



Space . People . Methods

# **PROGRAMME DES CYCLES DE FORMATION**



Space • People • Methods

## SOMMAIRE

|  |              |
|--|--------------|
| <b>Le Laptop et l'écosystème pédagogique</b> | page 3 - 9   |
| <b>Cycle UX Design</b>                       | page 10 - 15 |
| <b>Cycle UI Design</b>                       | page 16 - 19 |
| <b>Cycle Design Sprint</b>                   | page 20 - 23 |
| <b>Cycle Sprint Master</b>                   | page 24 - 28 |
| <b>Cycle Mentoring UX par la pratique</b>    | page 29 - 31 |
| <b>Tarifs des modules et cycles</b>          | page 32      |
| <b>Nos intervenants</b>                      | page 33 - 37 |
| <b>Nos espaces</b>                           | page 38      |
| <b>Nos coordonnées</b>                       | page 39      |

# PROGRAMME DES CYCLES DE FORMATION

## UX DESIGN - UI DESIGN - DESIGN SPRINT - SPRINT MASTER

4 cycles complémentaires sur 18 jours

12 modules à la carte

---

### Objectifs des formations

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

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

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

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

Les modules peuvent être suivis individuellement à la carte. Néanmoins, à des fins d'efficacité et de cohérence pédagogique, nous encourageons les stagiaires à suivre des cycles complets. Un prix forfaitaire est alors proposé (consultez notre site internet ou appelez-nous).

## 1. Tous les cycles

### Cycle Ux Design (5 jours)

- Ux Design & psychologie (1 jour)
- Recherche utilisateur (1 jour)
- Ergonomie des interfaces (1 jour)
- Prototyper pour tester (1 jour)
- Stratégie UX (1 jour)

### Cycle UI Design (3 jours)

- Initiation Sketch (1 jour)
- Perfectionnement Sketch (1 jour)
- Design Systems (1 jour)

### Cycle Design Sprint (6 jours)

- “Moonshot” (5 jours)
- “Ignite” (1 jour)

### Cycle Sprint Master (4 jours)

- Techniques de créativité et d'innovation (1 jour)
- Devenir facilitateur : libérer son expression (1 jour)
- Devenir facilitateur : gérer les difficultés (1 jour)
- Devenir Sprint Master : organiser un Design Sprint (1 jour)

## 2. L'écosystème et le dispositif pédagogique

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

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

- **Le questionnaire de pré-formation**

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

- **L'évaluation**

Les participants seront évalués pour chaque module selon la grille de notation suivante : “acquis”, “en cours d'acquisition”, “non acquis”.

- **Supports et ressources**

L'intégralité des supports de formation sont distribués aux apprenants, ainsi qu'un "UX Toolkit" imprimé. Références bibliographiques et ressources en ligne sont également mises à disposition.

- **Le diplôme Laptop**

Le Laptop délivrera un certificat de compétences aux participants ayant validé leurs acquis.

- **Pédagogie active pendant les ateliers :**

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

### 3. Les outils pédagogiques

- **Google Drive > pour les ressources**

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

- **Slack "Laptop UX Club" > pour le réseau**

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

- **Meetup > pour les rencontres**

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

- **Mentimeter > pour l'évaluation**

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

## 4. Les évènements Laptop complémentaires à la formation

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

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

## 5. Accompagnement post-formation : la carte membre Laptop

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

- Vous bénéficierez d'un coaching personnalisé, CV, book, personal branding
- L'annuaire des Alumnis
- L'inscription aux canaux Slack dédiés aux Alumnis de la formation pour partager et échanger
- La veille sur le design, les méthodes, les outils, la stratégie de changement,
- Les invitations en avant-première aux évènements UX pour networker et continuer à se former,
- La librairie UX de Laptop (Jourdain),
- L'accès gratuit à 10 jours de coworking / an / personne,
- 15% sur les espaces privatisables,
- Réductions chez tous nos partenaires coworking, bien-être, restauration, transport...

## 6. Critères de qualité de la formation Laptop



Le décret n°2015-790 du 30 juin 2015 fixe les critères qui permettent aux financeurs de la formation professionnelle continue de s'assurer de la qualité des actions de formation.

La certification RNCP est en cours. Vous recevrez le diplôme de Laptop, reconnu par l'ensemble des professionnels de l'UX Design en France. L'identification précise des objectifs de la formation et de son adaptation au public formé.

L'adaptation des dispositifs d'accueil, de suivi pédagogique et d'évaluation aux publics. L'adéquation des moyens pédagogiques techniques et d'encadrement de l'offre de formation

La qualification professionnelle et la formation continue du personnel en charge des formations. Les conditions d'information au public sur l'offre de formation, ses délais d'accès et les résultats obtenus. La prise en compte des appréciations rendues par les stagiaires

