

Space • People • Methods

# Programme de formation



## *Module “Sprint Agile”*



MAJ 04/01/2024



Space · People · Methods

# Sommaire

<b>MODULE “SPRINT AGILE”</b>	<b>3</b>
Présentation du Design Sprint de 5 jours	3
Présentation du Sprint projet de 6 semaines	4
Design sprint (5jours)	7
Jour 1 : Comprendre & Définir	7
Jour 2 : Diverger & Décider	7
Jour 3 : Prototyper	7
Jour 4 : Tester	8
Jour 5 : Prioriser & Restituer	8
Semaine 1 : atelier coaché et travail autonome	9
Semaine 2 : travail autonome	9
Semaine 3 : travail autonome	10
Semaine 4 : atelier coaché et travail autonome	10
Semaine 5 : atelier coaché	10
Semaine 6 : fin du projet et préparation à la certification	10
Jury de fin de formation	11
E-learning (20h)	11
Coordonnées & Renseignements	13



## 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 et convaincre et réunir les participants
- Recruter les utilisateurs
- Organiser la logistique

### Présentation et évaluation finale

- Présenter les bénéfices de l'approche ux et les méthodes,
- Expliquer la méthode du Design Sprint,
- Justifier les recommandations en tant qu'équipe projet,
- Refaire une itération après les retours utilisateurs,
- Apprendre à faire un lean canvas et compléter le value proposition et empathy map canvas,
- Présenter le prototype et les résultats des tests utilisateurs,
- Recommander les améliorations possibles et axes stratégiques au client,
- Rassembler tous ces éléments pour commencer à créer un portfolio d'ux,
- Pitcher leur projet à l'oral



Space - People - Methods

## 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



## **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**

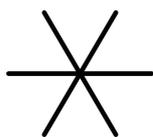
### **Soutenance de votre projet et validation des acquis**

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...). 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 infos 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.



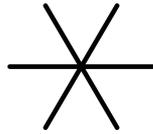
## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 120m<sup>2</sup> 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](mailto:formation@lelaptop.com)  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

### **Votre contact financier :**

Benoit Airault  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Votre contact administratif :**

Marylène Meric  
[formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

### **Vos contacts pédagogiques :**

Fantine Bendano  
[fantine@lelaptop.com](mailto:fantine@lelaptop.com)

### **Notre référent handicap :**

Benoit Airault  
[psh@lelaptop.com](mailto:psh@lelaptop.com)

### **Votre contact intra-entreprises :**

Milène Ilic  
[milene@lelaptop.com](mailto:milene@lelaptop.com)

**Siret :** 538 779 828 00028

**Déclaration d'activité :** 11755127475