PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Réf. : UX

Cette offre de formation est éligible à MON COMPTE FORMATION moncompteformation.gouv.fr

RS 6636

Design UX

Avec initiation Figma et l'IA

Collaboratif online

4 semaines d'apprentissage
9H e-learnings + 16H de projet
4 visios de 1H30 + 2 ateliers de 3H15
Equivalent à 38H

Tutorat online

4 semaines d'apprentissage
9H e-learnings + 23H de projet
4 à 6 tutorats de 60MIN
Equivalent à 38H

A votre rythme

9H e-learnings

D+HINKING

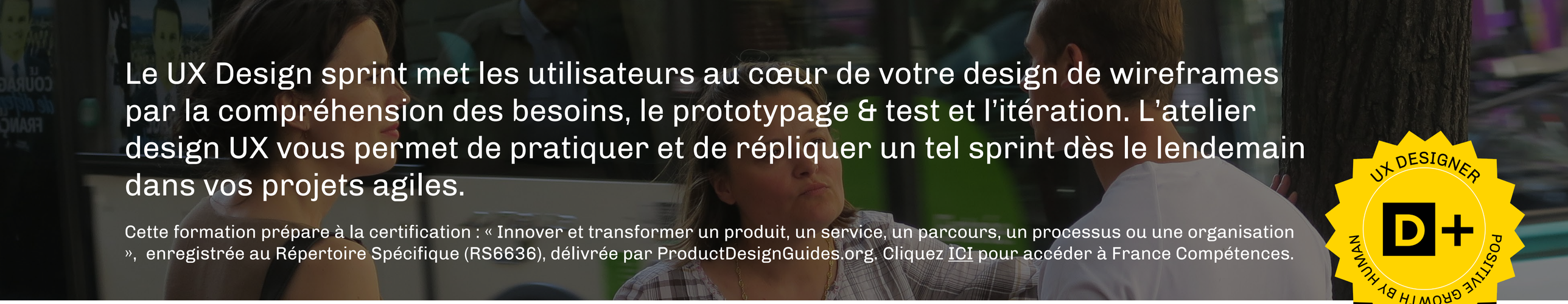
DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

Mise à jour
31/07/2025

Mettre l'utilisateur au cœur du design de vos wireframes avec une méthodologie réplicable.

Ce UX Design sprint combine des éléments du

- Design thinking de Stanford,
- Google Venture design sprint de Jake Knapp,
- Lean UX de Jeff Gothelf.



Le UX Design sprint met les utilisateurs au cœur de votre design de wireframes par la compréhension des besoins, le prototypage & test et l'itération. L'atelier design UX vous permet de pratiquer et de répliquer un tel sprint dès le lendemain dans vos projets agiles.

Cette formation prépare à la certification : « Innover et transformer un produit, un service, un parcours, un processus ou une organisation », enregistrée au Répertoire Spécifique (RS6636), délivrée par ProductDesignGuides.org. Cliquez ICI pour accéder à France Compétences.

Audience

Quiconque souhaitant expérimenter le UX Design en mode Sprint pour développer des prototypes digitaux en étant centré sur l'humain:

Web : designers graphiques, UI ou UX, webdesigners, webmasters, développeur web

DSI : chef de projet digital, product manager, product designer, product owner

Marketing : responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client, designer de marque

Objectifs

Expérimenter le UX Design sprint afin de produire des prototypes digitaux avec efficacité **en vous aidant de l'IA** et de Figma:

01 - Cadrer le sprint en formalisant le business challenge et en analysant le business journey.

02 - Collecter les besoins des utilisateurs et des parties prenantes internes par des entretiens.

03 - Analyser et formaliser les besoins. Définir le design challenge.

04 - Benchmarker. Pratiquer le design studio afin de générer des idées sous forme de maquettes papier.

05 - Construire l'architecture de l'information. Concevoir un prototype basse fidélité dynamique avec Excalidraw, Marvel app ou Figma. Expérimenter des outils IA pour créer les wireframes.

06 - Définir les objectifs de test et tester. Itérer.

07 - Valider. Transmettre pour la conception UI haute fidélité.

