



Space • People • Methods

Programme de formation



Parcours “Product Designer”



MAJ 12/10/2023

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”

Un parcours de formation complet pour acquérir et certifier ses compétences en design produit, maîtriser les méthodes de conception centrées utilisateurs, tout en bénéficiant de l’accompagnement d’un mentor expert du métier.

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 12 semaines.

En synthèse, ce parcours vous permettra de :

- **Concevoir des services numériques** en passant par l'approche méthodologique du design centré utilisateur (Design thinking, UX Design)
- **Cadrer un projet de manière concrète** en un temps contraint (Design Sprint)
- **Donner forme à votre vision produit** avec des outils de prototypage (Figma, Design Systems)
- **Transformer votre vision en expérience mémorable** avec l'UX Writing, Design & Psy, Service blueprint.
- **Prioriser les fonctions clés avec les tests utilisateurs** pour guider le développement (rôle de l'UX en agile)

Vos [mentors 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 2 mois selon ce rythme :

- **5 modules de formations** : UX Design, UX design en pratique, Figma fondamentaux OU avancé, Design systems et Design émotionnel
- **1 certification RS6024 “Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation”** avec DThinking Academy éligible au financement CPF
- **10 intervenants et mentors** de +15 ans d’expérience vous suivent
- **15 jours de formation**
- **2 jours en ateliers de Sprint de kickoff** sur une problématique d'innovation sociale, avec des vrais utilisateurs
- **5 rendez-vous individuels** (périmètre du MVP, prototype, tests, soutenance)
- **4 rendez-vous collectifs** (mardi 19h toutes les 2 semaines)
- **89 heures de travail personnel** à caler à votre rythme
- **1 soutenance devant un jury** d'UX designers de +15 ans d'expérience
- **1 accès illimité au Slack** pour bénéficier du suivi et des contenus exclusifs aux membres



Space · People · Methods

Objectifs & compétences visées :

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

- Intégrer les connaissances essentielles à la conception d'un projet:
- Maîtriser le vocabulaire des méthodes de l'UX design : définitions, usages, compétences nécessaires, ...
- Savoir définir une stratégie de recherche adaptée à la particularité d'un contexte et d'un projet
- Maîtriser et adapter les différentes méthodes de recherche UX au contexte d'un projet
- Organiser des ressources logistiques nécessaires au déroulement de la recherche
- Analyser des informations collectées
- Maîtriser la conception d'un parcours utilisateur
- Maîtrise des outils de restitution de données utilisateurs (persona, empathy map, user journey)
- Acquérir des compétences douces : écoute, bienveillance, humilité
- Définir l'architecture de l'information
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Recruter des utilisateurs
- Mener des interviews
- Choisir les tests en fonction des informations à recueillir
- Rédiger un protocole de test
- Utiliser des outils pour mener des tests
- Corriger les erreurs de conception
- 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.

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 des compétences en recherche utilisateur, cartographie, problématisation, conception, prototypage, tests utilisateurs.
- 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.
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent



appliquer ces méthodes.

- Et toutes personnes 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 de design centré utilisateur.

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 Fourneter](#) : 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 Design Émotionnel**

[Kassandra Delibie](#) : UX writing & écrivaine - Certifiée facilitatrice Design sprint à Laptop

[Frédéric Fuchs](#) : Expert en Stratégie UX, Recherche Utilisateur

[Byoung Yea NOH](#) : Lead Ergonome IHM, UX Designer

- **Module Figma fondamentaux ou avancé**

[Ugo Jauffret](#) : UX/Product Designer • Facilitateur & Formateur • Sprint Master • Figma Community Advocate

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

- **Module Design Systems**

[Kristina Gudim](#) : UX/UI designer, Creative Technologist & Design Sprint Master

- **Projet mentoré UX Design en pratique**

[Justine Fourneter](#) : UX Researcher et Designer de service indépendante

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



Space · People · Methods

[Laurent Barbat](#) : UX / Service Designer, Facilitateur

[Zalihata Ahamada](#) : Coach Customer & User experience, Formatrice & Mentor

[Elodie Delaisement](#) : Service Designer, Product Designer, Sprint Master

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

[Asselin Jouanneau](#) : UX et Innovation 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 2022, 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)

Kick-off Projet mentoré UX Design en pratique (2 jours)

- Comprendre & Définir (1j - 8h)
- Diverger & décider (1j - 8h)

Module Design Émotionnel (3 jours)

