

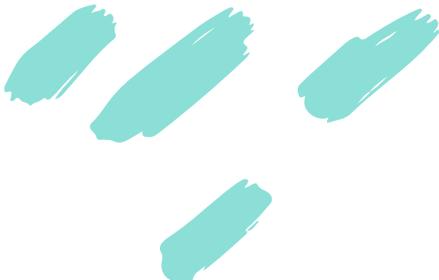
The  
Design  
crew



PROGRAMME

# Bootcamp

Durant 8 semaines intensives, apprenez l'ensemble des compétences requises pour vous reconverter et décrocher votre premier job de product designer.



# Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les élèves seront en mesure d'appliquer des méthodes de pensée centrées sur l'utilisateur afin de concevoir des produits numériques ayant une utilité et un impact sur le développement de leur entreprise.

Aux côtés de mentors expérimentés, ils apprendront l'ensemble des compétences clés du métier de Product Designer.



# Public visé & pré-requis

La formation « Bootcamp » sur 8 semaines consécutives s'adresse à toute personne souhaitant se professionnaliser ou se reconvertir sur le métier de Product Designer.

Il n'y a pas de pré-requis pour suivre cette formation, si ce n'est au niveau des softs skills où nous demandons aux futurs étudiants de faire preuve de motivation et de curiosité sur le métier de Product Designer.

Ces softs-skills seront validées lors d'un entretien téléphonique post-inscription, qui servira également à comprendre les motivations et objectifs du stagiaire afin de juger de la cohérence du dossier.

Entre la demande initiale du bénéficiaire et le début de la formation, le délai minimum d'accès est de 3 semaines afin de pouvoir procéder à l'ensemble des démarches (entretien de découverte, demandes de co-financements, modalités d'inscriptions, onboarding).

# Moyens pédagogiques et techniques



Tout au long de la formation, des cours théoriques seront associés à des exercices de mise en situation. Les élèves travailleront également sur 3 projets concrets tout au long de la formation afin de pouvoir mettre en pratique les connaissances acquises, de pouvoir se confronter à la réalité du métier et de pouvoir alimenter leur portfolio à l'issue de la formation.

Les connaissances seront confirmées à travers ces cas pratiques et l'ensemble des méthodes qui s'y rattachent.

Les conditions générales dans lesquelles la formation est dispensée, notamment les moyens techniques, sont les suivantes : mise à disposition d'une salle pour 24 personnes avec l'ensemble du matériel technique (écran TV, câble HDMI, tables doubles, chaises, carnets de notes, stylos, feutres, post-its) pour la diffusion du cours.

Nous sommes situés dans le centre de paris, au 88 rue du Faubourg du Temple - 75011. C'est ici que nous accueillons tous les étudiants qui suivent nos formations - seulement en présentiel. Nos locaux actuels ne nous permettent pas d'accueillir des publics en situation de handicap.

# Ce que vous apprendrez



Durant 8 semaines, vous travaillerez sur 3 projets réels, couvrirez l'ensemble du design process et préparerez votre reconversion.

- **Comment s'intègre le design dans une organisation produit**
- **Préparer, mener et restituer des phases de recherche utilisateur**
- **Générer des concepts grâce à des techniques d'idéation**
- **Valider vos hypothèses grâce à la passation de tests utilisateurs**
- **Prototyper en haute fidélité**
- **Réaliser & industrialiser vos interfaces grâce au design system**
- **Intégrer l'UX writing tout au long de votre design process**
- **Présenter son travail et convaincre son audience**



# Le programme détaillé

Notre programme Bootcamp de 8 semaines est séquencé en 5 temps forts, autour de 3 projets.

Il se tiendra du lundi 11 octobre 2021 au vendredi 3 décembre 2021 (360 heures de formation)

**SEMAINE 1 - du 11 au 15 octobre 2021**

# **Les Bases**

L'objectif de cette première semaine est de vous rendre rapidement autonome sur des sujets clés macro (organisation produit, collaboration, framework) et micro (maîtrise d'outil, réalisation de votre première application mobile, maîtrise des principes généraux UX & UI).

## **LA PLACE DU DESIGN DANS UNE ORGANISATION PRODUIT**

Nous vous expliquerons comment s'intègre le design au sein d'une organisation produit, comment il interagit avec les différents départements et comment collaborer efficacement avec les product manager et les développeurs.

## **MAITRISER LE MODÈLE DU DOUBLE DIAMANT**

Issu du design thinking, le modèle du double diamant permet de facilement appréhender le design process grâce à ses dynamiques de convergence & divergence, de définir le bon problème et d'y apporter la meilleure solution.

## **ASSIMILER LES BASES DE LA RÉALISATION D'INTERFACES (UI)**

Nous travaillerons votre œil de designer et vous transmettrons les bases du design graphique (logo, fonts, couleurs, negative space, éléments UI...). L'outil est un moyen pour le product designer, pas une fin. C'est pourquoi nous vous rendrons rapidement autonome sur Figma afin que vous puissiez par la suite vous concentrer sur la réflexion.

**SEMAINES 2 & 3 - du 18 au 29 octobre 2021**

# Projet 1

Nous avons volontairement scopé le projet 1 au deuxième diamant du double diamant, soit l'espace "solution". Vous devrez apporter la meilleure solution à une problématique donnée et passerez par les étapes d'idéation, de prototypage, de test utilisateur et enfin de réalisation d'interfacers.

## **GÉNÉRER DES CONCEPTS GRÂCE À L'IDÉATION**

Il existe une multitude de solutions pour un problème donné. Grâce à des ateliers d'idéation, nous stimulerons votre créativité afin de générer un maximum de concepts potentiels.

