



User Research

5 semaines d'apprentissage
15H e-learning
14H de projet
5 visio de 1H30
Equivalent à 37H

5 semaines d'apprentissage
E-learning
5 tutorats de 60MIN

E-learning

Hybride online

Tutorat

En autonomie



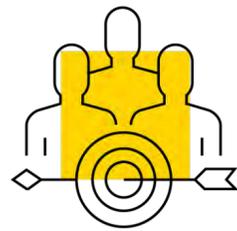


Identifier les besoins critiques des utilisateurs afin de maximiser la valeur créée avec votre produit avec une méthodologie répliquable.

Ce User Research sprint (Product Discovery) combine les méthodes de recherche du

- Design thinking de Stanford,
- UX Design,
- Design de Service.

Le User Research sprint (Product Discovery) permet de mieux comprendre les utilisateurs et d'identifier leurs besoins avant de penser à des solutions. C'est la première étape d'un Design Thinking sprint. L'atelier User Research vous permet d'approfondir cette compétence, de pratiquer et de répliquer un tel sprint.



Audience

Quiconque souhaitant développer sa capacité à entrer en empathie avec des utilisateurs pour mieux innover 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

RH : responsable RSE, de la transformation, formation



Objectifs

Expérimenter le User Research sprint (Product discovery) afin d'identifier les besoins critiques de vos utilisateurs avec plus de certitude :

- 01 - Cadrer la recherche utilisateur en impliquant les parties prenantes
- 02 - Préparer en choisissant les méthodes et en planifiant
- 03 - Mettre en œuvre sa recherche: exécuter une interview utilisateur, effectuer une enquête contextuelle et faire des observations utilisateur
- 04 - Analyser et synthétiser les résultats de recherche avec les outils Job-to-be-Done et Key Insights
- 05 - Partager efficacement les résultats de votre recherche. Utiliser l'Atomic Research Repository pour partager efficacement.
- 06 - Brainstormer des solutions en utilisant des techniques d'idéation. Prototyper & tester la solution en utilisant les techniques de prototypage et de test les plus appropriées. Itérer afin de trouver l'adéquation entre le besoin et la solution



Leadership

Coaching

Design UX/UI

Service Design

Design Thinking

Product Management

Growth

Facilitation

Innovation

RSE

Transformation

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.

Hybride online : ateliers & visios hebdomadaires en distanciel synchrone avec des apprenants.

Tutorat : accompagnement régulier seul 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

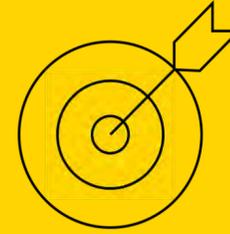
Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.



Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.

Aisance avec l'informatique de bureau.



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](#)

[faciliteur](#) d'apprentissage

avec nos parcours.

**PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG**

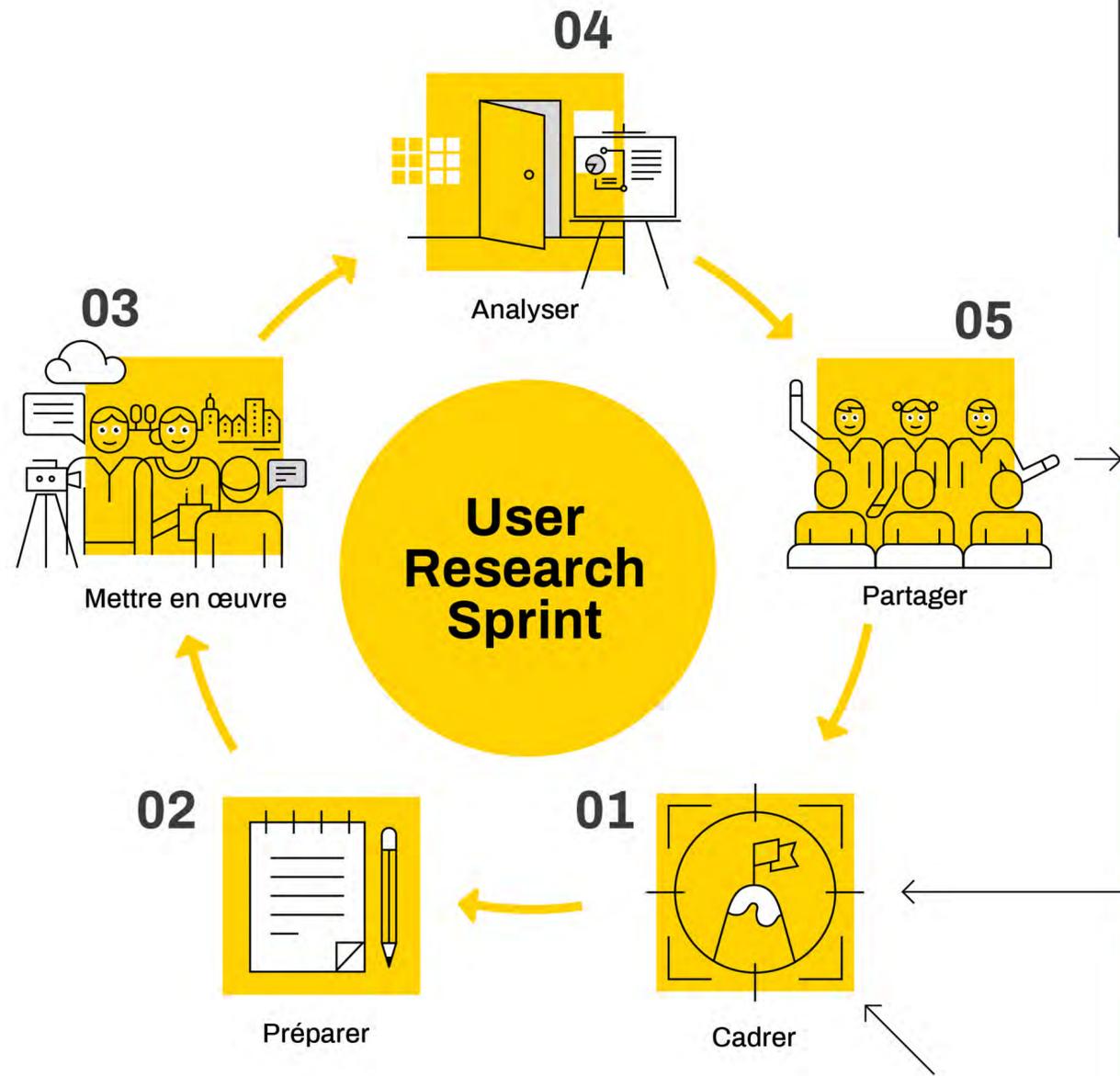
Basé sur le modèle européen
d'innovation