Nos méthodes d'innovation professionnalisantes uniques

Nos atouts sont de :

- Etre à la pointe méthodologique en innovation et transformation
- Développer des formats d'apprentissage hybrides expérientiels
- Accompagner les apprenants avec des facilitateurs praticiens
- Autonomiser par la mise en pratique sur des projets
- Fournir un kit de sprint (canevas, cartes méthodologiques...)

Vous êtes en mesure de répliquer les méthodes agiles en présentiel et en distanciel.

Formats pédagogiques

En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.
Collaboratif online : ateliers & visios hebdomadaires en distanciel avec des apprenants.
Tutorat online : accompagnement individuel en distanciel avec un tuteur.
A votre rythme : accès au e-learning uniquement.
En intra, possible en présentiel ou hybride sur mesure.

Facilitation d'apprentissage

Découvrez les facilitateurs en 1 clic

Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.

Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.
Aisance avec l'informatique de bureau.

Vos bénéfices

Une compétence professionnalisante.
Une employabilité améliorée.
Un Taux Journalier plus élevé.

Une méthode pratico-pratique
Des outils pour répliquer le sprint.
Un accès permanent au e-learning avec des mises à jour.

Un certificat publiable sur LinkedIn.
Un réseau exclusif.
Possibilité de devenir facilitatrice ou facilitateur d'apprentissage avec nos parcours.

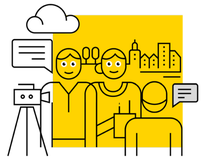
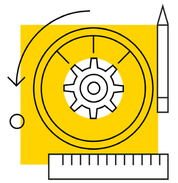
PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Basé sur le modèle européen d'innovation
PRODUCT DESIGN GUIDES

Le processus du UX Design sprint

Vous partez d'un brief avec la décisionnaire pour aboutir à des wireframes prêts à être conçu en haute fidélité.

7 étapes articulées en **12 ateliers** et outillées qui vous permettent de créer ou d'améliorer l'architecture et le maquettage.
Ce parcours d'apprentissage va au-delà du design UX. Il vous outille aussi pour faciliter des ateliers UX.
En complément il est recommandé de faire la formation de design UI ET de facilitation et design d'ateliers collaboratifs.

	DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE			CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE			
							
Modules	01 Cadrer	02 Collecter	03 Analyser	04 Brainstormer	05 Concevoir	06 Tester	07 Continuer
Objectifs	Définir les besoins du décisionnaire	Collecter les besoins des parties prenantes et des utilisateurs	Analyser et formaliser les besoins	Générer des idées de maquettes	Concevoir le prototype basse fidélité dynamique	Tester le prototype	Améliorer en continue
Ateliers	A-Prise de brief B-Atelier design planning	A-Atelier interview planning B-Mise en œuvre	A-Atelier analyse B-Point d'étapes : Validation du design challenge	A-Atelier design studio	A-Atelier architecture B-Atelier zoning	A-Atelier test planning B-Atelier proto test	A-Atelier validation proto B-Atelier transmission UX UI

Le contenu pédagogique

Vous suivez un processus articulé en 7 étapes et outillé pour vous permettre d'appliquer la méthode agile sur un projet professionnel, personnel ou simulé. Des modules thématiques viennent compléter votre apprentissage par le faire sur des points méthodologiques précis. Afin de vous aider à appliquer cette méthode agile dès aujourd'hui, cet apprentissage inclut 14 ateliers et points d'étape pour implémenter ce sprint dans votre organisation en mode sprint.

INTRODUCTION

Le UX Design sprint est la méthode agile pour traduire la proposition de valeur d'une organisation en wireframes répondant aux besoins des utilisateurs. Ce processus aligne leurs besoins et ceux de l'organisation exprimés par la décisionnaire. Les designers UI peuvent ensuite produire digitalement. Elle s'appuie sur les 2 phases du design. Il s'agit avant tout de comprendre les besoins exprimés sous forme du design challenge, ensuite, en itération, de concevoir et tester des prototypes. 2 phases bien distinctes Vous découvrez les sources méthodologiques de ce processus. Il intègre les approches du

- Design Thinking de Stanford,
- Lean UX de Jeff Gothelf
- Google design sprint de Jake Knapp.

Cet apprentissage inclut des fondamentaux de la facilitation de sprint. Ce sprint fait partie des méthodes agiles.

01 CADRER

Définir les besoins du décisionnaire

Tout est au commencement. Le Product Design lead ou le Designer UX mène la prise de brief avec la décisionnaire. Le business challenge, la proposition de valeur, le modèle de business sont à minima partagés avec le projet.