## 7. L'équipe pédagogique : l'expérience et l'expertise (liste non exhaustive)

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

- **Pauline Thomas**  
Fondatrice du Laptop, Lead UX designer, Formatrice & Facilitatrice, Google Sprint Master, Artiste plasticienne
- **Samuel Rousselier**  
Directeur associé du Laptop, Lead UX Designer, Facilitateur, Directeur de projets, Formateur
- **Frédéric Fuchs**  
Frédéric est consultant et formateur en UX Strategy et en Études d'usages (UX Research : études ethnographiques, tests utilisateurs, études en ligne).
- **Jules Leclerc**  
Lead UX Designer, expert en ergonomie, formateur
- **Patrick Perlmutter**  
Co-fondateur de metriq.io, UX designer, Product manager, Expert data et automatisation, Designer de processus
- **Alex Waltz**  
Comédien et formateur en expression orale et écrite
- **Marc Bergère**  
Executive coach, facilitateur en créativité et praticien en psychologie positive
- **Bertrand Fritsch**  
Consultant en innovation et transformation, praticien en design thinking, fondateur In&Up
- **Mathias Arlot**  
Lead UX/UI Designer, facilitateur certifié Lego, Sprint Master
- **Fabienne Silvestre**  
Consultante en études qualitatives et créativité

## 5 cycles de formation / 12 modules à la carte

### Cycle UX Design (5 modules à la carte)

500 € HT / jour – Cycle : 2 500 € HT

1. UX Design & Psychologie (1 jour)
2. Recherche Utilisateur (1 jour)
3. Ergonomie des interfaces (1 jour)
4. Prototyper pour tester (1 jour)
5. Stratégie UX (1 jour)

#### Prochaines dates :

1 au 5 avril 2019  
18 au 21 juin 2019

### Cycle UI Design (3 modules à la carte)

500 € HT / jour – Cycle : 1 500 € HT

1. Initiation Sketch (1 jour)
2. Perfectionnement Sketch (1 jour)
3. Design Systems (1 jour)

#### Prochaines dates :

10 au 12 avril 2019  
12 au 14 juin 2019

### Cycle Design Sprint (2 modules à la carte)

Moonshot : 3 000 € HT / Ignite : 600 € HT / Cycle complet : 3 600 € HT

1. Design Sprint Moonshot (5 jours)
2. Design Sprint Ignite (1 jour)

#### Prochaines dates :

15 au 19 avril + 7 juin 2019  
1 au 5 + 19 juillet 2019

### Cycle Sprint Master (2 modules à la carte)

700 € HT / jour – Cycle : 2 800 € HT

1. Devenir Sprint Master (3 jours)
2. Techniques de créativité et d'innovation (1 jour)

#### Prochaines dates :

21 au 24 mai 2019  
15 au 18 juillet 2019

### Cycle Mentoring l'UX par la pratique

Cycle : 2 350 € HT - Early bird: 1 850 € HT

1. Kick Off projet (présentiel)
2. Recherche utilisateurs
3. Cartographie UX
4. Idéation / Prototype
5. Audit UX / User Tests
6. Préparation à la soutenance
7. Jury (présentiel)

#### Prochaines dates :

6 mai au 27 juin 2019  
30 sept. au 29 nov. 2019



## Devenez un professionnel de l'UX Design

- **5 cycles complets** sur 18 jours en présentiel + 1 projet mentoré à distance pour devenir UX Designer / Facilitateur.trice
- **12 modules** à la carte
- **3 mises en pratique** sur des cas clients réels **dont 1 projet mentoré à distance**
- **1 heure de coaching** personnalisé (CV, book, personal branding)



## Bénéficiez de l'écosystème du Laptop

- 10 jours de coworking
- 50 ouvrages de référence à Jourdain
- 30 offres d'emploi et mission / mois accessibles sur Slack
- 1 Meet-Up gratuit tous les 2 mois pour continuer à se former et networker

**\* 20% de réduction pour les demandeurs d'emploi, 15% de réduction pour les freelances, association et TPE**

# CYCLE UX DESIGN

5 jours pour maîtriser les fondamentaux

2 modules à la carte

40 heures

---

## Objectifs :

Acquérir et d’approfondir les méthodes de conception et de réalisation de projets, centrées sur les besoins et les attentes des utilisateurs, tout en étant aligné avec les objectifs des entreprises. Ces méthodes, issues du Design Thinking et du Lean UX, aujourd’hui très sollicitées par tous les secteurs de l’économie, couvrent un large spectre de compétences, autant pour comprendre les enjeux, organiser ses idées, créer un produit ou transformer un modèle économique.

Si vous êtes DA, UI, UX, Chef de projet, dans les métiers du marketing et de la communication, ou en reconversion, cette 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.

**Durée :** 5 jours

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

**Public concerné :** UI Designer, directeur artistique, chef de projet, développeur, Product Owner, métiers du marketing et de la communication. Toutes personnes souhaitant acquérir les fondamentaux de l’UX Design.

**Nombre de participants :** 16 maximum

## Pré-requis :

- 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

## Modules à la carte:

- UX Design & psychologie
- Recherche utilisateur
- Prototyper pour tester
- Ergonomie des interfaces
- Stratégie UX

## Déroulé de la formation :

### **JOUR 1 : UX DESIGN & PSYCHOLOGIE**

**Cette journée de formation se découpe en deux temps :**

**La matinée est consacrée à la définition et aux origines théoriques et pratiques de l'UX design.**

Sont expliqués l'importance croissante de la démarche centrée utilisateur pour les problématiques business et technologiques, les rôles et missions de l'UX designer dans les entreprises, ainsi que ses responsabilités dans un monde où le numérique occupe une place désormais prépondérante.

