



Space • People • Methods

Programme de formation



Parcours “Product Designer”



MAJ 09/07
/2024

Sommaire

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”	3
Module UX Design (5 jours)	10
Module UI Design (4 jours)	10
Module Sprint agile (5 jours + 6 semaines)	10
Passage de la certification de fin de formation	10
MODULE “UX DESIGN”	12
Jour 1 : Fondamentaux de l’UX et introduction à la recherche utilisateur	14
Jour 2 : Entretien utilisateur, cartographie de l’UX et écoconception	15
Jour 3 : Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile	16
Jour 4 : Prototyper	16
Jour 5 : Tester	17
MODULE “UI DESIGN”	19
Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack	21
Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur	21
Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive	21
Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma	22
1 mois post formation : Mentorat collectif offert (2h)	22
MODULE “SPRINT AGILE”	24
1 - Design Sprint (5 jours)	28
Jour 1 : Comprendre & Définir	28
Jour 2 : Diverger & Décider	28
Jour 3 : Prototyper	29
Jour 4 : Tester	29
Jour 5 : Prioriser & Restituer	29
2 - Sprint projet (6 semaines)	29
Semaine 1 : Préparer les user stories	29
Semaine 2 : Première itération sur le prototype	30
Semaine 3 : Design review	30
Semaine 4 : Tests	31
Semaine 5 : Sprint planning	31
Semaine 6 : Sprint Demo	31
E-learning (20h)	32
Coordonnées & Renseignements	34

PARCOURS “PRODUCT DESIGNER”

Un parcours de formation complet pour acquérir et certifier ses compétences en design produit, maîtriser les méthodes de conception centrées utilisateurs, tout en bénéficiant de l’accompagnement d’un mentor expert du métier.

Présentation :

Le parcours Product Designer est un parcours de formation complet pour acquérir et certifier vos compétences en design de produit. Vous pratiquerez les méthodes UX à travers des études de cas, puis les mettrez en application pour un porteur de projet à impact social ou environnemental lors d’un sprint. Vous serez coaché par Pauline Thomas, Jules Leclerc et un Product Owner depuis le brief avec le commanditaire jusqu’au Sprint Planning.

Ce parcours offre une expérience unique combinant apprentissage en équipe et en autonomie, sur des cas pratiques réels et concrets.

Durée globale : 11 semaines - 225h (voir durée de chaque module plus loin)

Horaires : 9h/13h - 14h/18h ou 19h (selon les modules)

Nombre de participants : 16 maximum

Modalité(s) d’enseignement : à distance (classe virtuelle) ou en présentiel

3 modules de formation :

- UX Design (5 jours)
- UI design (4 jours + 1 webinar post-formation)
- Sprint agile (5 jours + 6 semaines de projet incluant 5 ateliers collectifs coachés (14h au total) et 74h de travail personnel autonome et 20h de e-learning)

Certification RS6636 “Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation” avec DThinking Academy. *Inclus pour les financements CPF, France travail, région. En option payante pour les autres financements.*

1 accès illimité au Slack et au Circle du Laptop, pour bénéficier du suivi et des contenus exclusifs aux membres



Space - People - Methods

En synthèse, ce parcours vous permettra de :

- Concevoir des services numériques en passant par l'approche méthodologique du design centré utilisateur
- Cadrer un projet de manière concrète en un temps contraint
- Identifier le besoin de conception ou d'optimisation d'un service numérique ou physique
- Conduire des entretiens et synthétiser visuellement la recherche utilisateur
- Prototyper un parcours utilisateur ergonomique et interactif
- Donner forme à votre vision produit avec des outils de prototypage
- Réaliser des composants d'interface réutilisables
- Prioriser les fonctions clés avec les tests utilisateurs pour guider le développement
- Évaluer l'utilisabilité et la désirabilité du produit conçu
- Communiquer les résultats de l'évaluation du produit

Vos intervenants :

Avec + 15 ans d'expérience, ils accompagnent votre montée en compétences jusqu'au jury, puis vous aideront à vous positionner sur le marché de l'emploi en fonction de votre profil (technique, créatif, designer, manager...)

