



Space • People • Methods

Programme de formation



Module “Sprint Agile”



MAJ 14/06/2024

Sommaire

MODULE “SPRINT AGILE”	3
1 - Design Sprint (5 jours)	8
Jour 1 : Comprendre & Définir	8
Jour 2 : Diverger & Décider	8
Jour 3 : Prototyper	9
Jour 4 : Tester	9
Jour 5 : Prioriser & Restituer	9
2 - Sprint projet (6 semaines)	10
Semaine 1 : Préparer les user stories	10
Semaine 2 : Première itération sur le prototype	11
Semaine 3 : Design review	11
Semaine 4 : Tests	11
Semaine 5 : Sprint planning	12
Semaine 6 : Sprint Demo	12
E-learning (20h)	12
Coordonnées & Renseignements	14



MODULE “SPRINT AGILE”

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

Démarrer un sprint agile par un design sprint permet de définir une vision produit concrète. Vous serez guidés pendant 7 semaines pour travailler en mode agile sur un projet à impact social ou environnemental. Vous serez coaché par Pauline Thomas, Jules Leclerc et un PO depuis le brief avec le commanditaire jusqu’au Sprint Planning.

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

Nombre d’heures : 151h

Nombre de participants : 16 maximum

Durées :

Design Sprint : 5 jours / 45h

Sprint Projet : 6 semaines / 106h

- Coaching collectif : 14h
- e-learning : 20h
- Travail en autonomie : 60h
- Préparation de la certification : 12h

Vos intervenants :

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

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

Steven Vaile : Product Owner / Product Designer / Développeur

Objectifs & compétences visées :

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

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

Travailler en agilité

- Maîtriser les principes de la philosophie agile, les rôles et cérémonies SCRUM
- Ecrire une user story, estimer la charge et l'organiser sous une EPIC
- Participer en tant que Product Designer aux weekly meeting, sprint retrospective, sprint demo
- Connaître le principe d'un MVP
- Apprendre à collaborer efficacement avec les membres de l'équipe en favorisant une communication transparente et objective
- Mettre en œuvre des pratiques d'évaluation continue pour identifier les opportunités d'amélioration et ajuster les processus en conséquence
- Connaissance théorique de la philosophie agile, des rôles et cérémonies SCRUM
- Travailler en équipe produit agile : organisation et valeurs de l'équipe, comment s'intégrer en tant que Product Designer
- Participer à la planification et à l'exécution d'itérations en assurant la livraison continue de fonctionnalités à forte valeur
- Maîtriser des outils et méthodes de gestion de backlog (JIRA, poker planning et Storymap)

Prioriser et Restituer

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

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

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

Validation des acquis :

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.

Certification :

Pour les personnes concernées par un financement (total ou partiel) CPF ou France Travail, ou celles ayant ajouté l'option "certification" payante à l'inscription :

À la fin du parcours complet de formation, les acquis seront validés par l'obtention de la certification DThinking inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 "*Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation*",

L'ensemble des compétences est évalué à partir d'un document de restitution présenté lors d'une soutenance orale devant un jury de professionnels.

Voici les modalités :

1 - Rédaction d'un document de restitution

Le candidat transmet au jury les différentes compétences mises en œuvre liées à la compréhension des utilisateurs, l'identification du besoin, le brainstorming, le prototypage & test et l'itération pendant le Design Sprint. Il documente son travail et personnalise le document de restitution réalisé pendant la formation.

2 - Soutenance orale devant un jury de professionnels

Le candidat présente à l'oral son travail au jury à l'aide du document de restitution. Il décrit chacune des phases suivies tout en démontrant qu'il a acquis les compétences requises que le jury doit pouvoir observer.



Grille d'évaluation :

A. Collecter des informations sur ou/et avec les utilisateurs (entrer en empathie).

A1 : Utilise au moins une des techniques de recherche utilisateur : interview, observation in situ ou immersion

A2 : Définit un protocole de recherche en amont sous la forme de guide d'entretien, d'observation et/ou de planification

A3 : Rencontre des utilisateurs, y compris en situation de handicap si cela s'avère nécessaire, et/ou effectue une expérience directe des lieux en produisant une fiche de prise de note et/ou de synthèse comme la carte d'empathie ou des découvertes

A4 : Sélectionne des découvertes sous forme de verbatim et/ou de pépites (« key insights »)

ÉLIMINATOIRE : L'UTILISATEUR N'EST PAS RENCONTRÉ OU OBSERVÉ

B. Formuler les besoins critiques des utilisateurs afin de bien identifier son ou ses besoins avant de penser à toute solution.