**L'après-midi est consacrée aux liens entre design et psychologie.** Quels sont les principaux ressorts des comportements humains, de la perception, de la cognition, de l'apprentissage, de la compréhension, de la prise de décision ? Des notions indispensables au designer pour concevoir des interfaces, des produits ou des services autant pertinents, utiles, qu'éthiques.

#### **1. Origines historiques et enjeux contemporains de l'UX Design**

- Définition(s) du design
- Les origines : du Design Thinking à l'UX Design
- Les temps forts et les figures majeures de l'histoire du design thinking au XXe siècle
- Le vocabulaire et les méthodes utilisés dans le design thinking
- Design & business : le design au centre des préoccupations économiques contemporaines
- Design & technologie : des premières interfaces hommes-machines aux assistants vocaux
- Rôles et missions de l'UX dans les entreprises aujourd'hui
- Design & responsabilité

#### **2. Design et psychologie**

**Perception : Comment afficher les informations pour qu'elles aient le plus d'impact ?**

- Le parcours visuel : résultats typiques d'eye-tracking.
- La lecture, et les conséquences pour la typographie.
- Les expériences multi-sensorielles.

**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 ? (vocabulaire, associations d'idées, ordre des actions...)
- En quoi est-ce important de connaître les modèles mentaux des utilisateurs ?

**Mémorisation : Comment faciliter la mémorisation de votre service ?**

- Faciliter un apprentissage d'un nouveau service ou d'une nouvelle interface
- Créer des expériences mémorables

### **Décision : Comment faciliter la prise de décision de l'utilisateur/client ?**

- Les biais cognitifs. Exemples.
- Les éléments qui créent du doute / Les éléments qui créent de la confiance dans la prise de décision

### **Les ressources disponibles des utilisateurs : Pourquoi et comment limiter les efforts demandés aux utilisateurs ?**

- Les capacités d'attention
- Les ressources en temps des utilisateurs
- Les capacités d'apprentissage des utilisateurs

### **Motivation : Comment motiver les utilisateurs à utiliser votre service ?**

- Les composantes de la motivation
- Les composantes de la fidélisation
- Les théories du 'Behavioral change'
- Établir et maintenir une relation : le ping pong des interactions
- Le Hook model

### **Éthique : Éviter la manipulation - Pourquoi et comment créer un service éthique ?**

- Les limites entre la prise en compte des modes de décision des utilisateurs et la manipulation.
- Qu'est-ce qu'un service éthique dans le monde digital d'aujourd'hui ?
- Quel est l'intérêt de se comporter en société éthique ? ( et de le faire savoir)

## **JOUR 2 : RECHERCHE UTILISATEUR**

### **1. Recherche utilisateur**

#### **Panorama des méthodes de recherche**

- 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

### **2. 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 : PROTOTYPER POUR TESTER**

### **1. Prototyper : less is more !**

#### **Organiser les tâches prioritaires des utilisateurs**

- Épurer, 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

### **2. Tester**

- Comprendre le contexte, 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**

- Job to be Done
- [Top Tasks](#)
- [Core path](#) / [Priority Guide](#)
- Wireframes
- Test utilisateur

## **JOUR 4 : ERGONOMIE DES INTERFACES**

### **1. 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

## 2. 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

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

## JOUR 5 : STRATÉGIE UX

### Les niveaux de maturité des entreprises

- Les différents niveaux de maturité vis à vis de la 'culture UX'
- Utiliser l'UX comme un des moteurs de la transformation digitale de l'entreprise

### Aligner UX et Business

- Pourquoi l'UX est-elle devenue un des principaux éléments différenciants pour un projet digital (BtoC ou BtoB) ?
- Impact de l'UX sur le business (et vice-versa)
- Comment mesurer le succès d'un projet UX ? Définition de KPIs utiles à la fois pour l'UX et pour le business. Exemples.

### Définir des priorités pour une équipe UX

- Comment identifier les fonctionnalités qui auront le plus d'impact sur votre expérience utilisateur et en termes de business ?
- Le modèle de Kano et son utilisation pour identifier les fonctionnalités prioritaires.
- Définir un Service Roadmap : exemples.

### Intégrer au mieux l'UX dans les processus de conception de l'entreprise

- Comprendre les termes et le paysage actuel : UX, UI, Design Thinking, expérience client, conception centrée utilisateurs, design sprints...
- Prototypage : Les points sur les différentes sortes de prototypes et d'outils de conception

- Intégrer UX dans les cycles de conception, dans des organisations traditionnelles, et dans des organisations agiles (Lean UX).

### **Les méthodes pour avoir le feed-back des utilisateurs**

- Les différentes méthodes d'études d'usages : tests utilisateurs, tests A/B, analyse des statistiques, questionnaires, interviews, eye-tracking, études neuro-sensorielles...
- Comment choisir une méthode ? coûts, intérêt des résultats et impact en fonction du contexte et du cycle de développement.
- Comment hiérarchiser les questions de recherche ?
- Construire un plan de recherche
- Prendre en compte vos marchés à l'international, en restant dans des budgets raisonnables.