- **Module UX Design**

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

[Justine Fournier](#) : UX Researcher et Designer de service indépendante

[Carole Laimay](#) : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

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

- **Module UI Design**

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis

- **Module Sprint agile**

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

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

[Elodie Delaisement](#) : Product Owner / Product Designer

[Steven Vaill](#) : Product Owner / Product Designer / Développeur





Objectifs & compétences visées :

Comprendre les Principes Fondamentaux du Design

- Expliquer les principes du Design Thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l'UX Design et du numérique aujourd'hui
- Maîtriser le vocabulaire des méthodes de l'UX design : définitions, usages, compétences nécessaires, ...

Ergonomie des interfaces :

- 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 un site via des outils en ligne
- Intégrer les principes de durabilité dans la conception

Recherche utilisateur et problématisation :

- Cadrer un projet et reformuler la problématique du commanditaire avec le point de vue de ses clients (utilisateurs)
- Maîtriser et adapter les différentes méthodes de recherche UX au contexte d'un projet
- Savoir définir une stratégie de recherche adaptée
- Mener des interviews et adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Maîtriser les outils de cartographie de recherche utilisateurs (persona, empathy map, user journey, parcours)
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires
- Analyser et synthétiser le résultats des apprentissages de votre recherche utilisateurs
- Faire un benchmark sur la base du projet commandité

Idéation et prototype :

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Savoir prioriser les meilleures solutions à l'aide d'une matrice d'impact
- Réaliser des wireframes et mockups sur Figma
- Réaliser des prototypes interactifs testables sur Figma
- Réaliser des animations sur Figma
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System

Tests utilisateurs :

- Mener un guerilla test
- Rédiger le protocole de test
- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir





Space · People · Methods

- 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 :

- Personnes en reconversion ayant besoin d'acquérir ou confirmer les compétences nécessaires pour devenir Product designer.
- UX Researcher, UX Designer débutant, UX autodidacte, étudiant en UX Design, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice) Artistique.
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- 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.



Validation des acquis :

La validation des acquis se fait à la fin de chaque module de formation. Ces modules sont présentés individuellement plus bas, vous y trouverez le détail des modalités de validation des acquis.

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 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

→ Votre inscription est soumise à un entretien, un examen de votre parcours.

Date limite d'inscription : 3 jours ouvrés 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



Space · People · Methods

Déroulé du parcours “Product Designer”

Module UX Design (5 jours)

- Fondamentaux de l’UX et introduction à la recherche utilisateur (1j - 8h)
- Entretien utilisateur, cartographie de l’UX et écoconception (1j - 8h)
- Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile (1j - 8h)
- Prototyper (1j - 8h)
- Tester (1j - 8h)

Module UI Design (4 jours)

- Conception visuelle et Designer Full-stack (1j - 8h)
- Processus et Conception d'interface utilisateur (UI) (1j - 8h)
- Accessibilité, Durabilité et Design responsive (1j - 8h)
- Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma (1j - 8h)
- 1 mois post formation : Webinar de suivi

Module Sprint agile (5 jours + 6 semaines)

Design Sprint (5 jours)

- Comprendre & définir (1j - 9h)
- Diverger & décider (1j - 9h)
- Prototyper (1j - 9h)
- Tester (1j - 9h)
- Prioriser & restituer (1j - 9h)

Sprint Projet (6 semaines)

- Coaching collectif (14h)
- e-learning (20h)
- Travail en autonomie (60h)

Passage de la certification de fin de formation

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 : les acquis seront validés par l'obtention de la certification RS n°6636 “*Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation*”

- Travail individuel de préparation de la certification (14h)
- Soutenance orale





Module “UX Design”



MODULE “UX DESIGN”

Les fondamentaux de l’UX Design pour concevoir des services à forte valeur ajoutée pour les usagers

Présentation :

5 jours pour acquérir les méthodes de conception centrée utilisateur en intégrant les règles d'éco-conception et d'accessibilité.

Aligner les besoins et attentes des clients avec les objectifs et les contraintes du commanditaire est la clé pour permettre aux organisations de se transformer. Grâce à une alternance de phases théoriques et de multiples ateliers vous expérimenterez un nouveau regard sur votre métier à travers les méthodes du Design Thinking, du Design de Service, du Lean UX.

