



FORMATION UX DESIGN + DESIGN SPRINT

2 Cycles complémentaires de 6 modules à la carte alternant théorie et pratique

Objectifs de la formation

L'objectif des modules et cycles de formation du Laptop est de permettre aux stagiaires d'acquérir ou d'approfondir des méthodes innovantes de conception et de réalisation de projets, centrées sur les besoins et les attentes des utilisateurs.

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.

Notre programme vise 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, Voyages-SnCF, Le Lynx, Quotatis, Axa, BNF, AFP ... nous ont déjà confié leurs problématiques.

Compétences visées

– Comprendre et organiser

- Comprendre les besoins des clients et des utilisateurs ;
- Les recueillir, les traduire en une problématique pertinente, en faire un brief ;
- Organiser la réflexion en partant des besoins exprimés ;
- Prioriser les enjeux ;
- Organiser le travail en équipe et la collaboration pluri-disciplinaire ;
- Établir des recommandations pour l'équipe projet ;
- Optimiser le temps de conception et de production ;
- Mettre en place des cycles courts de production et de validation.

– Créer, concevoir, produire

- Savoir susciter la créativité au sein des équipes ;
- Concevoir le scénario d'utilisation d'un service à travers ses points de contact ;
- Comprendre et appliquer une démarche de prototypage rapide ;
- Connaître les fondamentaux de l'ergonomie digitale ;



- Concevoir des services et des interfaces au plus proches de la diversité et du rythme fréquent de renouvellement des attentes clients ;
- Satisfaire les clients, générer plus de revenus ;
- Mettre en place les KPI (Key Performance Indicator) pour mesurer le succès d'un projet ;

Publics concernés

- Directeur(rice) d'agence, directeur(rice) de projet, directeur(rice) de clientèle, chef de projet, chef d'équipe, planner stratégique ;
- Directeur(rice) artistique, UX designer, Webdesigner, UI designer ;
- Tous les métiers (marketing, communication, produit, technique, éditorial, stratégie...) peuvent appliquer ces méthodes ;
- Tout public 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

- Une culture générale du digital ;
- La maîtrise de l'outil informatique ;
- La capacité à dialoguer et travailler en groupe ;
- De la curiosité et de la motivation !

Durée(s)

- Tous les modules : 86 heures (10 jours) ;
- Cycle UX : 32h (4 jours) ;
- Cycle Design Sprint : 54h (6 jours) ;
- Modules à la carte : durée journalière selon module(s) choisi(s) ;

À noter :

- La participation au Design Sprint requiert de suivre la totalité du cycle de 5 jours ;
- La participation au « Cycle UX » est un vrai plus pour profiter pleinement de la formation Design Sprint ;
- Les modules "Méthodes de l'UX Design et du Design Thinking" (8h) et "Fondamentaux de l'ergonomie digitale" (8h) ne peuvent être pris séparément.

Prix

- Les modules unitaires et les cycles complets sont au prix de 400 € HT par jour
- Les étudiants et demandeurs d'emploi bénéficient de -20% de remise (320 € HT / j)
- Certains OPCA peuvent prendre en charge jusqu'à 100% du coût de la formation
- Vous pouvez bénéficier de 5% sur le prix des formations avec la carte membre (voir sur www.laptop.com)
- Les prix indiqués sont valables uniquement dans le cadre de cette formation inter-entreprise. Pour des formations intra-entreprise, merci de nous écrire à formation@laptop.com



Évaluation(s)

– En fin de formation

Plusieurs modalités d'évaluation sont mises en œuvre, selon qu'il s'agit d'une formation d'une journée ou d'un cycle complet.

Modules d'une journée et cycle UX Design :

- Le formateur questionne oralement les stagiaires sur les notions enseignées pour évaluer leurs acquis ;
- Les stagiaires s'expriment individuellement pour faire part de leur questions, ressentis et appréciations ;
- Un temps d'échange collectif est ensuite organisé autour des questions relatives à la mise en œuvre future des compétences acquises.

Cycle Design Sprint (5 jours)

- La formation Design Sprint est réalisée en partenariat avec un client, pour qui nous travaillons durant 5 jours sur un projet réel. La réalisation du stagiaire est évaluée par des utilisateurs, le client et l'équipe d'intervenants.
- À la fin de la formation, le stagiaire aura produit les livrables associés à l'exercice (notamment : persona, empathie map, experience map, scénario utilisateur, wireframes, prototype cliquable).
- La dernière journée du Sprint est dédiée à la restitution des acquis sous forme d'une présentation écrite et orale. Cette présentation permet aux stagiaires de mettre en perspective et s'approprier l'apprentissage reçu. C'est une étape indispensable à chacun pour comprendre en quoi cette formation constitue une nouvelle brique de son parcours professionnel. Elle lui permettra de savoir comment valoriser les compétences nouvellement acquises.
- Chaque stagiaire se voit délivrer un certificat de participation personnalisé, correspondant aux différents modules de formation suivis.

