

Space • People • Methods

Programme de formation



Parcours “Product Designer”



MAJ 04/01/2024



Sommaire

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”	3
Module UX Design (5 jours)	8
Module UI Design (4 jours)	8
Module Sprint agile (5 jours + 6 semaines)	8
Passage de la certification de fin de formation	8
MODULE “UX DESIGN”	10
Jour 1 : Design Thinking et cadrage du brief centré utilisateur	13
Jour 2 : Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience	14
Jour 3 : Ergonomie des Interfaces	14
Jour 4 : Prototyper	15
Jour 5 : Tester	15
MODULE “UI DESIGN”	17
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	20
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	20
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	20
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	21
1 mois post formation : Webinar de 2h	21
MODULE “SPRINT AGILE”	23
Présentation du Design Sprint de 5 jours	23
Présentation du Sprint projet de 6 semaines	24
Design sprint (5 jours)	27
Jour 1 : Comprendre & Définir	27
Jour 2 : Diverger & Décider	27
Jour 3 : Prototyper	27
Jour 4 : Tester	28
Jour 5 : Prioriser & Restituer	28
Semaine 1 : atelier coaché et travail autonome	29
Semaine 2 : travail autonome	29
Semaine 3 : travail autonome	29
Semaine 4 : atelier coaché et travail autonome	30
Semaine 5 : atelier coaché	30
Semaine 6 : fin du projet et préparation à la certification	30
Jury de fin de formation	30
E-learning (20h)	31
Coordonnées & Renseignements	33

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”

Un parcours de formation complet pour acquérir et certifier ses compétences en design produit. Vous apprendrez à maîtriser les méthodologies UX/UI et les mettrez en pratique le temps d'un design sprint puis d'un projet agile coaché par des mentors experts du métier. Ce parcours propose une expérience allant au-delà de l'apprentissage, où les talents se rencontrent en équipe, ouvrant la voie à une carrière exceptionnelle.

Concevoir un produit de A à Z, cadrer un projet avec le commanditaire, donner forme à votre vision produit, transformer votre vision en expérience mémorable, prioriser les fonctions clés avec les tests utilisateurs, soutenir votre vision devant un jury de professionnels.

Maîtriser les méthodes de conception de projets, alignant les besoins des clients et les contraintes systémiques d'un projet, tout en étant formé.e et accompagné.e par un mentor pendant **13** semaines.

En synthèse, ce parcours vous permettra de :

- **Concevoir des services numériques** en passant par l'approche méthodologique du design centré utilisateur
- **Cadrer un projet de manière concrète** en un temps contraint
- **Identifier le besoin de conception ou d'optimisation** d'un service numérique ou physique
- **Conduire des entretiens et synthétiser visuellement** la recherche utilisateur
- **Prototyper un parcours utilisateur** ergonomique et interactif
- **Donner forme à votre vision produit** avec des outils de prototypage
- **Réaliser des composants d'interface réutilisables**
- **Prioriser les fonctions clés avec les tests utilisateurs** pour guider le développement
- **Évaluer l'utilisabilité et la désirabilité** du produit conçu
- **Communiquer les résultats** de l'évaluation du produit

Vos **intervenants de + 15 ans d'expérience** accompagnent votre montée en compétences jusqu'au jury, puis vous aideront à vous positionner sur le marché de l'emploi en fonction de votre profil (technique, créatif, designer, manager...) durant 3 mois selon ce rythme :

- **3 modules de formations :**
 - UX Design (5 jours)
 - UI design (4 jours + 1 webinar de 2h post-formation)
 - Sprint agile (5 jours + 6 semaines de projet incluant 4 ateliers collectifs coachés (12h au total) et 60h de travail personnel autonome)



- **20h de e-learning** : en autonomie pour approfondir vos connaissances et avancer sur votre projet
- **1 soutenance devant un jury** d'UX designers de +15 ans d'expérience
- **1 certification RS6024 “Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation”** avec DThinking Academy éligible au financement CPF
- **1 accès illimité au Slack** pour bénéficier du suivi et des contenus exclusifs aux membres

Objectifs & compétences visées :

Comprendre les Principes Fondamentaux du Design

- Expliquer les principes du Design Thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l'UX Design et du numérique aujourd'hui
- Maîtriser le vocabulaire des méthodes de l'UX design : définitions, usages, compétences nécessaires, ...