Durée : 5 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Vos intervenants :

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

Justine Fourneret : UX Researcher et Designer de service indépendante

Carole Laimay : Conseil, facilitation et formation en expérience utilisateur (UX) et design thinking

Laurent Barbat : UX / Service Designer, Facilitateur

Objectifs et compétences visées :

Au terme de cette formation, pour chaque thématique, vous serez en mesure de :

Culture générale de l'UX :

- Expliquer les principes du design thinking et du design interactif
- Connaître les tendances et problématiques de l'UX Design et du numérique aujourd'hui
- Connaître le vocabulaire et les méthodes de l'UX designer

Recherche utilisateur :

- Adopter la bonne posture envers vos utilisateurs
- Organiser un plan de recherche utilisateur
- Analyser et synthétiser des entretiens utilisateurs
- Identifier le bon outil pour cartographier les résultats de la recherche dans un temps contraint
- Définir les besoins des utilisateurs et leurs tâches prioritaires



Ergonomie des interfaces :

- 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 un site via des outils en ligne

Prototype :

- Pratiquer des méthodes de créativité et de résolution de problème
- Prototyper une solution sur papier

Tests utilisateurs :

- Tester une solution dans un temps contraint
- Identifier les fonctionnalités à revoir
- Maquetter les itérations suite aux tests
- Commanditer un projet UX

Publics concernés :

- UX designer, Webdesigner, UI designer, Directeur(rice)
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent appliquer ces méthodes.
- Et toutes personnes souhaitant acquérir les fondamentaux de l'UX Design, désireux de rafraîchir ou d'élargir ses connaissances, d'apprendre à travailler de manière collaborative, de comprendre et d'appliquer les méthodes du Design Thinking et du Design Sprint.

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Avoir une bonne connaissance du numérique et de ses usages
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- D'ateliers en situation professionnelle en groupe
- De QCM à la fin de chaque journée de formation

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 4,9/5**



Déroulé de la formation

Jour 1 : Fondamentaux de l'UX et introduction à la recherche utilisateur

Maîtriser le process et le vocabulaire

Le Design Thinking et l'UX Design puisent leur racines dans des courants pluridisciplinaires parallèles depuis le début des années 60' (Psychologie cognitive, Anthropologie et ethnographie, Informatique et le design industriel, Ingénierie et Architecture). En 1990, l'agence IDEO, inventeur du Design Thinking, a été la première agence à 'packager' la boîte à outils parfaite du designer à destination du business afin de concevoir rapidement des produits ou des services désirables, viables et faisables, c'est-à-dire innovants.

- Introduction, jargon & méthodologie
- Histoire
- Une boîte à outils et les modes d'application des méthodes
- Argumentaire : pourquoi c'est important ?

Recherche utilisateur

Tout projet commence par une phase de recherche auprès des utilisateurs et des parties-prenantes. Il s'agit d'abord de comprendre les usages, freins, attentes des utilisateurs, mais aussi de les confronter aux contraintes, objectifs avant de proposer des solutions.

Formaliser cette synthèse des besoins est essentielle pour consolider les fondations d'un projet (process, produit, organisation).

- Intégrer le brief et la vision business de la thématique
- Se méfier des préjugés à propos des utilisateurs
- Connaître les méthodes de recherche utilisateur
- Adapter les méthodes de recherche au projet
- Identifier le(s) utilisateur(s) cible(s) : les proto-personas
- Préparer le recrutement des utilisateurs

Ateliers pratiques de la journée

- Reformuler la définition de l'UX Design
- Reformuler le brief client en questions centrées sur les potentiels utilisateurs
- Évacuer ses préjugés sur les utilisateurs
- Définir ses objectifs de recherche utilisateur

Jour 2 : Entretien utilisateur, cartographie de l'UX et écoconception

Entretien individuel

L'entretien exploratoire individuel permet de recueillir des informations solides pour comprendre les utilisateurs : leurs comportements, leurs attentes, leurs freins.