– Après la formation

Pour les modules d'une journée, comme pour les cycles complets, nous faisons parvenir un questionnaire de satisfaction à chaque stagiaire, ainsi qu'une enquête spécifique aux prescripteurs s'il y a lieu (RH, managers, etc).

Supports de cours & accompagnement post-formation

– Au terme de la formation, les stagiaires se voient remettre

- Les supports de cours complets ;
- Des exemples et modèles de livrables ;
- Les photos de la formation ;
- Des références de livres sur l'UX ;
- La totalité des méthodes du Design Sprint (pour le cycle Design Sprint) ;
- Des kits UI/UX pour Sketch et Illustrator ;



- La possibilité de bénéficier de 50% sur le prix de la licence du logiciel Sketch (uniquement pour les cycles complets UX Design + Design Sprint).

– **L’accompagnement post-formation (cycles complets UX Design + Design Sprint)**

- Carte membre de Laptop (valable 1 an) ;
- Inscription au “Laptop UX Club” sur Slack, plateforme d’échanges des Alumnis de la formation ;
- Invitation à plusieurs évènements UX mensuels (sur 1 an) ;
- Accès à la bibliothèque de livres sur l’UX au Laptop ;
- Forfait de 11h, valable un an, pour venir travailler dans l’espace de coworking ;
- Accès aux offres d’emploi partagées par Laptop et ses membres sur le réseau Slack.



PAULINE THOMAS ET L'ÉQUIPE DE FORMATION

Pauline Thomas est fondatrice de Laptop, un des tout premiers espaces de coworking à Paris, rassemblant une active communauté d'experts UX. Après plusieurs années chez Adobe, Orange, Uzik, elle est certifiée Sprint Master et UX/UI Design Expert par Google.

Ainsi, elle vous apprendra les méthodes du Lean UX, du Service Design et du Design Thinking, provenant de la Stanford Design School, d'IDEO et de Google Venture.

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, avec peu de moyens et peu de temps.

Son but est de vous inspirer une nouvelle manière de travailler, de vous donner les clés pour puiser la créativité de chacun en utilisant l'intelligence collective, et plus concrètement, d'intégrer systématiquement une démarche de conception et de production centrée utilisateur, aujourd'hui incontournable pour le succès de tout produit ou service.

Pauline s'entoure d'autres experts de Laptop pour vous former à l'ergonomie, à la recherche utilisateur, à la créativité, au prototypage, aux tests utilisateurs, à l'Agile UX...

LE PARTENARIAT AVEC UNE ENTREPRISE

La formation complète vise aussi à vous permettre de commencer votre portfolio UX avec un projet réel et innovant, sous la forme d'un Google Design Sprint.

Une entreprise vient nous briefer sur un de ses projets. Nous l'aidons à faire ressortir les problématiques, à faire un audit de la concurrence, à interviewer les utilisateurs afin de créer les principaux personas, puis à définir le design challenge sur lequel le groupe d'étudiants développe une idée, puis le scénario utilisateur et un ensemble de parcours d'usages. Est alors produit un prototype qui sera testé à la fin de la formation.

LE DESIGN SPRINT

Travailler sur un projet sous forme d'un Sprint permet de raccourcir le cycle sans fin de réunions et débats, pour réaliser en une seule semaine, un travail souvent long de plusieurs mois. 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.

Le Sprint permet de concevoir, de formaliser et de tester des idées en un temps réduit, autant pour des projets exploratoires que matures. Les méthodologies employées sont inspirées du Design Thinking, du Service Design, du Lean Startup, du Gamestorming et du Google Design Sprint.