- Design et psychologie (1j - 8h)
- Service blueprint - Concevoir une expérience client mémorable (1j - 8h)
- UX Writing (1j - 8h)

Module Figma fondamentaux ou avancé (3 jours)

Figma niveau 1

- *Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup (1j - 8h)*
- *Structurer son workflow dans Figma (1j - 8h)*
- *Prototyper sur Figma (1j - 8h)*

OU

Figma niveau 2

- *Composants complexes dans Figma (1j - 8h)*
- *Industrialisation du workflow dans Figma et ses plug-ins (1j - 8h)*
- *Exercice pratique de maquettage et prototypage complexe sur Figma (1j - 8h)*

Module Design Systems (2 jours)

Design Systems : fondamentaux et pratique

- *Design Systems : enjeux et mise en place (1j - 8h)*
- *Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System (1j - 8h)*

Projet mentoré UX Design en pratique (11 semaines)

- Prototypage et hypothèses de tests
- Itérations et préparation aux tests utilisateurs
- Tests et préparation à la soutenance
- Préparer la suite : devenir Product Designer
- Soutenance orale

*

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

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 toutes personnes 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)

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

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 4,8/5**

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 le 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
- 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
- Épurier, 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 “Design émotionnel”

*

MODULE “DESIGN ÉMOTIONNEL”

Réenchanter l'expérience client passe par la compréhension émotionnelle des utilisateurs, la cohérence du ton et la cohésion opérationnelle de l'entreprise

Présentation :

Un panorama des méthodes de la **psychologie cognitive** vous permettra de questionner et révéler les enseignements de votre recherche utilisateur. Consigner ces éclairages dans la cartographie d'expérience permettra aux équipes de comprendre finement les modèles mentaux des utilisateurs afin de concevoir des moments clés de réenchancement de votre service. Avec l'**UX Writing**, vous apprendrez comment mieux vous adresser à vos clients : À quel moment ? Quels sont les doutes, craintes, questions doit-on écouter et rassurer ? L'écoute client est l'affaire de toute l'entreprise, le **Service blueprint** vous permettra de croiser la vision stratégique, fonctionnelle et opérationnelle de votre produit en collaboration avec les métiers.

Objectifs et compétences visées :

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

Design & psychologie

- Connaître les principes fondateurs de la démarche centrée utilisateur
- Savoir interroger la responsabilité éthique du designer dans monde hyperconnecté
- Savoir afficher vos informations pour qu'elles aient le plus d'impact
- Savoir tirer parti des connaissances et des références des utilisateurs pour créer un service facile d'utilisation
- Comprendre les ressorts qui facilitent la mémorisation de votre service
- Connaître les principes de prise de décision de l'utilisateur/client
- Savoir pourquoi et comment limiter les efforts demandés aux utilisateurs
- Savoir motiver les utilisateurs à utiliser votre service
- Avoir connaissance des enjeux qui sous-tendent la création d'un service éthique

Service blueprint - Cartographier une expérience mémorable

- Comprendre les dimensions méthodologiques, organisationnelles et stratégiques de la cartographie d'expérience
- Structurer le cadrage du projet avec le Service blueprint
- Appréhender les différentes notions intégrant le CX et UX
- Démarrer le cadrage d'un projet
- Construire le Service Blueprint avec les parties-prenantes

UX Writing

- Conduire des entretiens utilisateur avec un focus contenu.
- Comprendre les grands principes de l'UX Writing.
- Mettre la voix de l'utilisateur au centre de son processus d'écriture et de design.
- Mettre en place un ensemble de cadres et de référentiels pour écrire pour un produit, une cible, avec une voix unifiée et pertinente.
- Comprendre l'importance du contenu pour le produit.
- Savoir utiliser des méthodes d'écriture et de microscopie propres aux interfaces.
- Maîtriser les tests et itérations en UX Writing suite à des retours utilisateur.
- Savoir défendre le point de vue de l'utilisateur incarné par votre contenu face aux sirènes de la pub et du contenu "cool".

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'ateliers d'écriture individuel
- d'atelier en groupe d'un Service blueprint
- d'un QCM en fin de formation

Durée : 3 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, UI designer,
- Directeur Artistique
- Chef de projet
- Product Owners, Product Managers
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent appliquer ces méthodes

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 :

Kassandra Delibie : UX writing & écrivaine - Certifiée facilitatrice Design sprint à Laptop

Frédéric Fuchs : Expert en Stratégie UX, Recherche Utilisateur

Byoung Yea NOH : Lead Ergonome IHM, UX Designer

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 4,4/5**

Déroulé de la formation

Jour 1 : Design & Psychologie

Modèles mentaux

- Comment tirer parti des connaissances et des références des utilisateurs pour créer un service facile d'utilisation ?
- Qu'est-ce qu'un modèle mental ?