- Préparer sa grille d'entretien
- Animer un entretien avec un utilisateur, adopter le bon savoir être
- Restituer à son équipe les enseignements de la recherche

Synthèse des entretiens

Une fois la recherche utilisateur effectuée, plusieurs méthodes permettent de synthétiser les besoins des utilisateurs cibles à travers les grandes étapes de leur parcours. Les méthodes de cartographie de l'UX permettent de représenter visuellement les enjeux de l'expérience et les comportements des utilisateurs.

- Analyser et restituer les informations collectées
- Le persona comme synthèse de la recherche
- Synthétiser les composantes clé des utilisateurs : l'empathy Map

Écoconception

L'Écoconception est une composante qui devient essentielle pour aborder tout projet de design numérique. Nous abordons concrètement les implications environnementales d'un projet digital et les marges de manœuvre du designer.

- Définition de l'écoconception
- Rôle du design et bonnes pratiques
- Regard critique sur un parcours numérique

Ateliers pratiques de la journée

- Conception de la grille d'entretien
- Mener un entretien exploratoire
- Restituer les entretiens
- Concevoir une carte émotionnelle d'une expérience utilisateur
- Audit d'écoconception d'un parcours digital



Jour 3 : Ergonomie des Interfaces, accessibilité et UX mobile

Introduction à l'ergonomie des interfaces

- Découvrir ce qu'est l'ergonomie des interfaces
- Comprendre les caractéristiques des facteurs humains
- Faire la différence entre les standards et les tendances
- 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

L'accessibilité numérique

- Comprendre les enjeux de l'accessibilité
- Intégrer les situations de handicap dans sa réflexion de design
- Connaître les critères d'accessibilité
- Savoir auditer l'accessibilité d'un site

Focus sur l'ergonomie des interfaces mobiles

- Comprendre l'approche Mobile first
- Concevoir pour les interactions tactiles
- Définir la bonne stratégie de conception (App vs. responsive)

Ateliers pratiques

- Audit d'accessibilité
- Audit ergonomique basé sur les critères de Bastien et Scapin

Jour 4 : Prototyper

Lancer la conception avec l'idéation

- Comprendre les enjeux de la créativité collective
- Maîtriser les règles de collaboration pour la facilitation d'ateliers
- Passer par des phases individuelles et collectives d'idéation
- Prioriser les idées en fonction de la connaissance des utilisateurs
- Définir ses objectifs de prototypage en vue des tests utilisateurs

Co-concevoir une solution

Améliorer l'engagement et la collaboration entre les équipes grâce à des design workflows plutôt que sur des maquettes

- Ne pas précipiter la réalisation de l'interface
- Mettre en œuvre une succession d'atelier de co-conception
- Prendre des décisions sur le choix des contenus et les fonctionnalités





Space · People · Methods

- Définir le parcours utilisateur
- Rédiger les contenus
- Dessiner l'interface
- Construire le prototype à tester

Ateliers pratiques

- Faire émerger les opportunités de design : How might we?
- Idéation : Crazy 8's
- User flow
- Priority guide (clarifier le contenu)
- Maquette papier d'interface
- Rendre interactif le prototype papier (avec POP by Marvel ou Figma)

Jour 5 : Tester

Tester : pourquoi ? comment ? et après ?

- Comprendre le contexte, les objectifs et enjeux des tests utilisateurs.
- Mettre en place la méthodologie préparatoire.
- Recruter les bons utilisateurs.
- Organiser des Tests Utilisateurs en présentiel.
- Connaître les Tests Utilisateurs à distance.
- Connaître les tests utilisateurs en mode Guerilla, AB testing
- Savoir adopter la bonne posture pour animer un test utilisateur (savoir être)
- Synthétiser les résultats des tests

Ateliers pratiques

- Définition des objectifs de test
- Élaboration du protocole de test
- Rédaction de la grille d'observation
- Animer un test utilisateur
- Analyser les résultats et les restituer





Module “UI Design”



MODULE “UI DESIGN”

Explorez les horizons créatifs du design d'interface. De la théorie à la pratique, maîtrisez les principes essentiels du design de produit. Découvrez le processus complet d'un projet UI, en mettant l'accent sur l'accessibilité et l'éco-conception, jusqu'à la livraison et ses techniques. Mettez en pratique sur Figma et transformez votre expertise en un avantage compétitif sur le marché du design.