- Faire le brief avec le canevas de cadrage
- Intégrer le modèle de business, la proposition de valeur, le persona et les guides de style
- Définir le business challenge
- Planifier le sprint et constituer l'équipe

Embarquer l'équipe

L'un des enjeux au démarrage est d'embarquer l'équipe. Il s'agit de leur présenter le résultat de la prise de brief et de faciliter leur appropriation. Ils ressortent de l'atelier design planning alignés sur le besoin de l'organisation et enthousiastes.

- Présenter le projet
- A partir du brief, décrire le business journey
- Analyser les risques, les hypothèses de ce projet

Le contenu pédagogique

02 COLLECTER

Préparer la collecte des attentes et des besoins

L'échange avec la décisionnaire est un point de départ. Il s'agit de rencontrer maintenant les utilisateurs pour mieux comprendre leurs attentes quant à la solution digitale. A ce stade les utilisateurs sont le ou les persona déjà identifiés. Les parties prenantes de l'organisation vont bénéficier de la solution digitale pour effectuer leur travail et contribuer au business challenge. Ils ont aussi des besoins qui doivent être entendus et intégrés.

- Identifier les parties prenantes et les utilisateurs à interviewer
- Elaborer les guides d'entretiens par typologie à partir des objectifs de recherche
- Planifier la mise en œuvre

Rencontrer les parties prenantes et des utilisateurs

En recherche qualitative, de nombreuses méthodes existent. Ici, l'entretien face-à-face ou à distance est le plus usuel. Il est une discussion semi-ouverte. Votre guide vous aide à collecter les informations importantes pour la suite du projet. Cette phase vous permet donc de vous confronter aux attentes et parfois aussi de savoir les rendre réalistes.

- Pratiquer les bonnes pratiques des entretiens
- Mener les entretiens avec la posture du UX Researcher
- Préparer la restitution avec une prise de notes

03 ANALYSER

Analyser et formaliser les besoins

La divergence lors des entretiens nécessite la convergence avec l'analyse pour aboutir sur une synthèse des besoins et la formulation d'un design challenge. Celle-ci s'effectue avec différents outils comme le diagramme d'affinité et/ou la carte d'expérience. Il est alors plus facile de synthétiser les besoins et de formuler le design challenge.

- Réaliser un diagramme d'affinité afin d'identifier les thématiques
- Construire une carte d'expérience afin d'identifier les émotions et les besoins non satisfaits
- Synthétiser les besoins par persona et partie prenante
- Formuler le design challenge au service du business challenge

Valider avec la décisionnaire

Cela clôt la phase de compréhension des besoins. L'équipe s'est donc approprié le business challenge en le reformulant en design challenge. Elle a intégré les besoins de chacun. Il s'agit maintenant de les valider avec la décisionnaire. La phase de conception d'une solution digitale dépend de cette analyse.

Le contenu pédagogique

04 BRAINSTORMER

S'inspirer et brainstormer des idées

Designer un nouveau site ou améliorer un site existant nécessite de penser souvent au delà de son champ mental. Les séquences du design studio permettent de, petit à petit, penser à de multiples solutions: benchmarker, générer des idées avec le Crazy 8, faire du sketching. L'équipe choisit alors les idées les plus prometteuses.

- Benchmarker afin de s'inspirer
- Le Crazy 8 pour penser à des idées folles
- Faire du sketching pour designer sur papier des écrans possibles
- Pré-selectionner avec les sticky decisions
- Prioriser avec la matrice d'impact

PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG

Les e-learnings sont disponibles à des partenaires avec un contrat de partenariat via [ProductDesignGuides.org]

05 CONCEVOIR

Définir l'architecture de l'information

L'utilisateur utilise un site pour des tâches spécifiques. Le site doit être architecturé pour faciliter la réalisation de telles tâches. Un storyboard permet de comprendre le contexte de l'utilisation du site. Le user flow précise les étapes suivies par l'utilisateur pour réaliser les tâches. L'information est priorisée par écran. L'architecture globale est construite avec le tri des cartes et testée avec le tree testing. Les principes d'ecoconception sont appliqués déjà à ce niveau.

