



Space • People • Methods

# Programme de formation



## *Module “Design Sprint”*





Space · People · Methods

# Sommaire

<b>MODULE “DESIGN SPRINT”</b>	<b>3</b>
Présentation	3
Vos intervenants	3
Objectifs et compétences visées	3
Publics concernés	4
Pré-requis et matériel nécessaire	4
Validation des acquis	4
Certification	5
Délai limite d’inscription	7
Déroulé de la formation	8
Jour 1 : Comprendre & Définir	8
Jour 2 : Diverger & Décider	8
Jour 3 : Prototyper	8
Jour 4 : Tester	9
Jour 5 : Prioriser & Restituer	9
Coordonnées & Renseignements	11



## MODULE “DESIGN SPRINT”

Découvrez les secrets du Design Sprint et pratiquez étape par étape sur un projet réel et à impact.

---

### Présentation

La formation Design Sprint est une expérience d'apprentissage unique. Dans des conditions réelles, vous serez amenés à travailler sur un véritable projet, pour un véritable client à la recherche de solutions pour améliorer l'expérience de ses utilisateurs.

Nous avons réalisé des Sprints pour La Réunion des Musées Nationaux, Oui.sncf, Inria, Bred, Dinum, BNF, AFP, Suez, Orange Bank, Air France, Le Louvre Abu Dhabi ...

Vous pourrez mettre en avant votre projet sur votre portfolio UX à travers un ensemble complet et cohérent de techniques de conception : interviews utilisateurs, définition de l'idée, idéation, prototypage, test utilisateur, priorisation.

**Durée :** 5 jours

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

**Nombre de participants :** 16 maximum

**Modalité(s) d'enseignement :** en présentiel

### Vos intervenants

[Pauline Thomas](#) : Fondatrice et Directrice de Laptop, Sprint Master, Artiste plasticienne

[Jules Leclerc](#) : Lead UX designer, expert en ergonomie, formateur

### Objectifs et compétences visées

#### Problématiser, résoudre un problème

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint avec le persona / Jobs to be Done
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires
- Faire un benchmark à partir du challenge
- Proposer des solutions lors d'activités de créativité
- Prioriser les meilleures en groupe avec la matrice d'impact



Space · People · Methods

### **Prototyper pour tester**

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier
- Prototyper une solution interactive
- Mener un guerilla test
- Rédiger le protocole de test
- Tester une solution dans un temps contraint
- Mener un test
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests

### **Prioriser et restituer**

- Restituer la démarche à l'oral
- Proposer vos recommandations

### **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
- Toutes personnes souhaitant acquérir les méthodes du Design Sprint

### **Pré-requis et matériel nécessaire**

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Être acculturé à l'innovation
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront requis pour la formation (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

### **Validation des acquis**

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.





Space - People - Methods

## **Certification**

Pour les personnes concernées par un financement CPF, France Travail ou région (total ou partiel) 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 inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 "Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation" (certificateur DThinking) enregistrée le 31 mai 2024. <https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6636/>

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 :**

<b>A. Collecter des informations sur ou/et avec les utilisateurs (entrer en empathie).</b>
<b>A1 :</b> Utilise au moins une des techniques de recherche utilisateur : interview, observation in situ ou immersion
<b>A2 :</b> Définit un protocole de recherche en amont sous la forme de guide d'entretien, d'observation et/ou de planification
<b>A3 :</b> 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
<b>A4 :</b> Sélectionne des découvertes sous forme de verbatim et/ou de pépites (« key insights »)
<b>ÉLIMINATOIRE :</b> 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



Space - People - Methods

**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

**Délai limite d'inscription**

1 jour ouvré avant le début de la formation.

Cependant, si vous mobilisez votre CPF pour financer la formation, **un délai minimum de 11 jours ouvrés** est à prévoir, entre la date de la demande d'inscription et la date prévue de début de session, pour pouvoir valider la demande d'inscription via votre compte formation.

**En 2023, à la question "recommanderiez-vous cette formation"  
nos apprenants ont attribué une note de 4,9/5**



# Déroulé de la formation

## Jour 1 : Comprendre & Définir

### Comprendre

- Diagramme d'affinité : Recueillir le brief et le business challenge
- Sprint Questions : Quels problèmes cherche-t-on à résoudre ?
- User research : Adapter le script d'interview
- Interview : Organiser et faire une interview en groupe
- Empathy Map : Synthétiser les insights

### Définir

- How Might We ? : Problématiser l'enjeu principal
- Design Challenge : Reformuler la problématique user centric du Sprint

## Jour 2 : Diverger & Décider

### Diverger

- Mini rétrospective jour 1
- Benchmark : Analyser la concurrence selon le nouvel angle du design challenge
- Explication des règles de collaboration
- Crazy 8's : Idéation individuelle
- Brainwriting : Idéation collaborative

### Décider

- Priorisation sur les axes : Impact User / Impact Business
- Proposition de valeur
- Story-board à partir de la proposition de valeur
- Crash test I : définir les hypothèses à valider pendant les tests
- Wireflow : prioriser les contenus, tâches sous forme d'une séquence d'écrans simplifiés

## Jour 3 : Prototyper

- Crash tests II : tester son wireflow entre les groupes
- Prototype papier : dessiner des écrans qui seront prototypés sur Sketch
- Prototype animé : créer le prototype intégrant le design system de la marque

## Jour 4 : Tester

### Point sur les tests utilisateurs (quali)

- Contexte et enjeux
- Méthodologie préparatoire
- Recruter les bons utilisateurs
- Organiser des Remote User testing (test distants et comparaison avec le présentiel)
- User testing (1-to-1 / focus group / guerilla)

### Atelier : Test utilisateur in situ

- Protocole de test : rédiger les consignes et adapter sa posture au cours du test
- Ajustement du prototype animé
- Tests blancs : tester votre prototype entre les groupes
- Tests in situ : Mettre en place les tests utilisateurs de votre prototype avec 3 utilisateurs
- Debrief à chaud : synthétiser les retours selon les critères de compréhension, utilisabilité, appétence.

## Jour 5 : Prioriser & Restituer

### Atelier : Priorisation

- Sprint Retrospective : prioriser ce qui a marché et ce qui n'a pas marché
- Story mapping : prioriser les fonctionnalités essentielles pour construire le MVP.

### Cours Organiser un Design Sprint puis actionner le projet

- Définir le challenge, les enjeux, les attentes
- Définir la durée pour quel objectif
- Identifier et convaincre et réunir les participants
- Recruter les utilisateurs
- Organiser la logistique

### Présentation et évaluation finale

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



## 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)

### **Votre contact pédagogique :**

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