Il intervient depuis 2014 dans un module d'accompagnement à la prise de parole en public élaboré pour les métiers de la création digitale, le 3 V Public Impact (en 2018, plus de 800 heures de formation). La qualité de la relation au travail étant pour lui un enjeu majeur, Alex a conçu des interventions spécifiques autour de la vie du groupe (team-building, ice-breaker, warm-up), l'entretien professionnel, la gestion de conflits et la médiation singulière.

Depuis 2009, il anime régulièrement, en région parisienne, des ateliers d'expression à destination de jeunes, dans le cadre d'une opération organisée par la RMN (Réunion des Musées Nationaux).

Son expérience et son expertise, son enthousiasme contagieux, alliés à une pratique pédagogique bienveillante visant des objectifs opérationnels, faciliteront l'émergence ou le renforcement d'une communication plus authentique et plus impactante.

## → **Marc Bergère**

***Executive coach, facilitateur en créativité et praticien en psychologie positive***

Marc a la transformation et la dynamique du changement comme seconde nature. Il a été successivement Assistant de Recherche Clinique en imagerie médicale, Concepteur d'applications interactives, Directeur artistique UI et Designer UX, entrepreneur et dirigeant de deux agences de communication digitale (Smart Pixel et Smart Agence toujours en activité).

Aujourd'hui, il est coach professionnel, animateur en créativité en entreprise et anime des ateliers de psychologie positive en entreprise. Fort de 18 années d'expérience en management en tant que dirigeant, son mode de management a toujours été dans l'intérêt de toutes les parties autour de deux axes forts : responsabilisation et engagement.

Certifié à la créativité par l'équipe de Guy Aznar à la Créa Université – Université René Descartes, Marc s'appuie sur le « Creative Process Solving » et sur des outils dynamiques et sensibles de créativité afin de faire émerger des idées nouvelles, originales et pertinentes dans un processus d'innovation ou tout simplement pour résoudre des problèmes de façon originale et créative.

Certifié RNCP au coaching chez MHD-EFC Paris et en psychologie positive avec Iliona Boniwell chez Positran, Marc pratique des outils de PNL, d'analyses transactionnelles et de psychologie de transformation positive dans l'accompagnement professionnel de ses clients. Dans sa pratique, il utilise des outils favorisant l'expression créative permettant à ses clients de sortir du cadre habituel afin d'oser de nouvelles expériences.

## → **Bertrand Fritsch**

***Consultant en innovation et transformation, praticien en design thinking, fondateur In&Up***

Bertrand vient de l'industrie où il a pratiqué le Kaizen et acquis la conviction profonde de l'approche terrain : être là où ça se passe pour observer, écouter, imaginer et tester des solutions.

Désireux de partager et de mettre à profit cette logique, il a par la suite intégré le monde des services. En charge de projets de transformation, il y découvre le Design thinking... depuis, il en a fait un véritable état d'esprit.

Ingénieur de formation, il a progressivement développé ses compétences en relations humaines par l'approche neurocognitive et comportementale (ANC IME) et par de la formation au coaching (lvdH). Quant au Design thinking, lean startup et UX, c'est un véritable autodidacte fort de plus de 5 ans d'expérience : formation, conception et facilitation de sprints, recherche ethnographique, ...

Embarquer des équipes autour d'une envie de progrès et les accompagner dans leur cheminement sont les deux choses qui lui apportent professionnellement le plus de bonheur.



Space · People · Methods

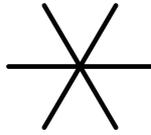
→ **Mathias Arlot**

***Lead UX/UI Designer, facilitateur certifié Lego, Sprint Master***

Designer autodidacte, créatif, passionné et fort de 18 ans d'expérience, il aime co-crérer et relever des défis avec l'ensemble des parties prenantes d'un projet. Il accompagne les entreprises et les start-up de l'étude utilisateurs, d'ateliers de co-création, sur la conception d'interfaces, le prototypage et les tests utilisateurs.

**Retrouvez l'ensemble des intervenants sur notre site internet :**

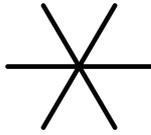
<https://www.lelaptop.com/formations/les-intervenants/>



## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> modulables et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.





## Coordonnées & Renseignements

### **Le Laptop**

7 rue Geoffroy l'Angevin  
75004 Paris  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

01 77 16 65 24  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif et financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)  
01 77 16 65 24

### **Votre contact pédagogique :**

Milène Ilic  
[milene@lelaptop.com](mailto:milene@lelaptop.com)  
01 77 16 65 24

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475