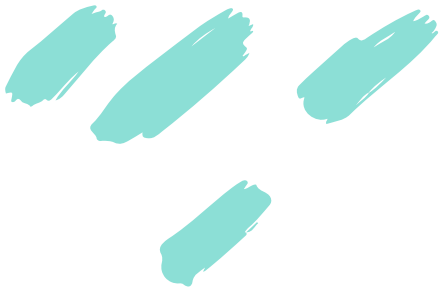




PROGRAMME

Advanced

Pendant 8 samedis consécutifs, menez un projet ambitieux, de la Discovery à la Delivery, en étant accompagné.e et challengé.e par les meilleurs designers français.



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.



Public visé & pré-requis

La formation « Advanced » sur 8 samedis consécutifs s'adressent aux personnes ayant déjà une expérience professionnelle (supérieure à 2 ans) dans l'univers de la Tech et du Produit.

Les profils visés sont principalement les Designers, Product Managers et Product Owners.

Un bon niveau de connaissances est requis sur l'industrie produit/tech/design avant l'entrée en formation. Ces connaissances 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 1 mois 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 auront également un cas pratique qui fera office de fil rouge tout au long de la formation.

Les connaissances seront confirmées à travers ce cas pratique 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 en présentiel. Nos locaux actuels ne nous permettent pas d'accueillir des publics en situation de handicap. Cependant, nous avons la possibilité d'adapter la formation Advanced en proposant un format de suivi en distanciel. Toutes les dispositions ont été prise afin de garantir une expérience d'apprentissage optimale, même à distance.

Ce que vous apprendrez



Durant 8 samedis consécutifs, les mentors vous accompagneront pour faire des deep-dives sur de nombreuses thématiques, de la phase de User Research à la production UI en passant par le mindset à adopter.

- **Comment collaborer efficacement entre Design, PM & Dev**
- **Comment définir le bon problème à résoudre**
- **Comment générer des solutions grâce à des ateliers d'idéation**
- **Comment intégrer l'UX writing tout au long de votre design process**
- **Comment prototyper en haute fidélité grâce à Origami**
- **Comment préparer, mener et restituer des tests utilisateurs**
- **Comment démarrer votre design system, en lien avec la brand**
- **Comment présenter son travail et convaincre son audience**



Détails des modules

Voici le détail des 11 modules qui composent la formation. Nous expliquons de façon plus précise le déroulé et les sujets abordés.



Le programme détaillé

Voici le programme détaillé de la formation, cours par cours, qui se tiendra du samedi 16 octobre 2021 au samedi 4 décembre 2021 (65h de formation).

MODULE 1

Product Design & Double Diamant

Nous expliquerons la place qu'occupe le product designer aujourd'hui, à la croisée des chemins entre la technique, le business, les utilisateurs et l'artistique. Nous poserons des bases saines pour le futur de la formation. Nous vous présenterons le framework du double diamant (comment trouver le bon problème à tacler puis la meilleure solution à développer). Nous ferons un deep-dive sur chaque phase qui compose ce double diamant en les illustrant avec un cas concret issu de Doctolib & Getaround.

MODULE 2

Le designer dans l'équipe & la stratégie produit

Le product designer n'est pas qu'un simple exécutant. Il doit participer à l'élaboration de la stratégie produit. Comment le design s'intègre dans la vision et la stratégie Produit des entreprises ? Comment collaborer avec un product manager et avec des développeurs ? Quels sont les avantages et les challenges à travailler avec un product manager ? Nous apporterons des réponses basées sur des cas concrets (Doctolib & Getaround notamment).

SAMEDI 16 OCTOBRE 2021

9h30 : Accueil & petit-déjeuner

10h : « Product Design & Double Diamant » par Mickaël David (Doctolib) & Jérémy Barré (ex Getaround)

13h : Pause déjeuner

14h : « Le Designer dans l'équipe et la stratégie produit » par Mickaël David (Doctolib) & Jérémy Barré (ex Getaround)

18h : Fin de la journée

SAMEDI 23 OCTOBRE 2021

10h : « Empathie » par Marion Doumeingts (Alan) & Roxane Lacotte (Freelance)

13h : Pause déjeuner

14h : Cas pratique et « Définition » par Marion Doumeingts (Alan) & Roxane Lacotte (Freelance)

18h : Fin de la journée

SAMEDI 30 OCTOBRE 2021

10h : « Idéation » par Julien Pelletier (ex Heetch) & Julien Hillion (Qonto)

13h : Pause déjeuner

14h : Cas pratique

18h : Fin de la journée

SAMEDI 6 NOVEMBRE 2021

10h : « Approfondir la vision produit » par Félix Lepoutre (Lydia) et Jérémy Barré (ex Getaround)

13h : Pause déjeuner

14h : « Intégrer l'UX writing tout au long de votre design process » par Félix Lepoutre (Lydia) et Jérémy Barré (ex Getaround)

18h : Fin de la journée

SAMEDI 13 NOVEMBRE 2021

10h : « Prototypage » par Julien Pelletier (ex Heetch) & Fabiano Bernardo (Metalab)