Ergonomie des interfaces :

- Définir l'architecture de l'information
- Connaître les critères d'ergonomie pour guider la conception
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer un site via des outils en ligne
- Intégrer les principes de durabilité dans la conception

Recherche utilisateur et problématisation :

- Cadrer un projet et reformuler la problématique du commanditaire avec le point de vue de ses clients (utilisateurs)
- Maîtriser et adapter les différentes méthodes de recherche UX au contexte d'un projet
- Savoir définir une stratégie de recherche adaptée
- Mener des interviews et adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Maîtriser les outils de cartographie de recherche utilisateurs (persona, empathy map, user journey, parcours)
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires
- Analyser et synthétiser le résultats des apprentissages de votre recherche utilisateurs
- Faire un benchmark sur la base du projet commandité

Idéation et prototype :

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Savoir prioriser les meilleures solutions à l'aide d'une matrice d'impact
- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs testables sur Figma
- Réaliser des animations sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design

System

Tests utilisateurs :

- Mener un guerilla test
- Rédiger le protocole de test
- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests

Travailler en agilité :

- Connaissance théorique de la philosophie agile, des rôles et cérémonies SCRUM
- Travailler en équipe produit agile : organisation et valeurs de l'équipe, comment s'intégrer en tant que Product Designer
- Participer à la planification et à l'exécution d'itérations en assurant la livraison continue de fonctionnalités à forte valeur
- Maîtriser des outils collaboratifs de gestion de backlog
- Mettre en œuvre des pratiques d'évaluation continue pour identifier les opportunités d'amélioration et ajuster les processus en conséquence.

Prioriser et restituer :

- Restituer la démarche à l'oral
- Proposer et justifier vos recommandations
- Convaincre le donneur d'ordre sur la pertinence de l'approche utilisée

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés par l'obtention de la certification RS6024 "Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation"

L'ensemble des compétences est évalué en filigrane de la formation à partir d'un cas pratique et par :

- **Un dossier de preuves** dans lequel il met en évidence au moins une implémentation d'une approche centrée sur l'humain dont il a été un participant actif.
- **Une soutenance orale** devant un jury de professionnels : 10 minutes de soutenance et 10 minutes de questions / réponses avec le jury.

Le jury sera attentif validera vos acquis au regard des critères suivants :

- **Qualité du dossier de preuve :**
 - respect de la démarche de conception centrée utilisateur
 - qualité rédactionnelle
 - clarté des informations
 - hiérarchisation des informations



Space - People - Methods

- justesse et cohérence des solutions proposées

- **Qualité de la soutenance orale :**

- clarté et organisation des propos
- qualité de la présentation projetée
- capacité d'argumentation
- savoir-être

Le passage de la certification RS6024 est obligatoire et inclus dans le prix.

Durée globale : 11 semaines - 225h (voir durée de chaque composant plus loin)

Horaires : 9h/13h - 14h/18h (selon les modules)

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- Personnes en reconversion ayant besoin d'acquérir ou confirmer les compétences nécessaires pour devenir Product designer.
- UX Researcher, UX Designer débutant, UX autodidacte, étudiant en UX Design, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice) Artistique.
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.

