



Space • People • Methods

# Programme de formation



*Module “Stratégie UX”*



MAJ 26/08/24



Space · People · Methods

# Sommaire

<b>MODULE “STRATÉGIE UX”</b>	<b>3</b>
Jour 1 : Design Leadership : posture, rayonnement, stratégie Produit & Design	5
Jour 2 : Intégrer l’UX Design dans la stratégie produit	6
Coordonnées & Renseignements	9



## MODULE “STRATÉGIE UX”

Mettre en place votre stratégie UX et aligner les priorités d'une équipe Design avec les objectifs business en milieu agile

---

### **Présentation :**

Une stratégie UX vise à aligner l'expérience utilisateur avec les objectifs business. Elle fixe des objectifs concrets et mesurables pour les équipes UX, en définissant les méthodes et l'organisation les plus efficaces pour les atteindre, tout en valorisant leur travail. Cette formation vous offre une mise à jour complète des dernières tendances en UX, en constante évolution. Elle vous guidera pour poser les bonnes questions afin de structurer votre stratégie UX, et vous fournira les meilleures pratiques actuelles pour réussir.

### **Objectifs & compétences visées :**

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

- Définir le niveau de maturité de votre entreprise
- Aligner les objectifs Business avec l'expérience client avec les KPI
- Définir des priorités et objectifs pour une équipe UX avec les OKR
- Intégrer au mieux l'UX dans les processus de conception de votre entreprise
- Méthodes de recherche les plus appropriées pour votre contexte
- Dimensionner les moyens consacrés à l'UX
- Valoriser l'UX et le travail accompli par les équipes UX
- Manager une équipe de designers en interaction avec les développeurs
- Organiser un plan d'action et actionner les résultats

### **Validation des acquis :**

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'un atelier en situation professionnelle en groupe : à partir d'un brief, vous devrez proposer un plan d'action, dérouler les étapes méthodologiques nécessaires UX, des KPIs, un budget, trouver les arguments pour convaincre.
- D'un QCM à la fin des deux jours de formation

### **Publics concernés :**

- Lead UX Designer, chef d'équipe, chef de projet, chef d'entreprise, customer success manager, product manager, product owner
- Et toute personne souhaitant se reconvertir dans un des métiers de l'UX : User researcher, Product Manager, Chef d'équipe, Chef de projet, Product Owner



Space · People · Methods

**Durée :** 2 jours

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

**Nombre de participants :** 12 participants maximum

**Modalité d'enseignement :** en présentiel ou à distance (classe virtuelle)

**Pré-requis et matériel nécessaire :**

- Bonne culture du numérique et de ses usages
- Connaissance basique de l'Agile, du Lean UX, du Design Sprint
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

**Vos intervenant·es :**

**[Marina Wiesel](#) :** Lead UX, coach UX, autrice et formatrice en UX Strategy @Octo

**[Laurent Barbat](#) :** UX / Service Designer, Facilitateur

**Date limite d'inscription :** 1 jour ouvré avant le début de la formation

**En 2023, à la question “recommanderiez-vous cette formation”  
nos apprenants ont attribué une note de 4,7/5**

# Déroulé de la formation

## Jour 1 : Design Leadership : posture, rayonnement, stratégie Produit & Design

### Les niveaux de maturité des entreprises

- Les différents niveaux de maturité vis-à-vis de la 'culture UX'
- Évaluer le niveau de maturité d'une entreprise et d'un interlocuteur
- Conséquences du niveau de maturité UX d'une entreprise pour les UX Designers
- Comment contribuer à élever le niveau de maturité UX de son entreprise.
- Les différentes organisations : Imbrication de l'UX avec les autres services concernés par la conception
- Atelier : Dessine-moi ton organisation

### Design Vision

- Construire une équipe de designers
- Atelier : Matrice de compétences de l'équipe Design
- Atelier : Réaliser les OKR de l'équipe Design

### Enjeux politiques dans les organisations

- Identifier et naviguer les enjeux politiques pour soutenir le design
- Stratégies pour influencer et convaincre les décideurs
- Atelier : Carte des parties-prenantes
- Atelier : Les arguments auxquels sont sensibles chaque partie-prenante

### Communiquer et valoriser l'UX dans l'entreprise

- Communication de l'équipe UX sur la connaissance des utilisateurs / clients dans l'entreprise
- Bien communiquer, éviter l'effet 'silo' et exemples de bonnes pratiques
- Faire rayonner le design d'expérience
- Travailler sa posture de leader
- Techniques de négociation pour promouvoir la valeur du design, présenter efficacement un produit et un use case produit
- Atelier : Mise en situation et jeux de rôle



## **Jour 2 : Intégrer l'UX Design dans la stratégie produit**

### **La place du Design dans le cycle de vie d'un produit**

- Intégrer UX dans les cycles de conception, dans des organisations traditionnelles et dans des organisations agiles (LEAN UX)
- Explorer (DISCOVERY)
- Construire (BUILD)
- Mesurer/Évaluer (LEARNING)

### **Présentation de l'atelier de la journée :**

Bâtir une stratégie design sur un produit : Utiliser l'UX design pour explorer, construire et mesurer un produit

### **Atelier : Product Discovery - Stratégie produit UX et Business**

- Situation réelle/désirée pour mettre en lumière la valeur utilisateur
- Méthodes de priorisation des problématiques
- Atelier : priorisation des problématiques remontées du terrain
- Atelier : brainstorming des opportunités
- Atelier : priorisation des opportunités
- Impact de l'UX sur le business (et vice-versa)
- Comment mesurer le succès d'un projet UX ?
- Importance de définir une vision pour l'UX
- Atelier : Vision produit
- Atelier : Jeux de rôle vision produit avec sponsor

### **Atelier : Product Build - Aligner UX, Business et Tech**

- Introduction à la storymap comme outil de découpage produit
- Atelier : Définir les priorités de développement, User Story Map
- Atelier : Rédaction d'une User Story

### **Atelier : Product Learning - Définir et mesurer les indicateurs d'impact**

- Définition de KPIs utiles à la fois pour l'UX et pour le business.
- Comment mesurer le succès d'un projet UX ?
- Atelier : Identifier les indicateurs d'impact sur les fonctionnalités priorisées
- Atelier : Argumentaire à adopter pour les commanditaires



## 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.





Space - People - Methods



## 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