B1 : Formule les besoins des utilisateurs, y compris en situation de handicap, sous une forme synthétique en utilisant des outils comme Point of View, Job to be Done, Key insight et/ou persona

B2 : Priorise les besoins en identifiant au moins un besoin critique

ÉLIMINATOIRE : LE BESOIN DE L'UTILISATEUR N'EST PAS FORMULÉ

C. Brainstormer des idées afin de trouver des idées qui répondent aux besoins identifiés.

C1 : Structure une séquence de brainstorming avec une ou plusieurs techniques incluant les règles de brainstorm

C2 : Sépare bien la divergence et la convergence en 2 étapes bien distinctes

C3 : Génère des idées innovantes qui effectivement répondent aux besoins priorités

C4 : Sélectionne une ou plusieurs idées avec une technique de décision, par exemple le vote par gommettes ou la matrice de décision

ÉLIMINATOIRE : IL N'Y A PAS DE LIEN ENTRE BRAINSTORM ET FORMULATION DES BESOINS

D. Prototyper afin de rendre tangible collaborativement une idée suffisamment rapidement pour la tester.

D1 : Rend tangible l'idée sélectionnée avec une technique de prototypage adaptée au contexte comme le scénario d'usage, une maquette, une publicité.

D2 : Choisit une granularité de prototypage correspondant à l'itération pour tester sans perdre de temps

D3 : Tient compte du handicap des utilisateurs le cas échéant

ÉLIMINATOIRE : LE PROTOTYPE EN 1ère ITÉRATION EST UNE SOLUTION BEAUCOUP TROP ABOUTIE

E. Tester un prototype afin d'identifier ce qui marche et ce qui doit être amélioré ou de valider des hypothèses en utilisant des techniques de prototypage et de test.

E1 : Définit un protocole de test en amont en présentiel ou en distanciel, asynchrone ou synchrone

E2 : Recueille et partage les retours des utilisateurs y compris en situation de handicap en produisant une fiche de prise de note et/ou de synthèse, comme la carte de feedback

E3 : Obtient des retours d'améliorations nécessaires, pas uniquement ce qui fonctionne pour les utilisateurs

ÉLIMINATOIRE : L'OBJECTIF LORS DU TEST EST DE CONVAINCRE L'UTILISATEUR

F. Itérer le processus afin de valider une adéquation entre les besoins des utilisateurs et de la solution.

F1 : Prend en compte ce qui doit être amélioré

F2 : Décide de l'étape suivante avec une explication raisonnée

ÉLIMINATOIRE : LE PROTOTYPE EST IMPLÉMENTÉ SANS SE POSER LA QUESTION DE L'ITÉRATION

Déroulé de la formation

Le **Sprint agile** démarre avec un **Design Sprint** de 5 jours pour cadrer le projet en un temps court et en équipe. Puis le projet continue comme s'il allait être développé au sein d'une équipe agile.

Vous travaillerez avec votre équipe, à distance, accompagné par un.e coach agile et évoluerez chaque semaine au rythme des rituels agiles. En autonomie le reste du temps, vous apprendrez à maintenir une collaboration fluide et productive avec l'équipe. 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.**

1 - Design Sprint (5 jours)

Jour 1 : Comprendre & Définir

Comprendre

- Service map : Recueillir le brief et le business challenge
- Business Challenge : Quels problèmes cherche-t-on à résoudre ?
- Script d'interview : Adapter le script d'interview
- User Interview : Organiser et faire une interview en groupe
- Jobs-to-be-done : Synthétiser les insights

Définir

- Restitutions des interviews : Problématiser l'enjeu principal
- Sprint Challenge : Reformuler la problématique centrée utilisateur

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
- Crazy 4's : Priorisation de l'idéation individuelle