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 demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Vos intervenants :

- **Module UX Design**

Jules Leclerc : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

Justine Fournaret : UX Researcher et Designer de service indépendante

Carole Laimay : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

Laurent Barbat : UX / Service Designer, Facilitateur



- **Module UI Design**

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

- **Module Sprint agile**

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

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

[Elodie Delaisement](#) : Product Owner / Product Designer

→ **Votre inscription est soumise à un entretien, un examen de votre parcours.**

Date limite d'inscription : 3 jours ouvrés avant le début de la formation

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,7/5**

Composantes du parcours “Product Design”

Module UX Design (5 jours)

- Design Thinking et cadrage centré utilisateur (1j - 8h)
- Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience (1j - 8h)
- Ergonomie et éco-conception (1j - 8h)
- Prototypage et idéation (1j - 8h)
- Tester et prioriser (1j - 8h)

Module UI Design (4 jours)

- Conception visuelle et Designer Full-stack (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (UI) (1j - 8h)
- Accessibilité, Durabilité et Design responsive (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
- 1 mois post formation : Webinar de 2h (2h)

Module Sprint agile (5 jours + 6 semaines)

Design Sprint (5 jours)

- Comprendre & définir (1j - 9h)
- Diverger & décider (1j - 9h)
- Prototyper (1j - 9h)
- Tester (1j - 9h)
- Prioriser & restituer (1j - 9h)

Sprint Projet (6 semaines)

- Coaching collectif (12h)
- e-learning (20h)
- Travail en autonomie (60h)

Passage de la certification de fin de formation

Les acquis de la formation seront validés par l'obtention de la certification RS6024 “Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation”.

- Travail individuel de préparation de la certification (13h)
- Soutenance orale (1h)



Module “UX Design”



MODULE “UX DESIGN”

Les fondamentaux de l’UX Design pour concevoir des services à forte valeur ajoutée pour les usagers

Présentation :

5 jours pour acquérir les méthodes de conception centrée utilisateur et les logiques créatives aujourd’hui essentielles pour concevoir en équipe des projets à forte valeur ajoutée.

Aligner les besoins et attentes des clients avec les objectifs et les contraintes du commanditaire est la clé pour permettre aux organisations de se transformer.

Grâce à une alternance de phases théoriques et de multiples ateliers vous expérimentez un nouveau regard sur votre métier à travers les méthodes du Design Thinking, du Design de Service, du Lean UX.

Cette semaine de formation vous permettra d’acquérir de nouvelles compétences et un nouveau regard sur votre métier. L’UX Design et le Design Thinking impliquent des métiers différents, et proposent des méthodes logiques et créatives qui sont essentielles aujourd’hui pour concevoir en équipe des projets digitaux centrés utilisateurs à forte valeur ajoutée.

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, pour chaque thématique, vous serez en mesure de :

Culture générale de l’UX :

- Expliquer les principes du design thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l’UX Design et du numérique aujourd’hui
- Connaître le vocabulaire et les méthodes de l’UX designer

Recherche utilisateur :

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Organiser un plan de recherche utilisateur
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Identifier le bon outil pour cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires

Ergonomie des interfaces :

- Définir l’architecture de l’information
- Connaître les critères d’ergonomie pour guider la conception
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer un site via des outils en ligne



Space - People - Methods

Prototype :

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier

Tests utilisateurs :

- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests
- Commanditer un projet UX

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'ateliers en situation professionnelle en groupe
- De QCM à la fin de chaque journée de formation

Durée : 5 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- UX designer, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice)
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent appliquer ces méthodes.
- Et toute personne souhaitant acquérir les fondamentaux de l'UX Design, désireux de rafraîchir ou d'élargir ses connaissances, d'apprendre à travailler de manière collaborative, de comprendre et d'appliquer les méthodes du Design Thinking et 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 demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)





Space · People · Methods

Vos intervenants :

Jules Leclerc : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

Justine Fournier : UX Researcher et Designer de service indépendante

Carole Laimay : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

Laurent Barbat : UX / Service Designer, Facilitateur

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,8/5**





Déroulé de la formation

Jour 1 : Design Thinking et cadrage du brief centré utilisateur

Maîtriser le process et le vocabulaire

Le Design Thinking puise ses racines dans des courants pluridisciplinaires parallèles depuis le début des années 60' (Psychologie cognitive, Anthropologie et ethnographie, Informatique et design industriel, Ingénierie et Architecture).

