

Space • People • Methods

# Programme de formation



*Certificat “UX Design en Pratique”*



MAJ 30/03/2023



Space · People · Methods

# Sommaire

|   |           |
|---|-----------|
| <b>PROJET CERTIFIANT “UX Design en pratique”</b>                        | <b>3</b>  |
| Étape 1 - Design Sprint 2 jours   | 6         |
| Étape 2 : Prototypage et hypothèses de test (2 semaines)                | 6         |
| Étape 3 : Itérations et préparation aux tests utilisateurs (2 semaines) | 7         |
| Étape 4 : Tests et Préparation à la soutenance (2 semaines)             | 7         |
| Étape 5 : Préparer la suite : Devenir Product Designer (2 semaines)     | 8         |
| Étape 6 : Jury  | 8         |
| <b>Le dispositif de formation proposé par Le Laptop</b>                 | <b>9</b>  |
| Objectifs des formations  | 10        |
| Tous les certificats proposés par Le Laptop                             | 11        |
| Les parcours proposés par Le Laptop                                     | 13        |
| L'écosystème et le dispositif pédagogique du Laptop                     | 15        |
| Les outils pédagogiques   | 15        |
| Les modalités de l'enseignement présentiel                              | 16        |
| Les modalités de l'enseignement à distance                              | 16        |
| Les événements Laptop complémentaires à la formation                    | 17        |
| L'accompagnement post-formation : la carte membre Laptop                | 17        |
| Les critères de qualité de la formation Laptop                          | 18        |
| L'équipe pédagogique : expérience et expertise                          | 18        |
| <b>Coordonnées &amp; Renseignements</b>                                 | <b>24</b> |

## PROJET “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



Space · People · Methods

- 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 :**



Space · People · Methods

- 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** : 3 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)

- 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)

- 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

### Préparation étape 2 (individuel) (10h)

- 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)

**Deux semaines après, vous avez votre premier rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)**

**Les formations Design émotionnel et UI Design vous ont permis d'enrichir votre solution.**

- 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



Space · People · Methods

### **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 (10h)**

- Tests utilisateurs
- Rapport de tests

### **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

### **Travail individuel (10h)**

- Document de présentation
- Soutenance

### **Rendez-vous individuel avec votre mentor (1h)**

- Revue du document et des recommandations





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

### **Rendez-vous collectif pour comprendre le rôle du Product Designer en équipe agile (2h)**

- 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

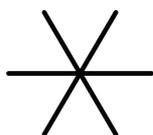
### **Travail individuel (20h)**

- 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)



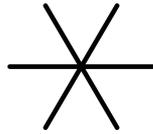
## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 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 :**

Rachel Donnat  
[rachel@lelaptop.com](mailto:rachel@lelaptop.com)

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