PROGRAMME DE FORMATION

Cycle complet de 10 jours (86h)

Cycle UX Design (4 jours : 32h)

1. Méthodes de l'UX Design et du Design Thinking (8h)
2. Fondamentaux de l'ergonomie digitale (8h)
3. Outil de prototypage avec Sketch et inVision (8h)
4. Techniques de créativité et de collaboration (8h)

Cycle Design Sprint (5 jours + 1 jour : 54h)

5. Design Sprint (5j - 9h/j)
 - A. Comprendre & Définir (9h)
 - B. Diverger & Décider (9h)
 - C. Prototyper (9h)
 - D. Tester (9h)
 - E. Planifier & Valider (Agile UX) + Évaluation & Mise en perspective (9h)
6. Approfondissement : Mini sprint d'une journée (9h)



CYCLE UX DESIGN

I - MÉTHODES DE L'UX DESIGN ET DU DESIGN THINKING (8h)

L'UX Design et le Design Thinking impliquent des métiers, et proposent des méthodes logiques et créatives qui sont essentielles aujourd'hui pour concevoir des projets digitaux centrés utilisateurs, à forte valeur ajoutée. Il est également important de comprendre la complexité en jeu dans les entreprises afin de permettre leur transformation digitale. Cette journée vous sera utile pour tout le Sprint.

1 - *Qu'est-ce que l'UX Design ?*

- Qu'est-ce que l'UX Design ?
- Qu'est-ce qu'une expérience ?
- D'où vient l'UX Design ? D'où vient le Design Thinking ?
- Design is business
- Pourquoi c'est important
- Les bénéfices de l'UX
- Les métiers de l'UX

2 - *Atelier : Experience Map*

3 - *Design is business*

- Les chiffres
- Le Design Thinking : le process de créativité
- Les méthodes du Design Thinking (double diamant)
- Les approches : Service Design, Design Thinking, Lean UX, Agile UX
- Les livrables UX (User research - personas - user journey - wireframes)

4 - *Quelles sont les préoccupations quotidiennes des UX designers ?*

- Faire comprendre aux utilisateurs ce que vous offrez
- Rendre votre offre attractive
- Permettre aux utilisateurs de s'engager davantage dans votre service, les faire venir et revenir

5 - *User research*

- L'entretien utilisateur
- Le focus group
- Le persona

6 - *Atelier : proto-personas et architecture d'information*

- Architecture de l'information et tri de cartes



Cycle UX Design

II - LES FONDAMENTAUX DE L'ERGONOMIE DIGITALE (8h)

Connaître les principales règles d'ergonomie, les comportements des utilisateurs et les spécificités de l'UX mobile pour créer une expérience fluide, simple et efficace. Cette journée vous sera utile pour la journée 3 du Sprint "Prototyper".

1 - Ergonomie des interfaces

- Définition de l'ergonomie digitale
- Mise en œuvre avant la conception

2 - Mise en oeuvre pendant la conception

- Critères d'ergonomie de Bastien et Scapin : des guides pour la conception et l'évaluation
- Audit ergonomique
- Tests utilisateurs

3 - Atelier : audit ergonomique en groupe

4 - L'UX mobile et tactile

- Atouts et contraintes du tactile
- Mobile first
- App et/ou site mobile
- Responsive web design



Cycle UX Design

III. PROTOTYPAGE AVEC SKETCH (8h)

Savoir réaliser un prototype est primordial afin de tester les concepts et hypothèses de conception avant de développer le produit. Cette journée vous sera utile pour la journée 3 du Sprint "Prototyper".

1 - Introduction sur le prototypage

2 - Prise 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

3 - 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.

4 - Exporter

- Découpes et exportation (interface & css)

5 - 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 »

6 - Atelier : Application des acquis avec la réalisation d'une interface web responsive simple ou app mobile

- Organisation
- Préparation
- Réalisation
- Prototype

7 - Booster son workflow

- Sélection des meilleurs plugins et services (Craft, Auto-layout, Flows, Fontily, ...)
- Les templates, gestion des palettes de couleur
- Collaboratif (zeroheight, craft library, craft freehand, Picnic...)



Cycle UX Design

IV. TECHNIQUES DE CRÉATIVITÉ & DE COLLABORATION (8h)

Tout le monde est créatif, car la créativité utilise et structure l'imagination... toute personne a de l'imagination ! À partir de ce postulat de base, cette journée vous permet d'acquérir les grands principes de la méthode du Creative Problem Solving. Cette journée vous sera utile pour la journée 2 du Sprint ("Diverger").

1 - *Création d'une oeuvre collaborative avec Gilles Benistri et Françoise Semiramoth*

- Comprendre les mécanismes de la collaboration et de la création.
- Accepter l'erreur qui est créatrice de sérendipité et de nouvelles opportunités.
- Ne pas juger les autres ni soi-même et comprendre la dynamique de l'intelligence collective.

2 - *"Créer c'est dialoguer" avec Antoine Fenoglio*

- Les 7 convictions pour créer plus vite et plus juste.
- Comment générer des solutions créatives opérationnelles, grâce une approche structurée ouvrant vers l'imaginaire ?