En 1990, l'agence IDEO, inventeur du Design Thinking, a été la première agence à 'packager' la boîte à outils parfaite du designer à destination du business, afin de concevoir rapidement des produits ou des services désirables, viables et faisables, c'est-à-dire innovants. Nous étudierons l'approche design :

- Introduction, jargon & méthodologie
- Histoire
- Une boîte à outils et les modes d'application des méthodes : sprints, workshops
- Argumentaire : pourquoi est-ce important ?

Interviewer les utilisateurs et le client

Tout projet commence par une phase de recherche auprès des utilisateurs et des parties-prenantes. Il s'agit d'abord de comprendre les usages, freins, attentes des utilisateurs, mais aussi de les confronter aux contraintes, objectifs avant de proposer des solutions.

Formaliser cette synthèse des besoins est essentielle pour consolider les fondations d'un projet (process, produit, organisation).

- Intégrer le brief et la vision business de la thématique
- Faire une stakeholder map
- Définir les opportunités d'innovation
- Identifier le(s) utilisateur(s) cible(s)
- Préparer des entretiens
- Mener sa recherche utilisateur

Converger vers une problématique

Plusieurs méthodes permettent de synthétiser les besoins des utilisateurs cibles à travers les grandes étapes de leur parcours. Ces visualisations permettent d'identifier les points faibles et forts du service actuel afin de trouver les améliorations ou les opportunités d'innovation possibles.

- Passer à une vision utilisateur : empathy Map
- Se centrer sur l'utilisateur et ses problèmes : How Might We ?
- Restreindre le champ de recherche : adopter un point de vue





Jour 2 : Recherche utilisateur et Cartographie d'expérience

Adapter les méthodes de recherche au projet

- Connaître les méthodes de recherche utilisateur
- Adapter les méthodes de recherche au projet
- Connaître les méthodes d'entretiens individuels

Mener des entretiens individuels

- Recruter des utilisateurs
- Préparer un proto-persona
- Organiser le protocole d'entretien
- Concevoir des grilles d'entretien utilisateur
- Savoir animer un entretien, adopter le bon savoir être

Cartographier l'expérience

- Analyser et restituer les informations collectées
- Maîtriser les outils de restitution de données utilisateurs

Ateliers pratiques

- Création de proto-persona
- Conception de grille d'entretien
- Mener une Interview
- Organiser un tri par cartes / mental model
- Concevoir une Empathy Map
- Concevoir un Parcours utilisateur

Jour 3 : Ergonomie des Interfaces

Introduction à l'ergonomie des interfaces

- Découvrir ce qu'est l'ergonomie des interfaces
- Comprendre les caractéristiques des facteurs humains
- Connaître les 22 règles d'ergonomie
- Définir l'architecture de l'information
- Connaître les critères d'ergonomie pour guider la conception

Faire un audit ergonomique

- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Auditer votre site via des outils en ligne

Focus sur l'ergonomie des interfaces mobiles

- Comprendre l'approche Mobile first
- Concevoir pour les manipulations naturelles
- Intégrer les contraintes physiques





Space - People - Methods

- S'adapter aux standards
- Définir la bonne stratégie de conception (App vs. responsive)
- Connaître les avantages et contraintes du responsive web design
- Définir les breakpoints

Ateliers pratiques

- Audit ergonomique
- Benchmark UX
- Recommandations ergonomiques (maquette papier) pour améliorer le produit audité

Jour 4 : Prototyper

Prototyper : “less is more” !

- Organiser les tâches prioritaires des utilisateurs
- Épuré, simplifier les écrans
- Prendre des décisions sur le choix des contenus et les fonctionnalités
- Éviter les pièges des wireframes
- Améliorer l'engagement et la collaboration entre les équipes grâce à des design workflows plutôt que sur des maquettes

Ateliers pratiques

- Job to be Done
- Tri par cartes
- Core path / Priority Guide
- Wireframes
- Prototypage rapide

Jour 5 : Tester

Tester : pourquoi ? comment ? et après ?