Décider

- Matrice d'impact : Priorisation des solutions sur les axes Bénéfices utilisateurs / Bénéfices



pour l'entreprise

- Proposition de valeur
- Story-board à partir de la proposition de valeur
- Userflow : prioriser les contenus, tâches sous forme d'une séquence d'écrans simplifiés

Jour 3 : Prototyper

- Prototype papier : dessiner des écrans qui seront prototypés sur Figma
- Crash tests : définir les hypothèses à valider pendant les tests
- Prototype animé : créer le prototype interactif

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
- Préparation de la restitution au commanditaire

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,
- 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



2 - Sprint projet (6 semaines)

Semaine 1 : Préparer les user stories

Suite au Design Sprint de 5 jours réalisé précédemment, il est temps de reprendre les enseignements de la restitution pour itérer en équipe projet avant de développer les fonctionnalités.

Atelier coaché 1 : Sprint planning (4h)

- **Les fondamentaux de l'agilité**
 - les valeurs
 - les étapes du Sprint en SCRUM,
 - les cérémonies,
 - les méthodes (MVP, Definition Of Done, Planning Poker, Story Estimation point, Vitesse)
- **Ecrire les US et KPI associés**
 - Rappel des priorités fixées pendant le sprint avec **la Sprint retrospective**
 - 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 réel)
 - Choix des Users stories pour votre **MVP** à poser sur la **Story-map**
 - Fixer les critères de succès et les objectifs avec les **KPI associés**
 - Prioriser avec les méthodes utilisées par les Product Owners et les Product Managers : **Poker planning**
- **Prise en main de JIRA et mises en situation**
 - Présentation des Epics et US (Lien du Backlog)
 - Estimation des US en point de complexité (Sprint Planning)
 - Partage de l'avancée du travail (Daily meeting)
 - Démo de l'US développée (Sprint Review)
 - Point à chaud du Sprint réalisé (Sprint Retrospective)
- **QCM**

Travail en autonomie

- Rédaction des US dans Jira ("En tant que...", "Je veux...", "Afin de..." Description, Critères d'acceptation)

Semaine 2 : Première itération sur le prototype

Travail en autonomie

- Weekly meeting (15min)
- Partage de l'avancement du prototypage
- Itération sur le prototype

Semaine 3 : Design review

Atelier coaché 2 : Design Critique (2h)

- Weekly meeting : ce qui avance bien, ce qui bloque, à continuer
- Présentation des prototypes de chacun
- Identification des correctifs à apporter

Travail en autonomie

- Finalisation du prototype

Semaine 4 : Tests

Atelier coaché 3 : Préparer les tests (2h)

- Weekly meeting : ce qui avance bien, ce qui bloque, à continuer
- Démo prototype du MVP
- Préparer le recrutement des utilisateurs au sein du réseau du client et de Laptop
- Mettre à jour le protocole de test du Design Sprint

Travail en autonomie

- Recrutement et protocole
- Réalisation des nouveaux tests
- Synthèse des tests

Semaine 5 : Sprint planning

Atelier coaché 4 : Compléter le backlog suite aux tests (4h)

- Weekly meeting (préparation de la certification)
 - Revue des livrables pour la soutenance orale de certification
 - Présentation de la grille d'évaluation
 - Conseils et séances de questions / réponses
- Finaliser les **user stories** dans le **backlog** (ajout liens Figma)
- **Sprint planning avec le commanditaire** : Pendant 1 heure, le commanditaire (Product Manager et du Dev) est invité à prioriser les US
- Revue du backlog dans **JIRA**
- Mise à jour de la **Story map**



Semaine 6 : Sprint Demo

Atelier coaché 5 : Sprint demo (2h)

- Soutenance de votre projet (oral blanc) : 20'/personne
- Postuler à un poste de Product Designer

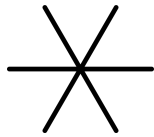
Travail en autonomie

- Rédaction du document de restitution, préparation de l'oral de certification

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.



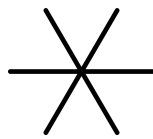
DES LIEUX INSPIRANTS DÉDIÉS À LA COLLABORATION

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