Perception

- Comment les utilisateurs regardent-ils une interface ?

Mémorisation

- Comment faciliter la mémorisation de votre service ?
- Les capacités de mémorisation des utilisateurs.
- Faciliter un apprentissage d'un nouveau service ou d'une nouvelle interface.

Les ressources disponibles des utilisateurs

- Pourquoi et comment limiter les efforts demandés aux utilisateurs ?
- Les capacités d'attention.
- Les capacités d'apprentissage des utilisateurs

Décision

- Comment faciliter la prise de décision de l'utilisateur/client ?
- Les décisions conscientes et les décisions non-conscientes.
- Les biais cognitifs et Dark Patterns. Exemples.

Motivation

- Comment motiver les utilisateurs à utiliser votre service ?
- Les composantes de la motivation.

Ethique

- Pourquoi et comment créer un service éthique ?
- Qu'est-ce qu'un service éthique dans le monde digital d'aujourd'hui ?

Jour 2 : Service Blueprint - Concevoir une expérience client mémorable

Rapide introduction théorique pour poser le cadre

- UX / CX les différentes notions à appréhender
- Les 3 niveaux du CX (Modèle de Kano)
- Les 6 piliers : Intégrité, Personnalisation, Temps/Efforts, Résolution, Attentes, Empathie
- Votre rôle : faire vivre un livrable centralisant toute l'information des projets

Structurer le cadrage du projet avec le Service blueprint

- Identifier le besoin, enjeux, problématique
- Utiliser les persona et le parcours existants
- De l'importance de bien cadrer : vue du client / vue du collaborateur, vue du business
- Inventaire des canaux
- Définition des 'lignes' du blueprint avec les parties prenantes en intégrant à chaque étape les

propositions de valeur (USP)

- Cartographier les Key Opinion Leader (stakeholders influenceurs)
- Associer les enjeux business aux étapes de l'expérience client (KPI)

Construire le service blueprint de manière itérative

- Comprendre les clients sur tout le parcours
- Analyser les types d'expériences que je souhaite vivre et faire vivre
- Inventorier les ressources (RH/DSI/Juridique)
- Différence entre Satisfaction client / Etude Panel -> voix du client et Expérience Map ou Parcours
- Choix des canaux / Omnicanalité
- Parcours type CX : de la recherche d'info au traitement des réclamations
- Analyser les données (Quanti et quali, Benchmarks)

Jour 3 : UX Writing

Intégrer l'UX Writing dans le processus Design

Tout projet commence par une phase de recherche auprès des utilisateurs, et en UX Writing elle est plus que fondamentale. Ce n'est qu'en comprenant le contexte dans lequel on s'inscrit et les habitudes et expressions de nos utilisateurs, que l'on peut créer un contenu simple, utile et intelligent :

- Recherche(s) : face aux utilisateurs et en amont
- Consolidation d'hypothèses de design : Ton et Voix, Content User Journey...
- Hiérarchisation de l'information et design conversationnel, ou designer sans interface

Bonnes pratiques d'écriture pour les interfaces

Quand arrive le moment d'écrire, il faut observer de nombreuses règles pour s'assurer que son contenu soit le plus simple et utile possible. Nous allons voir ensemble :

- Les grandes règles de design qui peuvent s'appliquer au contenu
- Principes de base à suivre au pied de la lettre
- Quelques patterns récurrents et comment on les aborde

Tester et itérer en UX Writing

Les tests utilisateurs permettent de valider la conception d'un produit ou d'un service. Pour l'UX Writing, ils sont fondamentaux et vous serviront même à argumenter vos choix de formulations en interne.

- Tester, s'éditer et itérer: comment s'assurer que le contenu corresponde bien à ses utilisateurs
- Comment intégrer le contenu à un Design System et faire vivre le contenu

*

*Module “Figma fondamentaux”
OU “Figma avancé”*

*

MODULE “Figma Fondamentaux”

Maîtrisez les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces

Pendant trois jours, vous pratiquerez sur l’outil de maquettage et de prototypage Figma, en donnant vie à des parcours utilisateurs sous forme d’interfaces graphiques et de prototypes interactifs.