- Créer un storyboard afin de s'aligner sur le contexte
- Intégrer les user stories écrites par la décisionnaire
- Concevoir un user flow pour des tâches spécifiques
- Prioriser le contenu avec le priority guide
- Construire l'architecture avec le tri de cartes
- Evaluer la structure avec le tree testing

Construire un prototype basse fidélité dynamique

L'équipe est alors prête pour prototyper une solution. Il s'agit de concevoir un prototype basse fidélité dynamique. Les principes de l'ergonomie des interfaces sont appliqués. Si tel était le besoin exprimé, l'équipe conçoit mobile first.

- Construire un prototype dynamique basse fidélité dynamique avec Excalidraw, Marvel app ou Figma.

Des outils IA sont expérimentés pour créer les wireframes.

Le contenu pédagogique

06 TESTER

Préparer le test

Toutes les étapes précédentes ont comme but le test pour vérifier et améliorer l'architecture et les wireframes conçus. Elle doit suffisamment répondre aux besoins des utilisateurs et des parties prenantes. La phase de préparation du test est donc essentielle pour être en capacité de vérifier l'adéquation entre le besoin et la solution.

- Définir les objectifs de test associés aux tâches des utilisateurs
- Choisir les participants et les modalités
- Préparer un protocole de test

Tester le prototype basse fidélité

Cette étape est souvent rapidement faite alors qu'elle est critique. Il vaut mieux parfois itérer pour mieux répondre aux besoins des utilisateurs.

- Mettre en œuvre les tests avec la bonne posture
- Analyser les résultats en termes de user flow et de contenu d'écrans
- itérer

07 CONTINUER

Valider avec la décisionnaire

Cela clôt la phase de stratégie UX. Cette validation est critique. Elle précède la conception de plus haute fidélité avec un outil comme Figma. Il devient par la suite plus couteux de modifier la structure du site et le contenu des écrans. La décisionnaire valide ou non ce prototype dynamique.

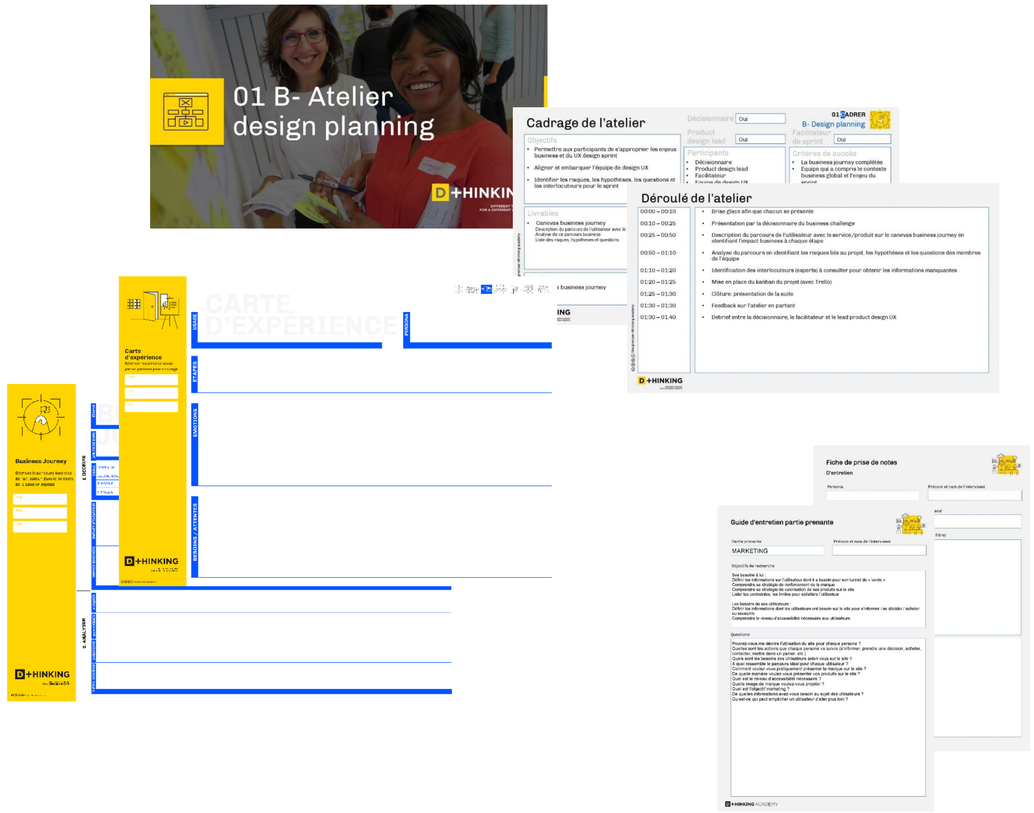
Transmettre aux designers de conception UI