- Comprendre le contexte, les objectifs et enjeux des tests utilisateurs.
- Mettre en place la méthodologie préparatoire.
- Recruter les bons utilisateurs.
- Organiser des Tests Utilisateurs en présentiel.
- Organiser des Tests Utilisateurs à distance.
- Connaître les tests utilisateurs en mode Guerilla, AB testing.

Ateliers pratiques

- Définition des objectifs.
- Élaboration du protocole de test.
- Test utilisateur.
- Analyse et restitution des résultats des tests.





Module “UI Design”



MODULE “UI DESIGN”

Explorez les horizons créatifs du design d'interface. De la théorie à la pratique, maîtrisez les principes essentiels du design de produit. Découvrez le processus complet d'un projet UI, en mettant l'accent sur l'accessibilité et l'éco-conception, jusqu'à la livraison et ses techniques.

Mettez en pratique sur Figma et transformez votre expertise en un avantage compétitif sur le marché du design.

Présentation :

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation vous propose de découvrir l'état de l'art de l'UI design. Un panorama des grands principes du branding et de l'image de marque appliqué au digital ouvrira la formation afin de comprendre pourquoi ils sont essentiels au visual design. Vous explorerez ensuite les principales règles et lois qui régissent le monde de l'UX, de l'UI et du Product Design : tels que les principes de Bastien et Scapin, les lois de la Gestalt ou encore un aperçu du contexte technique actuel.

Basé sur une approche pratique, vous passerez par toutes les étapes de conception d'une interface : benchmark, wireframe, maquette basse et haute définition, prototypage. Composants, pattern, tendances, responsive et possibilités techniques n'auront plus de secret pour vous. L'accessibilité et l'écoconception resteront en toile de fond des échanges.

La formation met également l'accent sur la livraison, en couvrant les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs : comment transmettre ses designs et le spécifier, les interactions avec un Design System ou un UI Kit. Enfin, lors des ateliers mentorés sur Figma, les participants auront l'occasion d'expérimenter dans leur prototype des interactions, des plus basiques aux plus complexes, en fonction des besoins de leur projet.

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

- Maîtriser les concepts fondamentaux du visual design,
- Appliquer les principes de couleur,
- Choisir et combiner judicieusement les polices de caractères tout en comprenant les aspects de lisibilité,
- Intégrer efficacement l'iconographie dans le processus de branding,
- Concevoir des wireframes sur Figma améliorant l'expérience émotionnelle de vos produits,
- Comprendre les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information,
- Créer des guides de styles, branding émotionnel, et le design de produits avec une collaboration



Space · People · Methods

technique et une connaissance du code,

- Mener des benchmarks concurrentiels approfondis,
- Analyser les interactions et les flux utilisateur,
- Concevoir des modules pour les applications web, et appliquer des techniques de conception adaptative et responsive, en tenant compte des tendances actuelles du design,
- Créer des maquettes et des pages web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité,
- Apprendre à collaborer efficacement avec les développeurs en utilisant des pratiques Hand Off (la transmission du design, le contrôle qualité, le Design System et le multibranding),
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System,
- Savoir réaliser des wireframes et mockups sur Figma,
- Maîtriser les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces.

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un quizz en fin de formation
- d'exercices évalués tout au long des 4 jours

Durée : 4 jours

Horaires : 9h/13h - 14h/18h

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- UX Researcher, UX Designer débutant ou autodidacte, étudiants en Design,
- Directeur(rice) Artistique
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Product Owners, Product Managers

Pré-requis & matériel nécessaire :

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Capacité à dialoguer et à travailler en groupe
- Parler français
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront requis pour la formation



Vos intervenants :

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

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

Déroulé de la formation

Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack

- Branding
- Principes de la couleur & plugins figma
- Typographie et lisibilité
- Iconographie et responsive

Atelier : Audit pour améliorer l'expérience émotionnelle de votre produit.