Pour collaborer efficacement avec une équipe produit ou une équipe design, vous devez maîtriser ses outils et ses logiques :

jouer des différents niveaux de définition dans vos écrans : du wireframe basse définition, à la maquette “pixel perfect”,
modulariser son design pour mieux collaborer : composants, UI kit, Design Systems, passation aux développeurs,
réaliser des prototypes interactifs, pour tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer un produit.

Objectifs et compétences visées :

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

- 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

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen d’un exercice de création de prototype interactif et d’animation d’une interface.

Durée : 3 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent ajouter Figma à leurs outils du quotidien
- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d’interface et souhaitent ajouter le Design UI à leurs compétences

Pré-requis :

Notions de bases en conception pour écrans :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)

Les pré-requis seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription. En cas d'échec, il vous sera proposé de démarrer votre formation par un module e-learning qui devrait vous prendre une demie-journée à compléter.

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un compte Figma (gratuit). Figma est un logiciel disponible sur Mac et PC, utilisable directement via un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenant :

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

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

**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 : Premier contact avec Figma : du wireframe au mockup

Appréhender Figma, son interface, sa structure, ses logiques

Atelier Wireframe : créer son premier wireframe simple et bien structuré

Atelier Mock-Up : poser des premières intentions graphiques

Jour 2 : Structurer son workflow dans Figma

Atelier workflow : créer des composants atomiques et responsives, automatiser

Collaborer, partager, augmenter son flow de production

Introduction aux fonctions avancées de Figma

Jour 3 : Prototyper sur Figma

Atelier prototype : créer un prototype low-fi et l'animer (Smart Animate)

Le test utilisateur dans la pratique

Partager son prototype avec Figma Mirror

Exercice d'application et d'évaluation

MODULE “Figma Avancé”

Maîtrisez les fonctionnalités avancées de Figma pour concevoir vos maquettes interactives

Pratiquez les fonctionnalités avancées de Figma et découvrez les moyens les plus efficaces de collaborer avec les équipes de développement, avec vos co-équipiers, et avec les parties prenantes de vos projets. Ces savoir-faire sont mis en œuvre dans le cadre d’un mini-projet d’application en conception et réalisation de maquette interactive.

Objectifs et compétences visées :

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

- Réaliser des composants complexes (utilisant constraints, variants et auto-layout)
- Structurer et mettre en œuvre la collaboration autour de projets Figma (avec ses co-équipiers, l’équipe de développement et/ou les parties prenantes du projet)

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen d’un exercice de maquettage et prototypage complexe sur Figma.

Durée : 3 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent approfondir leur maîtrise de Figma
- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d’interface et souhaitent ajouter le Design UI à leurs compétences

Pré-requis :

Un niveau de débutant en Figma est requis :

- 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

Les pré-requis seront vérifiés au moyen d’un exercice pratique au moment de l’inscription. En cas d’échec à l’exercice, il vous sera proposé de répondre au questionnaire pour rejoindre le niveau 1.

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur (Mac ou PC) et un compte Figma (gratuit). Figma est un logiciel disponible sur Mac et PC, utilisable directement via un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenant :

[Ugo Jauffret](#) : UX/Product Designer • Facilitateur & Formateur • Sprint Master • Figma Community Advocate

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

**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 : Composants complexes dans Figma

Structure et industrialisation du design (layout grids, nomenclatures, spacing systems, tokens, thèmes multi-marques)

Atelier pratique : designer en « dynamique »

Atelier pratique : créer des composants complexes

Jour 2 : Industrialisation du workflow dans Figma et ses plug-ins

Optimiser son espace de travail, collaborer et transmettre

Atelier pratique : booster son workflow grâce aux plug-ins incontournables et aux tips pour accélérer

Jour 3 : Exercice pratique de maquettage et prototypage complexe sur Figma

Tirage au sort d'un sujet à concevoir et réaliser collaborativement dans la journée, avec accompagnement du formateur

Restitution en fin de journée, et évaluation finale



Module Design Systems



MODULE “Design Systems”

2 jours pour découvrir le Design System et apprendre à optimiser vos processus de collaboration avec l'équipe produit

Cette formation intensive vous permettra de comprendre les principes liés à la mise en place d'un Design System et à sa maintenance, et de pratiquer sur un cas concret.