L'atelier transmission UI permet de faire un pont avec les designers UI si ceux-ci sont différents des designers UX ou si ils n'ont pas été suffisamment impliqués dans ce UX Design sprint. Leur tâche est de délivrer un prototype haute fidélité validé (MVP), à l'équipe de développement qui va prendre la relève pour transformer le MVP en produit fini.

Des outils

Des outils pour répliquer ce sprint en présentiel ou en distanciel.

- Plus de 12 canevas,
- 6 fiches méthodologiques,
- 8 warmups,
- 11 déroulés d’ateliers,



Des compétences,
des techniques
et des connaissances

Approche mobile first
Audit ergonomique
Benchmark
Brainstorming
Business challenge
Business journey
Cadrage avec décisionnaire
Carte d’expérience
Crazy 8
Design studio
Design challenge
Diagramme d’affinité
Excalidraw
Ecoconception
Ergonomie
Figma
Grille d’entretien
Guides de styles
Interview
Itération
Lightning demos
Marvel
Matrice impact
Modèle de business
MVP
OOUX
Parties prenantes
Persona
Priority guide
Proposition de valeur
Protocole de test
Prototypage papier
Sticky decision
Storyboard
Stratégie de conception
Stratégie UX
Structured critique
Synthèse des besoins
Tree testing
User flow
User journey
User stories
Utilisateurs clients
Verbatim clé
Zoning

* Les modules thématiques seront mis en ligne progressivement en 2025.
Ils seront rétroactivement ouverts à l'alumni.

Le séquençage pédagogique

Chaque e-learning de ce format hybride consiste en des apports théoriques, des jeux, des quiz et des vidéos.
Le format hybride online est rythmé avec des visios et des ateliers en distanciel.
Le temps en autonomie est une estimation de temps de travail personnel à fournir dans la semaine.
Il est IMPORTANT de suivre les e-learnings avant les visios afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1 DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE
E-learning : Introduction
E-learning : 00 Le UX design sprint
E-learning : 01 CADRER
Visio #1 : Le lancement du parcours
E-learning : Les méthodes UX
E-learning : 02 COLLECTER
E-learning : Référentiel de marque
Atelier #1 : Cadrage et préparation des interviews
Interview avec les parties prenantes et utilisateur (1H)
En autonomie : Mise en œuvre des entretiens (3H)
E-learning : Les audits UX

Semaine 2 :
E-learning : Eco-conception
E-learning : 03 ANALYSER
En autonomie : Mise en œuvre de l'analyse (2H)
Visio #2 : La compréhension des utilisateurs
E-learning : L'architecture de l'information*

Une introduction à Figma est incluse dans ce parcours.
Pour développer des compétences avancées,
se référer à la formation Design UI avec Figma.

Semaine 3 : CONCEVOIR ET TESTER UN PROTOTYPE
E-learning : 04 BRAINSTORMER
En autonomie : Benchmarker (2H)
Visio #3 : Design studio : Crazy 8, sketching et décision
E-learning : 05 CONCEVOIR
E-learning : Accessibilité
En autonomie : Création du storyboard et du user flow (3H)
Atelier #2 : Priority guide, architecture, prototype avec Figma
En autonomie : Finition du prototype basse fidélité (2H)

Semaine 4 :
E-learning : Prise en main de Figma
E-learning : Création des wireframes
E-learning : 06 TESTER
En autonomie : Mise en œuvre du test (2H)
E-learning : 07 CONTINUER
Visio #4 : Validation et transmission
E-learning : Atomic Research
E-learning : Les outils IA
E-learning : Portfolio & profil
E-learning : Conclusion
En autonomie : Constitution du dossier projet /portfolio (2H)

Les modules e-learning

Ils se constituent des modules du UX Design sprint et de modules thématiques.