- Compétences d'un Designer fullstack :
 - Designer UX (biais cognitifs, règles d'ergonomie, architecture de l'information).
 - Designer UI (conception de l'information, lignes directrices de style, branding, design émotionnel).
 - Product Designer (métriques, collaboration avec la tech, code).
 - Designer No Code (Webflow, Make, Zapier, Azure, GPT)

Atelier : Amélioration de l'expérience en tant que designer full-stack

Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur

- UI Design process

Atelier : Benchmark :

- Recherche concurrentielle sous différents angles.
- Compilation d'une liste de ressources.
- Analyse et comparaison des interactions et flux utilisateurs des concurrents.
- Propositions de fonctions utiles aux utilisateurs du produit.

- Modules, Patterns, Éléments
- Patterns, Éléments pour les Webapps

Atelier : Mockup : Créer une page pour une Webapp.

Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive

- Tendances comportementales
- Technologies
- Accessibilité
- Eco-conception

Atelier : Créer une maquette de page accessible et durable, audit et itération.



Space · People · Methods

- Conception de Sites Web / Landing Pages / Web Apps / Apps Mobiles :
 - Design adaptatif vs. réactif.
 - Conception visuelle pour différentes résolutions d'écran.
 - Compréhension des tendances actuelles du design.
- Placement et comportement des éléments
- Techniques
- Appareils
- Grilles, Rythme & Espacement

Atelier : Responsive Design : création d'une série d'écrans pour 3 appareils différents.

Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma

- Best practices pour la collaboration avec les développeurs
- Passation de design (handoff design)
- QA de l'implémentation du design

Atelier : Design critique

- Design system & multibranding

Atelier : Design system

Atelier mise en pratique sur Figma : Expérimentation des interactions sur votre projet avec votre mentor.

1 mois post formation : Webinar de 2h

Un mois après la conclusion de votre formation, nous vous proposons de vous rassembler en promotion avec votre intervenant pour un webinar de suivi. Cette session, de deux heures en visioconférence, sera l'occasion de réaliser un retour d'expérience (REX) approfondi, permettant à chacun de partager ses progrès, ses défis et ses réussites depuis la fin de la formation. Cela vous permettra de poser toutes les questions qui ont pu émerger lors de la mise en application des compétences acquises.

Ce webinar devrait ainsi renforcer votre apprentissage, approfondir votre compréhension et vous aider à intégrer plus efficacement les connaissances et les compétences développées durant notre programme.

Nous sommes convaincus que cette session enrichira votre expérience d'apprentissage et consolidera les liens au sein de notre communauté de professionnels.





Module
“Sprint agile”





Space · People · Methods

MODULE “SPRINT AGILE”

Design Sprint (5 jours) + Sprint projet (6 semaines)

Expérimentez un Design Sprint de 5 jours et pratiquez étape par étape sur un projet réel et à impact. Puis, pendant 6 semaines, apprenez à travailler en tant que designer au sein d’une équipe produit agile.

Durée globale : 5 jours (Design Sprint) + 6 semaines (Sprint Projet) + 14h (Certification)

Nombre d’heures : 151h

Nombre de participants : 16 maximum

Durées :

Design Sprint : 5 jours / 45h

Sprint Projet : 6 semaines / 92h

- Coaching collectif : 12h
- e-learning : 20h
- Travail en autonomie : 60h

Passage de la certification : 14h

- Travail en autonomie : 13h
- Soutenance orale : 1h

Présentation du Design Sprint de 5 jours

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

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

Vos intervenants :

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

Jules Leclerc : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

**En 2022, à la question “recommanderiez-vous cette formation”
nos apprenants ont attribué une note de 4,7/5**



Space - People - Methods

Présentation du Sprint projet de 6 semaines

Le **Design Sprint** de 5 jours vous a permis de mener un projet en un temps court et en équipe, il est temps maintenant de poursuivre le projet comme s'il allait être développé au sein d'une équipe agile.