3 - *Le CPS : 3 méta étapes basées sur l'alternance des deux modes de pensée*

- Explorer le défi, clarifier le problème
- Produire des idées (en quantité !)
- Choisir et renforcer les solutions

4 - *Techniques étudiées*

- Les 5W
- Formulation du défi
- Post-it brainstorming
- Détours et connections forcées
- Regroupements et clusters
- Enrichissement des clusters



CYCLE DESIGN SPRINT

V. DESIGN SPRINT (5 jours)

A. Comprendre & Définir (9h)

1 - *Le brief client vs. besoins des utilisateurs*

- Quel problème cherche-t-on à résoudre ?
- Le brief Lean UX, le brief Design Sprint, le brief classique
- Quoi ? Pour qui ? Pourquoi ? Comment ? Combien ?
- Card sorting, Affinity diagram

2 - *Atelier User research & Personas*

- Users Interviews
- Empathy map
- Persona (3 méthodes)

3 - *Ateliers Définition du problème à résoudre*

- Experience Map
- How might we?
- Dot voting
- Design challenge

B. Diverger & Décider (9h)

1 - *Atelier Benchmark*

2 - *Ateliers de divergence : méthodes et techniques de créativité*

- Crazy 8's
- Solution Sketch
- Dot voting

3 - *Ateliers de convergence*

- Design Studio
- Story-board
- Prototype papier



C. Prototyper (9h)

1 - Rappels sur Sketch

- Prise en main
- Plugins & Craft
- UI Kits

2 - Atelier de Prototypage de la solution conçue la veille (ordinateur nécessaire)

D. Tester l'Expérience Utilisateur (9h)

1 - Mener des tests utilisateurs (quanti)

- Contexte et enjeux
- Méthodologie préparatoire
- Utilisateurs et recrutement
- Remote User testing (test distants et comparaison avec le présentiel)
- Analyse des données (questionnaires, vidéos, parcours, heatmap, ...)
- Exemples et case studies
- Préparation de l'audit de l'existant

2 - Atelier User Testing distant

- Préparation du protocole
- User Testing distant auprès de 5 personnes

3 - Atelier Audit ergonomique du prototype avec les critères de Bastien et Scapin

4 - Mener des tests utilisateurs (quali)

- User testing (1-to-1 / focus group / guerilla)
- User research et Tests utilisateurs
- Consigne et groupes d'utilisateurs
- Classer avec les critères de Bastien et Scapin
- Les méthodes pour mettre en place la phase de tests
- Les méthodes pour recueillir les besoins: questionnaire, interviews...

5 - Atelier User Interview

- Préparation du script
- User testing avec 2 coworkers de Laptop



E. Planifier (4h)

1 - Agile UX

- Introduction théorique à Scrum
- Présentation Story mapping

2 - Atelier Création par groupe des story maps

- Présentation théorique User stories

3 - Atelier de création de stories

- Sprint Rétrospective

F. Valider (5h)

Présentation et évaluation finale

Après ces 4 jours intenses, il est temps de finaliser le projet et son prototype pour le livrer à l'équipe de production, mais aussi de justifier votre démarche et vos choix auprès du commanditaire.

Afin d'illustrer et structurer cette présentation, sont remis aux stagiaires : 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.

Les élèves devront ainsi :

- 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.

La présentation et l'évaluation finale sont des outils pédagogiques très importants pour permettre une mise en perspective et une appropriation des enseignements reçus.



Cycle Design Sprint

IV. APPROFONDISSEMENT : Mini Sprint d'une journée sur un projet (9h)

Après la formation, Le Laptop vous propose de consolider vos acquis lors d'un "mini-sprint" d'une journée, là encore sur un projet réel fourni par une entreprise.

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

- Formulation du brief (tri de cartes)
- Problématiques (how might we?)
- Interviews & Personas (empathy map, experience map)
- Idéation (crazy 8's)
- Prioriser les fonctionnalités (risk and reward analysis)
- Prototypage rapide (papier > wireframes)
- Proposition de valeur (Lean Canvas)



LES INTERVENANTS

Pauline Thomas

Lead UX designer, Formatrice, Google Sprint Master, Fondatrice de Laptop, Artiste plasticienne

D'abord artiste photographe, sortie des Gobelins et de l'ENSAD, elle expose à Paris, Londres, Sydney, New-York, Berlin, Venise... Aujourd'hui, 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

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.

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.

Sébastien Bonneval

Lead UX designer, Product Designer, Formateur Sketch, Mentor UX/UI

Sébastien est un UX designer / Product Designer avec plus de 13 années d'expérience. Disciple du design thinking, il cultive une approche du design pragmatique, créative et collaborative, faisant face aux projets et les problèmes liés hors d'un cadre conventionnel, « Think out of the Box ».