Présentation :

Alternant théorie et pratique en atelier, cette formation vous propose de découvrir l'état de l'art de l'UI design. Un panorama des grands principes du branding et de l'image de marque appliqué au digital ouvrira la formation afin de comprendre pourquoi ils sont essentiels au visual design. Vous explorerez ensuite les principales règles et lois qui régissent le monde de l'UX, de l'UI et du Product Design : tels que les principes de Bastien et Scapin, les lois de la Gestalt ou encore un aperçu du contexte technique actuel.

Basé sur une approche pratique, vous passerez par toutes les étapes de conception d'une interface : benchmark, wireframe, maquette basse et haute définition, prototypage. Composants, pattern, tendances, responsive et possibilités techniques n'auront plus de secret pour vous. L'accessibilité et l'écoconception resteront en toile de fond des échanges.

La formation met également l'accent sur la livraison, en couvrant les bonnes pratiques de collaboration avec les développeurs : comment transmettre ses designs et le spécifier, les interactions avec un Design System ou un UI Kit. Enfin, lors des ateliers mentorés sur Figma, les participants auront l'occasion d'expérimenter dans leur prototype des interactions, des plus basiques aux plus complexes, en fonction des besoins de leur projet.

Durée : 4 jours

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

Nombre de participants : 16 maximum

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

Votre intervenant :

[Aurélien Barbier](#) : UX/UI Designer, Directeur Artistique et fondateur d'Experiencis



Objectifs et compétences visées :

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

- Maîtriser les concepts fondamentaux du visual design,
- Appliquer les principes de couleur,
- Choisir et combiner judicieusement les polices de caractères tout en comprenant les aspects de lisibilité,
- Intégrer efficacement l'iconographie dans le processus de branding,
- Concevoir des wireframes sur Figma améliorant l'expérience émotionnelle de vos produits,
- Comprendre les biais cognitifs, les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information,
- Créer des guides de styles, branding émotionnel, et le design de produits avec une collaboration technique et une connaissance du code,
- Mener des benchmarks concurrentiels approfondis,
- Analyser les interactions et les flux utilisateur,
- Concevoir des modules pour les applications web, et appliquer des techniques de conception adaptative et responsive, en tenant compte des tendances actuelles du design,
- Créer des maquettes et des pages web respectant les principes de durabilité et d'accessibilité,
- Apprendre à collaborer efficacement avec les développeurs en utilisant des pratiques Hand Off (la transmission du design, le contrôle qualité, le Design System et le multibranding),
- Réaliser des composants d'interface partageables dans le cadre d'un UI Kit ou d'un Design System,
- Savoir réaliser des wireframes et mockups sur Figma,
- Maîtrisez les fondamentaux de Figma pour concevoir vos interfaces.

Publics concernés :

- UX Researcher, UX Designer débutant ou autodidacte, étudiants en Design,
- Directeur(rice) Artistique
- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique.
- Product Owners, Product Managers

Pré-requis et matériel nécessaire :

- Avoir une bonne connaissance du numérique et de ses usages
- Un ordinateur (Mac ou PC) et un navigateur récent
- Les logiciels (gratuits et cross-plateforme) qui seront demandés en amont (outils collaboratifs, visioconférence, etc)

Validation des acquis :

Les acquis de la formation seront validés au moyen :

- d'un quizz en fin de formation
- d'exercices évalués tout au long des 4 jours



Déroulé de la formation

Jour 1 : Conception visuelle et Designer Full-stack

- Branding
- Principes de la couleur & plugins figma
- Typographie et lisibilité
- Iconographie et responsive

Atelier : Audit pour améliorer l'expérience émotionnelle de votre produit.