### **Dimensionner le budget consacré à l'UX**

- Matériels : logiciels de prototypage, laboratoire de tests, études en lignes, design studio...
- Humains : équipes, formation, sensibilisation du reste de l'entreprise.
- Comment répartir les moyens internes et les moyens externes (prestataires) ?

### **Valoriser et vendre l'UX dans l'entreprise**

- Imbrication de l'UX avec les autres services concernés par la conception : les différentes organisations
- La communication de l'équipe UX et le partage de la connaissance des utilisateurs / clients dans l'entreprise : l'intérêt de bien communiquer, éviter l'effet 'silo' pour l'UX et exemples de bonnes pratiques.

### **Ateliers pratiques**

Après chaque thème, les participants échangent sur la manière d'appliquer ces bonnes pratiques à leur contexte.

## CYCLE UI DESIGN

3 jours pour maîtriser les outils de prototypage

3 modules à la carte

24 heures

---

### **Objectifs :**

Savoir réaliser un prototype est primordial afin de tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer le produit.

### **Matériel nécessaire :**

Sketch est un logiciel disponible uniquement sur Mac, dans la mesure du possible, essayez de vous procurer un Mac cette journée, ou prévenez-nous en cas d'impossibilité afin de vous prévoir un ordinateur.

**Durée :** 2 jours

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

**Public concerné :** UI Designer, directeur artistique, chef de projet, développeur, Product Owner.  
Toutes personnes souhaitant acquérir les compétences techniques de prototypage.

**Nombre de participants :** 16 maximum

### **Pré-requis :**

- Bonne culture du numérique et de ses usages

### **Modules à la carte:**

- Initiation Sketch
- Perfectionnement Sketch
- Design Systems



## Déroulé de la formation

### **JOUR 1 : INITIATION À SKETCH**

#### **1. Introduction sur le prototypage**

##### **Introduction**

- Origine du logiciel
- Environnement concurrentiel
- Atouts et faiblesses

##### **Prendre en main**

- Le paramétrage des préférences
- La topbar (outils & sa personnalisation)
- Les espaces de travail (pages & artboards)
- Les calques
- L'Inspecteur et les raccourcis clavier essentiels

##### **Designer**

- Création d'artboards : disposition, taille, espacement entre éléments, etc.
- Création de grid : plan de travail multi dimension, règles & grid
- Création de calques : attributs, modification & action (rotation, scale, alignements, etc.)
- Hiérarchie des vues : Disposition, groupes & sous-groupes
- Création de zones de texte : taille, espace inter caractères / ligne, fill, etc.
- Raccourcis claviers : copie, duplication, groupe, symboles, formes, etc.

##### **Exporter**

- Découpes et exportation (interface & css)

##### **Focus sur les fondamentaux des symboles et styles**

- Symboles : Principe, création, modification & remplacement de symboles (texte & images dynamiques)
- Styles sur formes : bordures, fond, overlay, ombres, blur, dégradés, etc.
- Styles sur couleurs & typos : Création d'une « charte graphique dynamique »

##### **Ateliers pratiques**

Application des acquis avec la réalisation d'une interface web responsive simple ou app mobile.

- Organisation
- Préparation
- Réalisation
- Prototype

## **JOUR 2 : SKETCH APPROFONDISSEMENT**

### **Booster son workflow : exploration détaillée de plugins, services et outils complémentaires à Sketch**

- Trouver les meilleurs plugins
- Gérer les plug-in
- Invision et Zeplin

### **Sketch et UX Design**

- Les usages spécifiques de Sketch dans le cadre de l'UX
- Wireframe responsive
- User Flow
- Travailler avec des données
- Gabarits de livrables UX : persona, experience map, etc
- Exportation et workflow avec UI designers et développeurs

### **Prototyper avec Sketch**

- Les prototypes dans Sketch
- Les prototypes hors de Sketch : Marvel, InVision, Flinto
- Tips & Tricks

### **Les bibliothèques partagées**

- Sketch Cloud
- Design System

### **Les ressources**

- Savoir trouver et utiliser des ressources
- Template et kit-UI

## **JOUR 3 : DESIGN SYSTEMS**

### **Introduction**

- Définition et historique : du Creative design au Design System
- Construire une charte graphique, une identité avant le Design System

### **Les principes : au début était l'UI kit**

- Connaître les différents frameworks, définition, principes et utilisations (CRM, conception d'un framework dédié, etc.)
- Comprendre les avantages de l'Atomic Design
- Maîtriser les différents composants et les outils

### **Concevoir et déployer, une organisation à part entière**

- Fédérer les rôles (UX, UI, DA, DEV, Marketing, Métier, etc) et les équipes avec les utilisateurs
- Organiser la roadmap du projet
- Informer, former les équipes par-delà la technologie

### **Garder la cohérence des éléments d'interface**

- Une identité verbale indissociable
- Son, image, virtualité, quels éléments intégrer
- Garder le print en considération
- Normes d'accessibilité

### **La pérennité du Design System**

- Maintenir et faire évoluer
- Connaître les contraintes et possibilités

# CYCLE DESIGN SPRINT

6 jours pour maîtriser les méthodes  
2 modules à la carte (5 jours + 1 jour)  
54 heures

---

## Objectifs :

En 6 jours, vous allez appliquer et expérimenter les méthodes provenant du design thinking, du lean UX, du gamestorming sur un cas concret en deux temps : le format en 5 jours “Moonshot” et le format en 1 jour « Ignite » pour raccourcir petit à petit la durée de vos projets tout en générant beaucoup de valeur pour le client.