D+HINKING ACADEMY

Introduction

D+HINKING ACADEMY

00 UX Design sprint

DEFINIR LE DESIGN CHALLENGE

D+HINKING ACADEMY

01 Cadrer

D+HINKING ACADEMY

02 Collecter

D+HINKING ACADEMY

03 Analyser

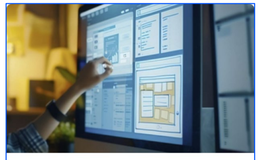
CONCEVOIR ET TESTER LE WIREFRAME

D+HINKING ACADEMY

04 Brainstormer

D+HINKING ACADEMY

05 Concevoir



D+HINKING ACADEMY

06 Tester

D+HINKING ACADEMY

07 Continuer

D+HINKING ACADEMY

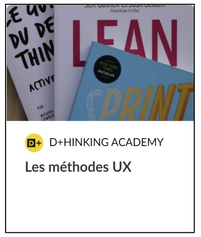
Conclusion UX

ProductDesignGuides .org

Portfolio et profil

ProductDesignGuides .org

Prise en main de Figma



D+HINKING ACADEMY

Les méthodes UX

ProductDesignGuides .org

Référentiel de marque

ProductDesignGuides .org

Ecoconception

ProductDesignGuides .org

Les outils IA

ProductDesignGuides .org

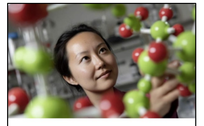
Création de wireframes avec Figma

ProductDesignGuides .org

Les audits UX

ProductDesignGuides .org

UX Research



ProductDesignGuides .org

Atomic Research

Modules thématiques

La certification

3 parcours pour devenir certifié :

Hybride online

Le nec plus ultra pour ancrer votre apprentissage.
Vous rejoignez des apprenants hebdomadairement avec un praticien pour appliquer la méthode.

Tutoré online

Un praticien vous accompagne hebdomadairement pour appliquer la méthode.

Vous êtes certifié Dthinking* à la suite de la formation suivie activement et d'un quiz réussi.
Vous êtes certifié France Compétences à la suite d'un oral dans le cas d'un financement CPF.

En candidature individuelle

Vous suivez le e-learning à votre rythme et appliquez la méthode en complète autonomie.
Vous ne pouvez pas bénéficier d'un financement CPF.

Vous êtes certifié Dthinking et France Compétence à la suite d'un quiz réussi et d'un oral de certification.

Certificat
ProductDesignGuides.org

Certificat France Compétence

* Dans le cas d'un CPF, la certification Dthinking se fait à l'issue de l'oral de certification

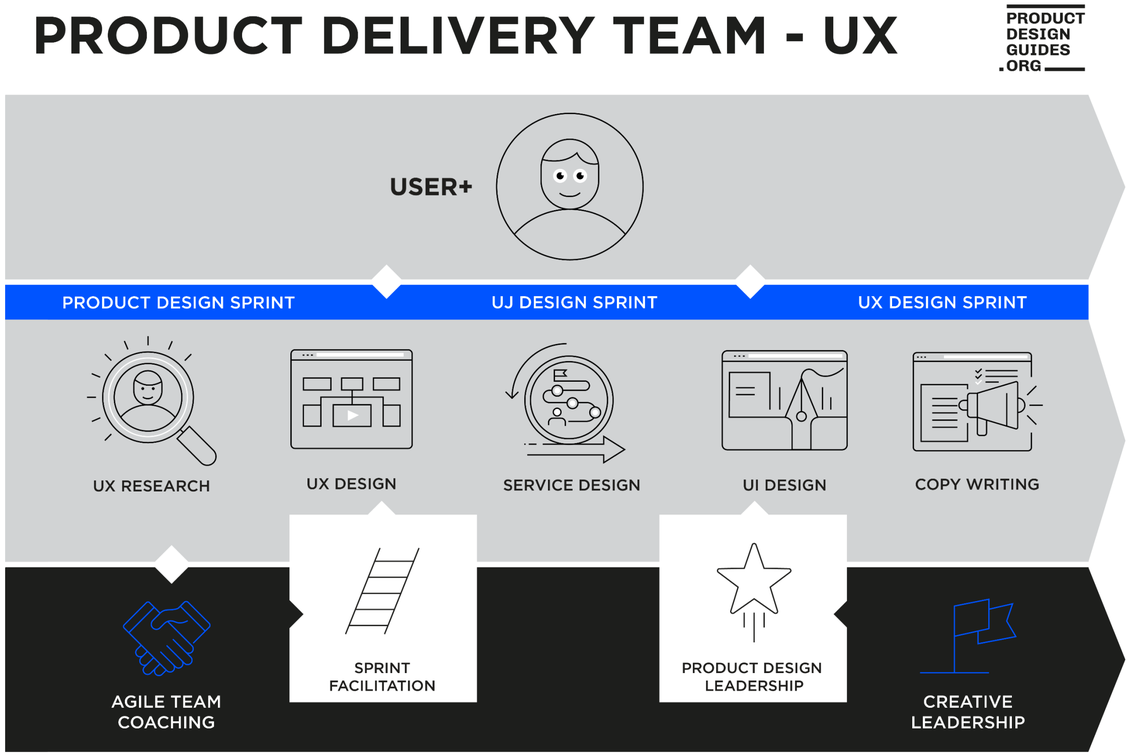
PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG
12 DECEMBER 2023
CERTIFIED FUNDAMENTAL SKILLS
UX DESIGN
Your name here
UX DESIGN
FUNDAMENTAL SKILLS