Vous évoluerez en équipe à distance et accompagné par un coach agile et apprendrez à travailler efficacement dans ce contexte. Chaque semaine, vous retrouverez votre promotion le temps de cérémonies et découvrirez les aspects fondamentaux de l'intégration du designer au sein d'une équipe agile. Vous éprouverez le rythme de travail agile, apprendrez à vous adapter aux changements et les stratégies essentielles pour maintenir une collaboration fluide et productive. Cette formation vous préparera non seulement sur le plan technique, mais également sur le plan humain, vous dotant des compétences nécessaires pour appréhender le métier de designer au sein d'une équipe produit agile.

Votre formation de 6 semaines sera complétée de **20h de modules e-learning** pour accompagner l'avancement de votre projet et parfaire vos connaissances de futur product designers.

Ce format permet d'**adapter cette nouvelle approche à votre contexte professionnel actuel ou futur.**

Objectifs & compétences visées :

Au terme de cette formation, vous serez en mesure de :

Travailler en agilité :

- Maîtrise des principes agile dans un projet (flexibilité, collaboration et de l'itération)
- Application des Méthodes Agiles : cadres de travail, cérémonies, rôles et artefacts.
- Apprendre à collaborer efficacement avec les membres de l'équipe en favorisant une communication transparente
- Participer à la planification et à l'exécution d'itérations en assurant la livraison continue de fonctionnalités
- Maîtriser des outils collaboratifs agile
- Mettre en œuvre des pratiques d'évaluation continue pour identifier les opportunités d'amélioration et ajuster les processus en conséquence.

Prioriser et restituer

- Restituer la démarche à l'oral
- Proposer et justifier vos recommandations
- Convaincre le donneur d'ordre sur la pertinence de l'approche utilisée

Votre intervenante :

Elodie Delaisement : Service Designer, Product Designer, Sprint Master





Space - People - Methods

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés en deux temps.

Suite au Design Sprint de 5 jours, 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.

A la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention de la certification RS6024 "Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation".

L'ensemble des compétences est évalué en filigrane de la formation à partir d'un cas pratique et par :

- **Un dossier de preuves** dans lequel il met en évidence au moins une implémentation d'une approche centrée sur l'humain dont il a été un participant actif.
- **Une soutenance orale** devant un jury de professionnels.

Le passage de la certification RS6024 est obligatoire et inclus dans le prix.

Le jury sera attentif validera vos acquis au regard des critères suivants :

- **Qualité du dossier de preuve :**
 - respect de la démarche de conception centrée utilisateur
 - qualité rédactionnelle
 - clarté des informations
 - hiérarchisation des informations
 - justesse et cohérence des solutions proposées
- **Qualité de la soutenance oral :**
 - clarté et organisation des propos
 - qualité de la présentation projetée
 - capacité d'argumentation
 - savoir-être

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





Space · People · Methods

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Avoir une bonne connaissance des méthodes UX.
- Savoir travailler de manière autonome et organisée entre chaque rendez-vous de mentoring.
- Pouvoir dégager le temps nécessaire : 10 heures par semaine environ.
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)
- Suivre un mentoring à distance implique un engagement tout au long du parcours. L'apprenant devra donc être impliqué et disponible tout au long des semaines du programme. Les dates de rendu et les moments d'échanges collectifs sont à échéances fixes, définies à l'avance.

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 4,7/5**



Déroulé de la formation

Design Sprint (5 jours)

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, 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.



Sprint projet (6 semaines)

Semaine 1 : atelier coaché et travail autonome

Suite au sprint de 5 jours réalisé précédemment, il est temps d'en valider l'issue et de s'aligner sur les fonctionnalités à développer. Il s'agira de reprendre les fonctionnalités testées pour faire le tri des éléments à creuser, à démarrer et à arrêter, poser des objectifs et indicateurs de succès pour les équipes.

