

Conduite d’un Design Sprint et Validation d’Expériences Utilisateur

Lien : https://innov-maroc.com/formation/conduite-dun-design-sprint-et-validation-dexperiences-utilisateur

DURÉE	RÉFÉRENCE	CATÉGORIE
5 jours (35h)	**TWC236**	**UX/UI Design**

INNOV MAROC

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Maîtriser la méthodologie du Design Sprint de bout en bout, de la définition du challenge à la validation utilisateur
- Savoir animer et coordonner une équipe pluridisciplinaire dans un contexte de sprint intensif
- Transformer une problématique business en prototype fonctionnel centré utilisateur
- Tester, analyser et prioriser les apprentissages pour alimenter la suite du projet (MVP, itérations, roadmap)
- Développer une posture de facilitateur et de stratège produit orienté impact

POUR QUI ?

- Chefs de projet digital et produit
- UX/UI Designers
- Product owners et responsables innovation
- Managers souhaitant intégrer l’approche Design Sprint à leurs processus de conception

INNOV MAROC



Programme détaillé

1 / INTRODUCTION AU DESIGN SPRINT

- Origines, principes et bénéfices du Design Sprint
- Rôles et responsabilités dans l’équipe
- Conditions de réussite et erreurs à éviter

2 / CADRAGE DU CHALLENGE

- Identifier les enjeux business et utilisateurs
- Définir les objectifs du sprint et les livrables attendus
- Créer le "sprint brief" : contexte, contraintes, succès attendus

3 / COMPRÉHENSION UTILISATEUR

- Collecte des insights : analyse de données existantes, interviews, retours utilisateurs
- Construction de la carte d’empathie et des parcours utilisateurs
- Identification des points de friction et opportunités

4 / FORMULATION DU DÉFI DESIGN

- Techniques "How Might We" et "Design Challenge Statement"
- Hiérarchisation des problématiques selon l’impact utilisateur et business
- Alignement d’équipe et validation du périmètre du sprint

INNOV MAROC

5 / INSPIRATION ET BENCHMARK

- Analyse de solutions existantes et tendances inspirantes
- Identification de patterns d’interaction et bonnes pratiques
- Synthèse des enseignements à intégrer dans la phase d’idéation

6 / IDÉATION INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE

- Méthodes de créativité : Crazy 8’s, brainwriting, 6-3-5
- Recommandations pour stimuler la créativité d’équipe
- Construction de concepts rapides à partir des pistes générées

7 / DÉCISION ET ALIGNEMENT

- Évaluation des idées selon des critères d’impact et de faisabilité
- Vote d’équipe et priorisation par matrice Impact / Effort
- Élaboration d’un story-board détaillé de la solution à prototyper

8 / CONCEPTION DU PROTOTYPE

- Introduction aux différents niveaux de prototypage : papier, interactif, haute fidélité
- Choix des outils (Figma, Sketch, etc.) et intégration du design system existant
- Répartition des rôles pour la phase de prototypage rapide

9 / RÉALISATION DU PROTOTYPE INTERACTIF

- Construction des écrans clés et des interactions principales
- Validation des parcours utilisateurs à tester
- Préparation du protocole de test : hypothèses, scénarios, critères de succès

10 / TESTS UTILISATEURS ET RETOURS À CHAUD

- Organisation et conduite de tests utilisateurs (présentiel ou à distance)
- Recueil et analyse qualitative des retours (méthode des verbatims, score SUS)

INOV MAROC

- Ajustements rapides du prototype avant restitution finale

11 / SYNTHÈSE DES RÉSULTATS

- Structurer les insights issus des tests : points forts, faiblesses, opportunités
- Cartographie des retours utilisateurs selon les critères d’expérience
- Identification des hypothèses validées ou invalidées

12 / PRIORISATION ET CONSTRUCTION DU MVP

- Introduction au Story Mapping et priorisation des fonctionnalités
- Définition du MVP (Minimum Viable Product)
- Planification des itérations et roadmap produit post-sprint

13 / COMMUNICATION ET RESTITUTION

- Construire une restitution claire et convaincante
- Structurer la présentation : challenge, méthodo, prototype, résultats
- Pitcher le projet en équipe devant les parties prenantes

14 / ANIMER ET FACILITER UN DESIGN SPRINT

- Posture du facilitateur : neutralité, écoute, cadrage du temps
- Adapter la durée du sprint (3, 4 ou 5 jours) selon le contexte projet
- Bonnes pratiques d’animation hybride (présentiel / distanciel)

15 / INTÉGRER LE DESIGN SPRINT DANS L’ORGANISATION

- Quand et comment recourir à un sprint dans le cycle produit
- Articulation avec les pratiques agiles (Scrum, Lean UX)
- Maintenir la dynamique d’équipe post-sprint

16 / CONSTRUCTION DU PORTFOLIO ET ÉVALUATION FINALE

INNOV MAROC

- Formaliser son retour d’expérience et ses livrables
- Réaliser un Lean Canvas et Value Proposition Canvas du projet
- Évaluation finale : présentation du prototype, feedback collectif, axes d’amélioration

Approche pédagogique

- Support Ecrit et Projection
- Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- Brainstorming et Jeux de Rôle
- Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- Test de Validation des Acquis des Connaissances

Prochaines dates programmées

04 au 08 Jan. 2027	Présentiel - Casablanca
01 au 05 Mars 2027	Présentiel - Casablanca
26 au 30 Avr. 2027	Présentiel - Casablanca
21 au 25 Juin 2027	Présentiel - Casablanca
16 au 20 Août 2027	Présentiel - Casablanca

Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

INNOV MAROC

Réservation & Renseignements

Téléphone : +212 522 247 210
Email : contact@innov-maroc.com
Web : https//www.innov-maroc.com

INNOV MAROC — Tous droits réservés