Au lieu d’attendre d’avoir lancé un produit pour comprendre si ses concepts fondamentaux sont valides, l’approche par le Design Sprint permet en quelques jours d’obtenir un ensemble de réponses indispensables grâce à des méthodes spécifiques de recherche, d’idéation, de conception, de prise de décisions et de prototypage rapide.

Nous travaillons toujours avec un vrai client et recrutons de vrais utilisateurs pour le sprint: Louvre Abu Dhabi, Arte Radio, le Centquatre, Orange Bank, Suez, Oui.Sncf, BnF, Axa, Inria, Bred, RMN-Grand Palais, Adeo et Le Lynx.

Vous allez constituer une base pour votre portfolio UX avec un projet réel et innovant, en utilisant un ensemble complet et cohérent de techniques de conception : interviews utilisateurs, définition de l’idée, idéation, prototypage, test utilisateur, priorisation...

Au bout de 4 jours, nous aurons finalisé le prototype, nous l’aurons tester et nous invitons à nouveau le client pour prioriser les fonctionnalités à développer, définir les prochaines étapes.

Les canevas des méthodes employées, les photos prises pendant le Sprint, la documentation créée au fil de l’eau, et un conducteur de présentation du projet au client. Les élèves disposent de temps individuels et collectifs pour préparer cette restitution. Elle permet de bien valider les acquis et de comprendre les points à améliorer, mais aussi de présenter ce qui a été réalisé et appris à votre employeur ou recruteur.

L’évaluation se fait sous la forme d’un questionnaire soumis à chacun, et qui est à remplir par écrit. Les élèves doivent ensuite répondre à l’oral à certaines des questions. La présentation et l’évaluation finale sont des outils pédagogiques très importants pour permettre une mise en perspective et une appropriation des enseignements reçus.

**Durée :** 5 + 1 jours

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

**Public concerné :** UI Designer, directeur artistique, chef de projet, développeur, Product Owner.

Toutes personnes souhaitant acquérir les méthodes du Design Sprint

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Pré-requis :**

- 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

**Modules à la carte :**

- **Sprint Moonshot (5 jours)**
  - Comprendre & Définir
  - Diverger & Décider
  - Prototyper
  - Tester
  - Prioriser
- **Sprint Ignite (1 jour)**

## DESIGN SPRINT “MOONSHOT” (5 JOURS)

---

**Déroulé du programme :**

### **JOUR 1 : Comprendre & Définir**

- **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
- **How Might We ? :** Problématiser l'enjeu principal
- **Design Challenge :** Reformuler la problématique user centric du Sprint
- **Benchmark :** Analyser la concurrence selon le nouvel angle du design challenge

## JOUR 2 : Diverger & Décider

- Mini rétrospective jour 1
- **Explication des règles de collaboration**
- **Crazy 8's** : Idéation individuelle
- **Brainwriting** : Idéation collaborative
- **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

### 1. 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)

### 2. 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 (9h)

### 1. 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.

### 2. 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.

## DESIGN SPRINT “IGNITE” (1 JOUR)

Après le Design Sprint de 5 jours, il est important de réviser et consolider vos acquis lors d'un “mini-sprint” d'une journée, là encore sur un projet réel fourni par une startup.

C'est l'occasion de revenir sur les principales méthodes du Design Thinking, de l'UX et du Design Sprint :

### 1. Comprendre & Définir

- Formulation du brief (tri de cartes)
- Interviews & Empathy map
- Problématiques (how might we?)

### 2. Diverger & Décider

- Idéation (crazy 8's)
- Prioriser les fonctionnalités (risk and reward analysis)

# CYCLE SPRINT MASTER

4 jours pour apprendre à faciliter un Design Sprint

2 modules à la carte

34 heures

---

## Objectif :

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

**Durée :** 4 jours (34 heures)

**Horaires :** Jour 1 et jour 2 : 9h/13h - 14h/18h

Jour 3 et jour 4 : 9h/13h - 14h/19h

**Nombre de participants :** 10 participants maximum

**Public concerné :** UX Designer, facilitateur d'atelier, chef de projet, directeur d'équipe, directeur artistique..

## Pré-requis et recommandation

- 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
- Empathie et écoute
- Avoir lu le livre "Sprint" de Jake Knapp ou avoir déjà suivi une formation Design Sprint
- Connaître les méthodes du Design Sprint
- Avoir assisté ou même organisé un ou deux sprints
- Aimer la méthode et être convaincu de sa valeur et de sa pertinence

## État d'esprit

- Faire confiance au groupe
- Apprendre du groupe
- Le feedback n'est pas à sens unique
- Être vulnérable
- Garder ce qui fonctionne le mieux pour vous et votre spécificité
- Être authentique