13h : Pause déjeuner

14h : Cas pratique

18h : Fin de la journée

SAMEDI 20 NOVEMBRE 2021

10h : « Test & learn » par Arianna Biamonti (Trainline) & Chloé Martinot (Freelance)

13h : Pause déjeuner

14h : Cas pratique

18h : Fin de la journée

SAMEDI 27 NOVEMBRE 2021

10h : « Brand, UI & Design System » par Sébastien Navizet (Algolia) et Christophe Bouche (Swile)

13h : Pause déjeuner

14h : Cas pratique

18h : Fin de la journée

SAMEDI 4 DÉCEMBRE 2021

10h : Finalisation des projets et « Comment présenter & convaincre » par Jérémy Barré (ex Getaround) et Jordan Warmoes-Nielsen (The Design Crew)

13h : Pause déjeuner

14h : Présentation des projets

18h : Soirée de fin de batch

MODULE 3

Empathie

L'empathie est la phase de recherche du double diamant. Nous expliquerons les différentes méthodes (pourquoi, quand et comment les utiliser) et collecterons un maximum d'informations qualitatives et quantitatives sur notre problématique (interviews utilisateurs, contexte d'usage, journey map, marché). Le cas pratique est lancé !

MODULE 4

Définition

Une fois l'ensemble des informations collectées, nous les trierons afin d'aboutir à une vision claire de la direction dans laquelle nous souhaitons aller. Nous définirons notre problématique grâce à un travail collaboratif de « How might we... » et de dote-voting sur notre journey map. Cela nous permettra d'identifier les pain points principaux et nos opportunités de design.

MODULE 5

Idéation

Une fois le problème clairement identifié, nous entrons dans la seconde partie du double diamant : le « solution space ». L'idéation en est la première phase. Nous divergerons afin de générer et d'explorer un maximum de concepts potentiels. Nous avons structuré cette journée en 3 temps : s'inspirer (curiosité, veille et benchmark), générer (donner vie à ses idées entre intuition et méthode) et appliquer (principes, outils et itérations).

MODULE 6

Approfondir la vision produit

Le “visioning” est une méthode de travail axée sur l’innovation long-terme. Bien que peu mise en oeuvre dans les petites boîtes, elle est complémentaire au “versionning” (agile et itérations) et apporte énormément de valeur pour accompagner de nouvelles stratégies à beaucoup d’inconnues. A travers deux études de cas Getaround et Lydia, nous verrons comment le designer parvient à pousser la réflexion le plus loin possible pour aider à cristalliser et diffuser une vision ambitieuse de l’évolution d’un produit / service. Il vous sera demandé de faire de même pour votre projet de formation et ainsi de pitcher 2 concepts à la fin de cette 4e journée pour pouvoir valider la direction la plus prometteuse

MODULE 7

L’importance de l’UX writing

Qu’est-ce qu’exactement l’UX Writing ? Qui est responsable de cette composante lors d’un projet ? Comment aider à travailler sur l’UX writing en start-up ou grandes entreprises quand on est designer ? Par quoi commencer pour améliorer une “copy” ? Nous vous amènerons plusieurs éléments de réponses basés sur des expériences riches et réelles qui seront clés dans votre compréhension de cette compétence. Nous illustrerons via quelques exemples l’impact des mots sur la compréhension et la performance d’une fonctionnalité mais également l’importance pour le designer d’intégrer cette réflexion dès les phases amont du projet.

MODULE 8

Prototypage

Après avoir exploré puis sélectionné le concept sur lequel vous souhaitez vous concentrer, nous vous apprendrons à prototyper en haute fidélité grâce à Origami. Cette approche permet de tester très rapidement une idée et de l'améliorer. L'objectif est de minimiser les risques avant de lancer votre fonctionnalité en développement.

MODULE 9

Test & learn

Ce module explique comment préparer, réaliser, analyser et restituer les tests utilisateurs. Nous présenterons comment structurer votre protocole de test et quels sont les biais, notamment de formulation, à éviter. Vous menerez les tests de votre prototype auprès d'utilisateurs potentiels afin de faire un premier cycle itératif.

MODULE 10

Branding, UI & Design System

Vous apprendrez les principes généraux du branding (logo, font pairing, colorimétrie, imagerie, spacing, etc) et nous vous partagerons les étapes à ne pas négliger lors de la construction de votre design system. Nous vous présenterons également les différentes configurations d'équipe possibles – qui impliquer, pourquoi et à quel stade de la construction. Enfin, vous réaliserez l'interface (UI) finale de votre Produit.

MODULE 11

Présentation des projets

Le sprint final ! Il est temps de régler les derniers détails et de vous préparer pour les présentations de l'après-midi. Nous vous partagerons un framework de présentation, car on ne présente pas son design à ses stakeholders en ouvrant Figma, non : on explique les étapes et les enseignements qui nous ont amené à notre solution. À l'issue de l'après-midi, nous organisons une soirée de fin de batch, bien méritée, afin de passer un bon moment tous ensemble et de vous féliciter !

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 le dernier jour de la formation, lors des présentations finales des 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.