## **PRÉPARER, MENER ET ANALYSER DES TESTS UTILISATEURS**

Vous apprendrez à préparer vos sessions de tests utilisateurs en définissant vos objectifs de test, en structurant votre guide d'entretien et en préparant votre setup technique. Nous vous expliquerons la posture à adopter et les biais à éviter lors de la passation. Enfin, nous vous apprendrons à restituer vos enseignements afin d'itérer sur votre produit.

## **COMMUNIQUER SES IDÉES ET CONVAINCRE SON AUDIENCE**

Le product designer doit être un excellent communicant. C'est un métier transverse qui interagit avec de nombreux départements et qui s'expose aux feedback, en présentant continuellement son travail. Nous vous apprendrons à présenter votre réflexion et à actionner certains leviers pour convaincre votre audience.

**SEMAINES 4 & 5 - du 1er au 12 novembre 2021**

## **Projet 2**

Pour ce second projet, vous couvrirez l'ensemble du design process, en effectuant une phase de recherche pour comprendre les besoins, motivations & frictions de vos utilisateurs et définir la problématique à tacler. Vous aborderez de nouveaux sujets comme l'UX writing et le design system.

### **MENER UNE PHASE DE RECHERCHE UTILISATEUR**

Avant de démarrer un projet, il est fondamental de comprendre ses utilisateurs cibles – leurs besoins, frictions et motivations. Pour ce faire, il existe différentes méthodes de recherche utilisateur, à utiliser en fonction de vos objectifs, que nous vous présenterons et que vous mettrez en pratique pour démarrer ce deuxième projet.

### **APPRÉHENDER L'UX WRITING**

Souvent négligés, les mots jouent un rôle clé dans la compréhension et l'expérience d'utilisation d'un produit. Nous vous expliquerons comment intégrer l'UX writing tout au long de votre design process.

### **POSER LES PREMIÈRES BASES D'UN DESIGN SYSTEM**

Très en vogue, le design system permet à une équipe produit de construire des composants graphiques réutilisables, avec des règles d'utilisation strictes, pour gagner en cohérence produit et en vitesse d'implémentation. Nous vous montrerons comment poser les premières briques d'un design system, quelles sont les étapes à ne pas négliger et les erreurs à éviter.

**SEMAINES 6 & 7 - du 15 au 26 novembre 2021**

## **Projet 3**

Le saut dans le grand bain : le projet 3. Vous avez désormais 2 projets à votre actif, en ayant progressivement couvert l'ensemble du design process. C'est désormais à votre tour de définir votre propre process et de mener à bien votre dernier projet.

### **DÉVELOPPER VOTRE AUTONOMIE**

Il est important de ne pas suivre machinalement le même design process pour tous les projets. En effet, certains nécessiteront un temps long de recherche utilisateur, d'autre pas du tout. Nous voulons développer votre autonomie et votre sens critique en vous faisant définir votre propre process.

### **PRENDRE CONSCIENCE DE L'IMPACT DE VOS ACTIONS**

En tant que product designer, nous concevons les produits et services qui composeront notre quotidien de demain. Il est de notre responsabilité de prendre conscience de l'impact de nos actions, sur les gens, la société et l'environnement.

### **PROTOTYPER EN HAUTE FIDÉLITÉ AVEC PROTOPIE**

Prototyper en haute fidélité peut être extrêmement utile dans certains cas. C'est pourquoi nous vous apprendrons à prototyper des micro-interactions grâce à Protopie.

**SEMAINE 8 – du 29 novembre au 3 décembre 2021**

# **Accompagnement personnel**

Lors de cette dernière semaine, vous aurez l'occasion de vous spécialiser sur un sujet de votre choix et nous vous accompagnerons pour préparer du mieux possible votre reconversion en tant que product designer.

## **SE SPÉCIALISER SUR UN SUJET DE VOTRE CHOIX**

Vous pourrez aller encore plus en profondeur sur l'un des 5 sujets proposés (recherche utilisateur, test utilisateur, UX writing, prototypage ou UI) afin de vous spécialiser et d'avoir une compétence marquée et forte.

## **CONSTRUIRE VOTRE PORTFOLIO**

Grâce aux 3 projets réalisés, vous aurez de la matière pour construire votre portfolio. Nous vous accompagnerons sur la façon de présenter votre réflexion, les différentes étapes par lesquelles vous êtes passées ainsi que vos interfaces.

## **VOUS PRÉPARER AUX ENTRETIENS**

Nous avons recruté de nombreux designers : nous savons ce qui fait la différence en entretien et ce qui est attendu. Nous vous transmettrons les clés, vous entraînerons et vous donnerons accès à notre réseau.

# Modalités d'évaluation



Afin de mesurer l'efficacité du dispositif pédagogique et de vérifier l'adéquation entre les besoins et la validation des acquis par le stagiaire, nous mettons en place un dispositif d'évaluation avant, pendant et après la formation.

En amont, le stagiaire est testé pour évaluer son niveau de connaissance sur le sujet de la formation. L'objectif est de permettre au formateur de s'adapter et de mettre en place des modules sur-mesure.

L'évaluation des compétences acquises s'effectue par les mentors lors des 3 journées de restitution, via des présentations finales sur les 3 projets. Les élèves présentent leur solution et l'ensemble du chemin parcouru pour y parvenir, sur l'ensemble du design process.

À l'issue de la formation, nous envoyons un formulaire numérique au stagiaire pour estimer la qualité de l'enseignement dispensé et évoquer des axes d'amélioration.