- Être conscient des contraintes de temps

### **Notions clefs**

- Les émotions de base (Darwin, Ekman) et les postures qui en découlent
- Notions de comportementalisme
- Apports sur la posture et les gestes co-verbaux
- Biologie du stress / Les 3 phases / Le coût psychologique et physiologique
- Outils pour apprivoiser le stress
- Feedback corporel
- Outils pour pratiquer la respiration diaphragmo-abdominale / la cohérence cardiaque
- Apports sur l'outil voix
- Apports sur l'outil regard
- Registres du langage (faits / opinions / sentiments)
- Le schéma de la communication (émetteur/récepteur), le schéma de la déperdition
- L'écoute active et ses techniques (questionnement, reformulation)
- Les 4 positionnements (agressivité / fuite / manipulation / assertivité)
- Notions d'assertivité (prendre sa place tout en respectant celle de l'autre)
- Notions de synchronisation
- Les règles de proxémie
- Techniques pour faire face à des situations difficiles ou conflictuelles (ECAPA – DESC)
- Approche du triangle dramatique (Karpmann)
- Gestion des aléas

### **Objectifs pédagogiques principaux**

- Comprendre comment fonctionne la situation de communication
- Identifier pour chacun, les points d'appui, les atouts et les points de vigilance (proposer des axes de progression)
- Répartir avec des outils opérationnels pour améliorer son expression, anticiper et gérer les situations de conflits, Instaurer et nourrir une relation de qualité

### **Modules à la carte :**

- 1. Devenir Sprint Master (3 jours)**
- 2. Techniques de créativité et d'innovation (1 jour)**

## Déroulé de la formation :

### **JOUR 1 : DEVENIR SPRINT MASTER - ADOPTER LA BONNE POSTURE**

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

#### **L'expression (moi)**

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

#### **Les émotions**

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

#### **La caisse à outils**

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

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

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

#### **L'échange difficile**

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

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

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

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

## **JOUR 2 : DEVENIR SPRINT MASTER - GÉRER LES DIFFICULTÉS**

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

- Le rôle du Sprint Master
- Le déroulement du design sprint... Quelles méthodes et pourquoi les utilise-t-on ?
- Comprendre et gérer les types de personnalités
- Dynamiques de groupe difficile

### **Simulations filmées**

- Mise en pratique : chacun facilite auprès d'une partie du groupe, une des méthodes du design sprint, le groupe réagit, pose des questions, tente de déstabiliser le facilitateur.
- La simulation est filmée et mise à disposition après la formation.
- Chaque simulation est évaluée anonymement par le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.

## **JOUR 3 : DEVENIR SPRINT MASTER - ORGANISER UN SPRINT**

### **Organiser un Design Sprint**

- Introduction et icebreaker
- Organiser un Design Sprint ( avant, pendant, après)
- Définir la durée pour quel objectif ?
- Définir le business challenge
- Budgétiser un Design Sprint
- Organiser la logistique
- Embarquer une équipe
- Lancer le projet après le sprint

### **Simulations filmées**

- Mise en pratique : chacun facilite auprès d'une partie du groupe, une des méthodes du design sprint, le groupe réagit, pose des questions, tente de déstabiliser le facilitateur.
- La simulation est filmée et mise à disposition après la formation.

Chaque simulation est évaluée anonymement par le groupe, par les intervenants d'un point de vue de l'expression et de l'explication des méthodes.

## **JOUR 4 : TECHNIQUES DE CRÉATIVITÉ ET D'INNOVATION**

Dans cette journée, apprenez à innover, faciliter la créativité des groupes grâce à des techniques efficaces.

### **Définition du problème**

- Carte mentale
- QQQQCP / radiographie
- Formulation du défi créatif

### **Génération d'idées**

- Purge
- 2 techniques de connexions forcées
  - association (les images, objets, abstractions)
  - mots au hasard
- Consultant virtuel
- Anti-idées (technique du meilleur par le pire)

### **Sélection des idées**

- Technique de la cible

### **Renforcement des solutions**

- Avocat de l'ange

### **Concrétisation des idées (1 technique au choix)**

- Technique du reportage (orienté storytelling - émotion) ou scénario du parcours utilisateur (orienté usage)
- Réalisation d'une fiche de concept Marketing IPRW (Insight, Promesse, Reason, Why)
- Prototype (maquette, wireframe, schema, illustration...)

# CYCLE MENTORING “UX PAR LA PRATIQUE”

## Un cycle de formation à distance pour concevoir un projet d’UX Design

---

### **Objectif :**

Un programme sur mesure qui vous permettra de mener individuellement un projet UX, mettre en pratique vos compétences d’UX Designer, recevoir les retours personnalisés d’un expert, devenir autonome sur un projet concret pour gagner de l’expérience et enrichir votre portfolio.