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).

Mathias Arlot

Lead UX/UI Designer

Designer autodidacte, créatif, passionné et fort de 18 ans d'expérience, il aime co-créeer 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.

Sébastien Tanguy

Associé fondateur de Testapic

Ingénieur UTC Innovations Technologiques, Sébastien débute sa carrière en tant qu'ingénieur R&D dans l'industrie. Passionné par le web et entrepreneur dans l'âme, il est devenu directeur des opérations et associé d'une 1ère start-up puis il co-fonde Testapic en 2011 avec 3 associés experts du Web et de l'UX.

Testapic est l'expert français du test utilisateur distant crowdsourcé se basant sur une méthode asynchrone non modéré. Testapic place l'utilisateur au centre de la démarche de conception (ergonomie, UX) et d'optimisation (conversion) avec des tests vidéos commentées sur ordinateur ou mobile réalisées par un panel de +130.000 personnes représentatives des internautes français.



Raphaël Yharrassarry

Lead UX Designer

Je travaille en freelance comme lead UX designer, psychologue depuis le dernier millénaire. Mon parcours m'a permis de travailler sur des sujets variés allant du WAP à la télévision, en passant par, le web, le e-commerce et les applications professionnelles ou le design de service. J'interviens sur les phases de recherches utilisateurs, l'animation d'ateliers de co-conception, la réalisation et l'évaluation des services, ainsi que sur la mise en place de stratégies centrées sur l'utilisateur.

Depuis 2009, je partage mon expérience et mes connaissances sur mon bloc-notes. Ce qui m'a amené par la suite, à enseigner dans divers écoles et notamment à créer une formation en UX Design. Je m'occupe aussi de l'association Flupa qui coordonne de nombreux événements pour les professionnels de l'UX francophone.

Nathaniel Richand

Spécialiste Agile, Lego Serious Game

Tout autant passionné par les produits que par la manière de les faire, aussi bien techniquement qu'humainement. Nathaniel intervient pour des missions de coaching d'équipe où il couvre le coaching technique (test, refactor, intégration continue...), l'organisation et la facilitation ainsi que le coaching des équipes produits (vision, personas, story mapping, user stories...). Il anime régulièrement des formations agiles.

Patrick Perlmutter

Spécialiste Metrics & Analytics

Patrick est fondateur de Metriq, une agence d'analytics et de gestion de données. Dans son rôle il conçoit des stratégies afin d'améliorer la compréhension du comportement des utilisateurs lors de leurs interaction avec un produit ou un service. Il travaille notamment avec des PME comme Five by Five, Santech et APM ainsi que des grands groupes comme L'Oréal, GrDF ou encore Euler Hermes.

Avant de créer metriq, Patrick était chef de produit et d'expérience utilisateur à Infinet. Il surveillait la conception du produit, l'implémentation des fonctionnalités et la récolte des données quantitatives et qualitatives.

Patrick a rejoint Infinet après avoir conseillé la startup pendant la deuxième saison de NUMA, le premier accélérateur français, où il était entrepreneur-en-résidence. À NUMA il a soutenu 12 startups sur la définition de leurs produits et leurs approches au marché. Le taux de réussite de cette deuxième saison s'élève à plus de 50%. Patrick a obtenu un BA du College of William and Mary en économie internationale ainsi qu'un MBA de HEC Paris.



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).

Françoise Sémiramothe & Gilles Benistri

Artistes plasticiens

Les domaines de prédilection de Gilles et Françoise sont les arts plastiques en général et plus précisément la peinture, le dessin, la vidéo et installations. Co-fondateurs de La Collective, ils interviennent dans différentes structures dans le cadre d'actions culturelles et solidaires.

Depuis 2000, tous deux exposent dans de nombreuses galeries en France, en Europe, à Dubaï dont à Laptop. Depuis 2008, Françoise Sémiramothe collabore avec l'écrivaine Françoise Donadieu dans le cadre de nombreuses expositions. En 2011, Gilles lui est attribué l'aide à la création/arts visuels par La Région Paca et par le Conseil Départemental des Bouches du Rhône pour l'édition de sa monographie « Textures du jour » aux éditions Archétype. En 2015, il entre dans la collection du Fond Régional d'Art Contemporain de La Région Paca.



COORDONNÉES & RENSEIGNEMENTS

Le Laptop

6 rue Arthur Rozier
75019 Paris

01 77 16 65 24
formation@lelaptop.com

www.lelaptop.com/formation-ux-design

Siret : 538 779 828 00010
Agrément n° 11755127475