Objectifs et compétences visées :

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

- Contribuer à l'élaboration et à la documentation d'un Design System
- Comprendre et expliquer les enjeux de mise en place et de maintenance d'un Design System

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'un QCM sur les enjeux, problématiques et fonctionnement d'un Design System.

Durée : 2 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Publics concernés :

- Les métiers du design et de la création : UX designer, UI Designer et Directeur Artistique, qui souhaitent travailler en équipe produit, avec un Design System
- Les autres métiers du digital : Chef de projet, Développeur, Product Owner, qui ont des bases en conception d'interface et souhaitent ajouter le Design UI à leurs compétences, ou piloter la mise en place d'un Design System

Pré-requis :

Notions de bases en conception pour écrans :

- Réaliser des wireframes basse définition (zonings, croquis...)
- Choisir des composants et élaborer une composition d'écran, justifier ses choix par la connaissance des principes et standards clé
- Connaître et comprendre le workflow d'élaboration d'une interface (étapes, livrables, métiers)

Les pré-requis seront vérifiés au moyen d'un questionnaire au moment de l'inscription. Le cas échéant, il vous sera proposé de démarrer votre formation par un module e-learning qui devrait vous prendre une demie-journée à compléter.

Matériel nécessaire :



- Un ordinateur (Mac ou PC) sur lequel est installé un navigateur récent (Chrome, Firefox, Safari).
- Créer un compte Figma gratuit (éducation)
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Votre intervenante :

[Kristina Gudim](#) : UX/UI designer, Creative Technologist & Design Sprint Master

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

**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 Systems : enjeux et mise en place

- Introduction : définition, historique, enjeux, composantes, outils
- Concevoir et déployer, une organisation à part entière
- Garder la cohérence des éléments d'interface : identité, contenus, normes
- La pérennité du Design System : maintenir et faire évoluer
- Ateliers pratiques : audit de l'existant, inventaire, vision

Jour 2 : Documenter, Promouvoir et Maintenir un Design System

- Documenter : architecture et outillage
- Promouvoir et maintenir : KPIs et analytics, gouvernance, optimisation
- Ateliers pratiques : documentation, maintenance

*

Module certifiant
“UX Design en Pratique”

*

MODULE CERTIFIANT “UX Design en pratique”

Concevoir un produit (MVP) à partir d’un Design Sprint de 2 jours
avec le soutien d’un mentor pendant 11 semaines

Présentation :

Le Design Sprint permet de cadrer le projet ensemble avant de poursuivre la conception détaillée en solo accompagné par un.e mentor. Vous allez prototyper, itérer et tester le parcours clé qui illustre le mieux la proposition de valeur de votre futur produit au jury.

Évoluer à distance grâce à une série de rendez-vous de mentoring individuel et ateliers collectifs. 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 :

- Intégrer les connaissances essentielles à la conception d'un projet:
- Maîtriser le vocabulaire des méthodes de l'UX design : définitions, usages, compétences nécessaires, ...
- Savoir définir une stratégie de recherche adaptée à la particularité d'un contexte et d'un projet
- Maîtriser et adapter les différentes méthodes de recherche UX au contexte d'un projet
- Organiser des ressources logistiques nécessaires au déroulement de la recherche
- Analyser des informations collectées
- Maîtriser la conception d'un parcours utilisateur
- Maîtrise des outils de restitution de données utilisateurs (persona, empathy map, user journey)
- Acquérir des compétences douces : écoute, bienveillance, humilité
- Définir l’architecture de l’information
- Faire un audit ergonomique
- Connaître les standards ergonomiques des interfaces courantes
- Recruter des utilisateurs
- Mener des interviews
- Choisir les tests en fonction des informations à recueillir
- Rédiger un protocole de test
- Utiliser des outils pour mener des tests
- Corriger les erreurs de conception
- Convaincre le donneur d’ordre sur la pertinence de l’approche utilisée
- Cadrer un projet et reformuler la problématique du commanditaire avec le point de vue de ses clients (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 avec la matrice d'impact
- Justifier vos recommandations

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen d'une soutenance devant un jury. Lors d'un oral de 20 minutes, le jury sera attentif et validera vos acquis au regard des critères suivants :