- Compétences d'un Designer fullstack :
 - Designer UX (biais cognitifs, règles d'ergonomie, architecture de l'information).
 - Designer UI (conception de l'information, lignes directrices de style, branding, design émotionnel).
 - Product Designer (métriques, collaboration avec la tech, code).
 - Designer No Code (Webflow, Make, Zapier, Azure, GPT)

Atelier : Amélioration de l'expérience en tant que designer full-stack

Jour 2 : Processus et Conception d'interface utilisateur

- UI Design process

Atelier : Benchmark :

- Recherche concurrentielle sous différents angles.
- Compilation d'une liste de ressources.
- Analyse et comparaison des interactions et flux utilisateurs des concurrents.
- Propositions de fonctions utiles aux utilisateurs du produit.

- Modules, Patterns, Éléments
- Patterns, Éléments pour les Webapps

Atelier : Mockup : Créer une page pour une Webapp.

Jour 3 : Accessibilité, Eco-conception et Design responsive

- Tendances comportementales
- Technologies
- Accessibilité
- Eco-conception

Atelier : Créer une maquette de page accessible et durable, audit et itération.

- Conception de Sites Web / Landing Pages / Web Apps / Apps Mobiles :
 - Design adaptatif vs. réactif.
 - Conception visuelle pour différentes résolutions d'écran.
 - Compréhension des tendances actuelles du design.
- Placement et comportement des éléments
- Techniques
- Appareils
- Grilles, Rythme & Espacement

Atelier : Responsive Design : création d'une série d'écrans pour 3 appareils différents.

Jour 4 : Transmission (Hand Off), Design System et Prototypage sur Figma

- Best practices pour la collaboration avec les développeurs
- Passation de design (handoff design)
- QA de l'implémentation du design

Atelier : Design critique

- Design system & multibranding

Atelier : Design system

Atelier mise en pratique sur Figma : Expérimentation des interactions sur votre projet avec votre mentor.

1 mois post formation : Mentorat collectif offert

Un mois après la conclusion de votre formation, nous vous proposons de vous rassembler en promotion avec votre intervenant pour un mentorat de suivi. Cette session, de deux heures en visioconférence, sera l'occasion de réaliser un retour d'expérience (REX) approfondi, permettant à chacun de partager ses progrès, ses défis et ses réussites depuis la fin de la formation. Cela vous permettra de poser toutes les questions qui ont pu émerger lors de la mise en application des compétences acquises.

Ce mentorat collectif devrait ainsi renforcer votre apprentissage, approfondir votre compréhension et vous aider à intégrer plus efficacement les connaissances et les compétences développées durant notre programme. Nous sommes convaincus que cette session enrichira votre expérience d'apprentissage et consolidera les liens au sein de notre communauté de professionnels.



Space · People · Methods



Module
“Sprint agile”



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.

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.**

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

Nombre d’heures : 153h

Nombre de participants : 16 maximum

Durées :

Design Sprint : 5 jours / 45h

Sprint Projet : 6 semaines / 108h

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



Space · People · Methods

Vos intervenants :

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

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

Elodie Delaisement : Product Owner / Product Designer

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





Space · People · Methods

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

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.

Suite au Sprint projet de 6 semaines, les acquis de la formation seront validés pour tous les apprenants au moyen d'un oral blanc reprenant la grille d'évaluation la certification DThinking inscrite au Répertoire Spécifique de France Compétences n°6636 *"Innover et transformer un produit, un service, un parcours,*



Space · People · Methods

un processus ou une organisation” (qu’ils passent ou non cette certification France compétence). Il s’agira de valider votre capacité à :

- Collecter des informations sur ou/et avec les utilisateurs,
- Formuler les besoins critiques des utilisateurs afin de bien identifier son ou ses besoins avant de penser à toute solution,
- Brainstormer des idées afin de trouver des idées qui répondent aux besoins identifiés,
- Prototyper afin de rendre tangible collaborativement une idée suffisamment rapidement pour la tester,
- Itérer le processus afin de valider une adéquation entre les besoins des utilisateurs et de la solution.

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



Déroulé de la formation

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 + KPI de succès, 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)
- Revue du backlog dans **JIRA**
- **Sprint planning avec le commanditaire** : Pendant 1 heure, le commanditaire (Product Manager et du Dev) est invité à prioriser les US
- 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

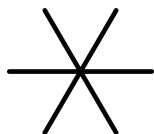
Travail en autonomie

- 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.





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

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