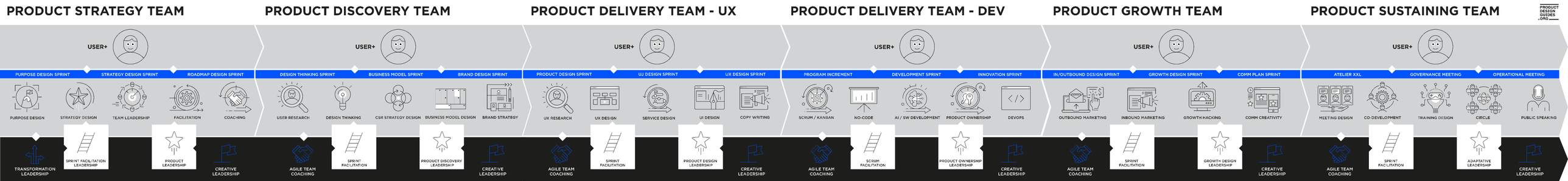
Exemples de vos compétences suivantes

Cliquez sur l'image pour accéder à la description de la formation

La compétence

La compétence en design UX est essentielle à la UX Product Delivery team. Elle apporte cette centricité utilisateur lors du UX Design print pour concevoir une solution digitale qui répond aux besoins des parties prenantes et des utilisateurs. Cette équipe délivre ce qui est nécessaire aux les Designers UI pour concevoir un MVP de haute fidélité : une arborescence et des maquettes validées par les utilisateurs & les parties prenantes.
Les parcours d'apprentissage de Dthinking sont construits sur le modèle de productdesignguides.org





Le réseau de la facilitation

Comme alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau de productdesignguides.org. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d’apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitatrice, facilitateur d’apprentissage ou coach d’équipe, un réseau de pairs pour collaborer et monter en compétences.

Découvrez le réseau

Notre engagement RSE

Environnemental

- Transport public, vélo ou VTC
- Re-utilisation des imprimés
- Absence de locaux physiques
- Préférence pour le distanciel pour minimiser les transports
- Tri sélectif lors d'ateliers en présentiel
- Matériels électroniques de qualité pour une utilisation pluriannuelle dont des téléphones de chantier incassables

Social

- Transparence des devis avec les facilitatrices et facilitateurs
- Tarifs horaire et journalier plus élevé que la moyenne du secteur avec un partage de la valeur créée
- Accompagnement des facilitatrices et facilitateurs dans leur montée en compétences
- Attention aux discriminations lors des formations et des oraux de certification
- Respect du temps de déconnexion

Sociétal/Gouvernance

- Développement d'apprentissages premium constamment améliorés
- Feedback des apprenants sur le site sans filtre
- Accès facilité pour les chercheurs d'emploi et les indépendants
- Grille tarifaire en fonction de la situation de chacun
- Inclusion de toute personne en situation de handicap
- Accès à nos parcours pour un réseau apprenant
- Délais de paiement courts pour les fournisseurs

Notre raison d'être

Aider les individus, les équipes et les organisations à penser, faire & être autrement : le «**Different thinking**».

L’expérience des apprenants !

D+HINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co__ | dthinking.academy