- Maîtrise de toutes les étapes et de l'organisation d'un projet d'UX Design,
- Maîtrise des délais impartis à chaque étape du projet,
- Capacité de mise en œuvre des solutions UX adaptées aux contraintes : adaptant les différentes étapes de la démarche UX (recherche utilisateur, conception et évaluation des interfaces) au temps et aux moyens disponibles, ainsi qu'au niveau de formalisme exigé,
- Maîtrise des outils informatiques collaboratifs (Google Drive, Slack...),
- Esprit d'analyse et de synthèse,
- Rigueur et de la méthodologie,
- Capacités à soutenir et à argumenter un projet.
- **Qualité du livrable final :**
 - 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 présentation orale devant le jury :**
 - 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 ou Design Sprint
- Chef de projet

Durée globale : 9 semaines

Nombre de participants : 16 participants

Modalité(s) d'enseignement : en présentiel (UX et Design Sprint) et à distance

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 si vous êtes un designer confirmé et 5 jours/semaine si vous êtes débutant.
- 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 avec le mentor sont à échéances fixes, définies à l'avance.

Vos intervenants :

[Justine Fourneret](#) : 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

[Zalihata Ahamada](#) : Coach Customer & User experience, Formatrice & Mentor

[Elodie Delaisement](#) : Service Designer, Product Designer, Sprint Master

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

[Asselin Jouanneau](#) : UX et Innovation designer

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 4,6/5**

Déroulé de la formation

Etape 1 - Design Sprint 2 jours

Jour 1 - Comprendre & Définir (collectif) (8h)

- 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
- Design Challenge : Reformuler la problématique user centric du Sprint

Jour 2 - Diverger & décider (collectif) (8h)

- Benchmark : Analyser la concurrence selon le nouvel angle du design challenge
- Explication des règles de collaboration
- Crazy 8's : Idéation individuelle
- Priorisation sur les axes : Impact User / Impact Business
- Proposition de valeur

Travail individuel (10h)

- itérations suite aux crash tests
- hypothèses de tests structurées dans le protocole de test

Rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)

- Préparation du Story-board à partir de la proposition de valeur
- Userflow : prioriser les contenus, tâches sous forme d'une séquence d'écrans simplifiés
- Mettre au point la préparation du prototype
- Rassembler tous ces éléments sous forme d'un canevas de restitution

Etape 2 : Prototypage et hypothèses de test (2 semaines)

Rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)

- valider le plan d'action pour développer votre prototype à partir de
 - User flow
 - Priority Guide
 - Benchmark UX

- Périmètre de votre prototype interactif sur Figma (de préférence)
- inspiration et ressources nécessaires à votre prototype

Travail individuel (20h)

- Création du prototype de votre solution

Atelier collectif (2h)

1. posez les hypothèses de tests sur votre prototype
2. crash-testez les prototypes entre les participants
3. priorisez les itérations à intégrer dans le prototype interactif
4. structurer le protocole de test

Étape 3 : Itérations et préparation aux tests utilisateurs (2 semaines)

Travail individuel (20h)

- itérations suite aux crash tests
- hypothèses de tests structurées dans le protocole de test

Rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)

- Revue du prototype interactif mis à jour suite aux crash tests
- Revue du protocole de test

Atelier collectif (2h)

- Rappel des méthodes de tests utilisateurs, recrutement et rapport de test
- Trouver des pistes pour recruter les utilisateurs et se répartir le recrutement

Étape 4 : Tests et Préparation à la soutenance (2 semaines)

Travail individuel (20h)

- Tests utilisateurs
- Rapport de tests
- Document de présentation
- Soutenance

Atelier collectif (2h)

- Pitch de présentation des projets
- Rappel des bonnes pratiques pour soutenir un projet
- Tirer parti des enseignements : itération
- Passer du prototype au projet

Rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)

- Revue du document et des recommandations

Étape 5 : Préparer la suite : Devenir Product Designer (2 semaines)

Atelier collectif (2h)

comprendre le rôle du Product Designer en équipe agile

- travailler avec une équipe agile (scrum) : comprendre les rôles de chacun
- concevoir votre portfolio, votre CV, votre profil LinkedIn,
- préparer un entretien d'embauche,
- analyser des offres d'emploi,
- évaluer vos compétences et les mettre en rapport avec une offre

Rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)

- Conseil pour la soutenance et pour la suite

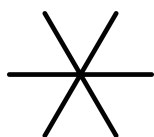
Travail individuel (19h)

- Amélioration du document de présentation
- Intégration de ce projet dans votre portfolio

Étape 6 : Jury

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)



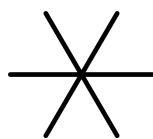
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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