Atelier coaché : 4h d'atelier collectif accompagné par votre coach agile

- Apprentissage théorique : les différents rôles en agilité, les cérémonies et le jargon
- Priorisation en équipe des fonctionnalités avec la **matrice d'impact** : coût du développement VS impact utilisateur
- S'aligner sur l'expérience client cible grâce au **story mapping**
- Ecrire les **epics** et les **user stories** (spécifications fonctionnelles du point de vue de l'utilisateur cible, en exprimant en quoi cette fonctionnalité lui apporte un bénéfice sur le format)
- Fixer les critères de succès et les objectifs avec les **KPI associés**
- Choix des Users stories pour votre MVP

Atelier en autonomie : 4h d'atelier collectif

- Prototypage des fonctionnalités prioritaires pour le MVP
- Définition des hypothèses de tests
- Préparation du recrutement

Travail en autonomie :

- Recrutement et démarrage des tests utilisateurs

Semaine 2 : travail autonome

Travail en autonomie :

- RDV en équipe
- Réalisation et finalisation des tests utilisateurs

Semaine 3 : travail autonome

Travail en autonomie :

- RDV en équipe
- Itération de correction de problèmes critiques suite aux tests utilisateurs



Space · People · Methods

Semaine 4 : atelier coaché et travail autonome

Atelier coaché : 2h d'atelier collectif accompagné par votre coach agile

- Compléter le backlog suite aux suggestions des tests
- Travail sur les user stories du backlog

Travail en autonomie :

- Finalisation du MVP

Semaine 5 : atelier coaché

Atelier coaché : 4h d'atelier collectif accompagné par votre coach agile

- Finalisation du cadrage
- Apprentissage théorique : Dod, planning poker, vélocité
- Pratique : validation de l'itération, préparation de la collaboration avec les dev, correspondance user stories / maquettes, manipulation de github.

Semaine 6 : fin du projet et préparation à la certification

Au terme de la formation, un jury d'experts vous évaluera sur les compétences essentielles à la conception et à la gestion d'un projet UX (cf. "Validation des acquis" ci-avant), vous serez accompagnés dans la préparation de cet oral.

Atelier coaché : 2h d'atelier collectif accompagné par votre coach agile

- Présentation de la grille d'évaluation
- Entraînement à l'oral de certification
- Conseils et séances de questions/ réponses

Travail en autonomie :

- Rédaction du cahier de travail, préparation de l'oral

Jury de fin de formation

Soutenance de votre projet et validation des acquis

Au terme de la formation, un jury d'experts vous évaluera sur les compétences essentielles à la conception et à la gestion d'un projet UX (cf. "Validation des acquis" ci-avant).

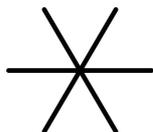




E-learning (20h)

En autonomie pour approfondir vos connaissances et avancer sur votre projet :

- **Du Design-Thinking à l'UX** : rappel des principes de bases des méthodologies
- **La Recherche Utilisateur**
- **Éviter les biais en Recherche Utilisateurs** : vous y ferez connaissance avec ces ennemis invisibles qui vous guettent pendant toute votre démarche de recherche : les biais du chercheur. Et notamment, les biais cognitifs.
- **Recherche secondaire** : la recherche secondaire c'est en quelque sorte la recherche d'informations obtenue par l'intermédiaire d'un tiers (institut de sondage, chercheurs, etc.). Souvent pensée comme un préalable à la recherche primaire, cette démarche est clé tout au long de l'enquête : explorez ce module pour savoir où trouver les informations pertinentes et comment vous en servir.
- **Idéation et Facilitation**
- **Entretiens individuels** : ce module aborde l'entretien, pierre angulaire de la recherche UX ; ce dont il s'agit, comment le préparer, le mener, et que faire par la suite. De quoi vous rendre fin prêts à mener les vôtres, dans un futur proche !
- **Analyse, synthèse** : vous n'y voyez plus très clair dans votre recherche et les informations commencent à s'accumuler sans faire sens ? Il est temps de se pencher sur les moyens de synthétiser et d'analyser, c'est-à-dire transformer une montagne d'observations en pépites de sens.



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