### **Un séquençement du projet par étapes, avec à chaque fois :**

- une phase de travail individuel avec la remise de livrables par l’apprenant
- un retour collectif et individuel du mentor sur les livrables
- un accompagnement en visio-conférence pour échanger en direct

### **Durée globale (du Kick Off au jury final) :**

8 semaines

### **Kick Off en présentiel :**

2 heures

### **Visio-conférence avec le mentor :**

11 heures

### **Travail personnel à distance :**

10 jours soit 70 heures

### **Jury en présentiel :**

1 heure

**Nombre de participants :** 12 participants maximum par mentor

**Public concerné :** DA, UI Designer, UX Researcher, UX Designer débutant, autodidactes, étudiants en UX Design

Alumnis ayant suivi les formations Laptop UX Design ou Design Sprint

### **Pré-requis**

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Méthodes et rigueur
- Esprit d’analyse et de synthèse
- Esprit créatif et ouvert
- **Connaître les méthodes de l’UX Design**

### **Le «contrat» apprenant/ mentor**

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 8 semaines du programme. Les dates de rendu et les moments d’échanges avec le mentor sont à échéances fixes, définies à l’avance

### **Recommandation technique**

- Connectez-vous à internet en filaire plutôt qu'en wifi
- Fermer les applications ouvertes sur votre ordinateur
- Pensez à activer le son sur votre PC/Mac ou mettez vos écouteurs

## **ÉTAPE 1 : KICK OFF PROJET (EN PRÉSENTIEL À PARIS)**

- Présentation du dispositif pédagogique et des modalités d'évaluation
- Cadrage technique (Google Drive, logiciels de prototypage, logiciel de visioconférence, chaîne Slack dédiée pour échanger)
- Documents supports (Brief, éléments de benchmark, Kit d'évaluation UX, UI Kit, ...)
- Distribution du brief projet, analyse du brief avec les mentors et l'équipe pédagogique du Laptop
- Benchmark sectoriel
- Partage des éléments graphiques (UI KIT)

## **ÉTAPE 2 : RECHERCHE UTILISATEURS**

Livrable attendu de l'étape (2 ou 3 jours avant le rdv en visio avec son mentor) :

- Dispositif élaboré
- Méthode
- Cible
- Supports d'enquête
- Réalisation du terrain auprès des utilisateurs

Visio-conférence avec son mentor (2 heures) :

- Retours collectifs et individuels sur le rendu de l'étape
- Retour et partage d'expérience
- Questions/Réponses
- Conseils pour se préparer à l'étape suivante

## **ÉTAPE 3 : CARTOGRAPHIE UX**

Livrable attendu de l'étape (2 ou 3 jours avant le rdv en visio avec son mentor) :

- Synthèse des résultats
- Empathy map
- Experience map
- User Journey

Visio-conférence avec son mentor (2 heures) :

- Retours collectifs et individuels sur le rendu de l'étape
- Retour et partage d'expérience
- Conseils pour se préparer à l'étape suivante

## **ÉTAPE 4 : IDÉATION PROTOTYPE**

Livrable attendu de l'étape (2 ou 3 jours avant le rdv en visio avec son mentor) :

- Générations d'idées
- Parcours utilisateur
- Prototype
- Sketch, Adobe XD, autre logiciel

Visio-conférence avec son mentor (2 heures) :

- Retours collectifs et individuels sur le rendu de l'étape
- Retour et partage d'expérience
- Questions/Réponses
- Conseils pour se préparer à l'étape suivante

## **ÉTAPE 5 : AUDIT UX/ USER TESTS**

Livrable attendu de l'étape (2 ou 3 jours avant le rdv en visio avec son mentor) :

- Audit ergonomique
- Protocole de tests
- Synthèse des tests utilisateurs

Visio-conférence avec son mentor (2 heures) :

- Retours collectifs et individuels sur le rendu de l'étape
- Retour et partage d'expérience
- Questions/Réponses
- Conseils pour se préparer à l'étape suivante

## **ÉTAPE 6 : PRÉPARATION A LA SOUTENANCE**

Visio-conférence avec l'intervenant (3 heures) :

- Les fondamentaux de la communication verbale et non verbale
- Libérer l'expression
- Instaurer et nourrir une relation de qualité
- Situation d'échange

**Après le cours collectif, chaque stagiaire sera en face à face caméra avec l'intervenant pour des conseils personnalisés.**

## **ÉTAPE 7 : JURY (EN PRÉSENTIEL À PARIS)**

- Livrable complet papier
- Présentation synthétique du projet pour projection (Google Sheet, PPT...)
- Soutenance orale : 40 minutes présentation orale, 15 minutes questions/réponses

## TARIFS DES CYCLES ET MODULES À LA CARTE

-20% pour les demandeurs d'emploi,  
-15% pour les associations, freelances et particuliers  
Demandez un devis à [formation@lelaptop.com](mailto:formation@lelaptop.com)

\* **CYCLE UX DESIGN (5 jours) - 2 500€ HT pour le cycle complet ou 500 € / jour**

- **MODULE 1** : UX DESIGN & PSYCHOLOGIE (1 jour)
- **MODULE 2** : RECHERCHE UTILISATEUR (1 jour)
- **MODULE 3** : ERGONOMIE DES INTERFACES (1 jour)
- **MODULE 4** : PROTOTYPER POUR TESTER (1 jour)
- **MODULE 5** : STRATÉGIE UX (1 jour)

\* **CYCLE UI DESIGN (3 jours) - 1 500 € HT pour le cycle complet ou 500 € / jour**

- **MODULE 1** : INITIATION SUR SKETCH (1 jour)
- **MODULE 2** : PERFECTIONNEMENT SUR SKETCH (1 jour)
- **MODULE 3** : DESIGN SYSTEMS (1 jour)

\* **CYCLE DESIGN SPRINT (6 jours) - 3 600 € HT pour le cycle complet ou 600 € / jour**

- **MODULE 1** : MOONSHOT (5 jour)
- **MODULE 2** : IGNITE (1 jour)

\* **CYCLE SPRINT MASTER / FACILITATION (4 jours) - 2 800 € HT pour le cycle complet ou 700 € / jour**

- **MODULE 1** : SPRINT MASTER (3 jours)
- **MODULE 2** : CRÉATIVITÉ & INNOVATION (1 jour)

## TARIF CYCLE DE FORMATION À DISTANCE

\* **CYCLE MENTORING UX PAR LA PRATIQUE (voir programme) - Early bird 1 850 € HT (avant le 10 avril) ou 2 350 € HT**



## NOS INTERVENANTS

### **Pauline Thomas**

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

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

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

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

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

### **Samuel Rousselier**

*Directeur associé du Laptop, Lead UX Designer, Facilitateur, Directeur de projets, Formateur*

Diplômé de la Sorbonne, de Sciences Po Paris et du Master Hypermédia des Beaux-Arts, Samuel est designer et consultant en expérience utilisateur et design de contenus numériques pour des projets serviciels et/ou à forts contenus éditoriaux.

Directeur associé du Laptop, Samuel est designer et consultant en expérience utilisateur et design de contenus numériques pour des projets serviciels et/ou à forts contenus éditoriaux.

Fort d'une expérience dense et diversifiée de 15 ans, il accompagne les start-up, les entreprises et les organisations dans la refonte, l'élaboration stratégique et la structuration de leur présence numérique. De la recherche et l'analyse en amont, jusqu'à la prise en compte de l'environnement de mise en œuvre des projets (temps, attentes, ressources, technologies...), il déploie un regard et un savoir-faire pluridisciplinaires, décloisonnés, centrés sur l'approche utilisateur.

Autant d'éléments aujourd'hui indispensables à la réussite de projets numériques à forte valeur ajoutée.

## **Frédéric Fuchs**

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

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

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

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

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

## **Jules Leclerc**

*Lead UX Designer, expert en ergonomie, formateur*

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

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

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

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

## **Patrick Perlmutter**

*Co-fondateur de metriq.io, UX designer, Product manager, Expert data et automatisation, Designer de processus*

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

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

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

## **Alex Waltz**

*Comédien et formateur en expression orale et écrite*

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

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

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

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

## **Marc Bergère**

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

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

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

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

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

## **Bertrand Fritsch**

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

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

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

Ingénieur de formation, il a progressivement développé ses compétences en relations humaines par l'approche neurocognitive et comportementale (ANC IME) et par de la formation au coaching (lvdH).

Quant au Design thinking, lean startup et UX, c'est un véritable autodidacte fort de plus de 5 ans d'expérience : formation, conception et facilitation de sprints, recherche ethnographique, ...

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

## **Mathias Arlot**

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

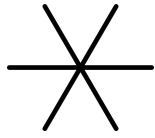
Designer autodidacte, créatif, passionné et fort de 18 ans d'expérience, il aime co-crée et relever des défis avec l'ensemble des parties prenantes d'un projet. Il accompagne les entreprises et les start-up de l'étude utilisateurs, d'ateliers de co-création, sur la conception d'interfaces, le prototypage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

**Fabienne Silvestre*****Consultante en études qualitatives et créativité***

Consultante en études qualitatives et créativité, Fabienne s'est formée à la recherche appliquée au marketing chez INSIGHT Marketing. Elle a suivi un double cursus en marketing (diplômée de l'ICN, membre de la CGE) et en communication et sciences sociales (DESS de Conseil éditorial à la Sorbonne).

Dans le domaine de la créativité, elle s'est initiée aux méthodes de résolution de problèmes en groupe (CPS) dans l'équipe d'Aldo Nonis chez INSIGHT Marketing et a approfondi sa connaissance des outils (Design Thinking) auprès de CREAFRANCE.

Après plus de 20 ans en institut et chez l'annonceur, elle intervient aujourd'hui auprès d'agences conseil sur des problématiques de stratégies de marques en maniant l'ensemble des outils de la recherche qualitative et de la créativité. Sa double compétence qualitative et créative lui permet de proposer des techniques fondées sur la posture sensible que permettent les méthodes qualitatives. Elle conçoit et anime des ateliers de génération d'idées (Creative Works, 1520 / Research International).

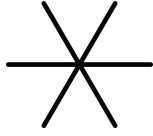


## DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

**L'Atelier Beaubourg (75004)** est situé derrière le centre Pompidou. 100m<sup>2</sup> modulable et conviviaux, entièrement dédiés à la formation.

**La Maison Créative (75019)**, un loft atypique de 65m<sup>2</sup> à Jourdain, décoré pour inspirer, créer confortablement dans un cadre atypique et chaleureux.





## COORDONNÉES & RENSEIGNEMENTS

### **Le Laptop**

6 rue Arthur Rozier  
75019 Paris  
[www.lelaptop.com](http://www.lelaptop.com)

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

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

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

### **Votre contact pédagogique :**

Pascale Neveu  
[pascale@lelaptop.com](mailto:pascale@lelaptop.com)  
06 85 57 63 92

**Siret :** 538 779 828 00010

**Déclaration d'activité :** 11755127475