[PRODUCT DESIGN GUIDES](#)



Un processus en 5+1 étapes

User Research Sprint



Facilitateur User researcher Product designer UX/UI Designer

Brainstormer Prototyper Tester

- ✓ Plan recherche utilisateur
- ✓ Key insights
- ✓ Persona
- ✓ Parcours utilisateur
- ✓ Job-to-be-done
- ✓ Rapport recherche utilisateur

D+HINKING ACADEMY
DIFFERENT THINKING FOR A DIFFERENT GROWTH



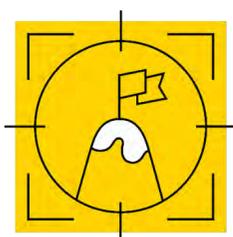
Le processus du User Research sprint

Vous partez d'un cadrage avec le décisionnaire pour aboutir à des key insights et des jobs-to-be-done avant de brainstormer, prototyper et tester des solutions potentielles.

5+1 étapes outillées qui vous permettent de maximiser la valeur de votre produit en identifiant les besoins critiques. En complément il est recommandé de faire la formation de Design Thinking ET de facilitation et design d'ateliers collaboratifs.

IDENTIFIER LES BESOINS CRITIQUES DES UTILISATEURS

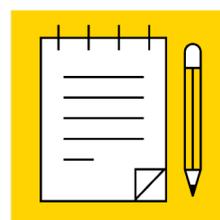
TESTER UNE SOLUTION



1. Cadrer

Définir les besoins du projet d'innovation

Cadrage stratégique



2. Préparer

Aligner les méthodes et moyens aux besoins du projet

Cadrage méthodologique
Choix des méthodes

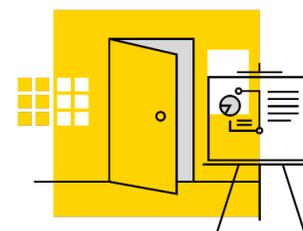
Cadrage opérationnel
Feuille de route
Planification
Description des panels



3. Mettre en œuvre

Collecter les données

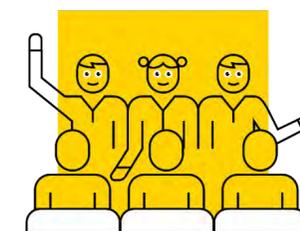
Guide d'observation
Fiches synthèses observation
Guide d'entretien
Fiches synthèses entretien



4. Analyser

Synthétiser, visualiser et formaliser les informations collectées

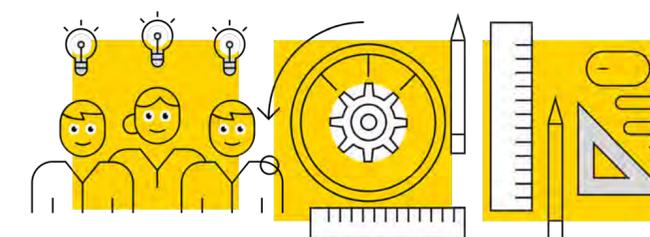
Carte des découvertes
Carte d'empathie
Carte déclencheur-émotions-besoins
Persona
Parcours utilisateur



5. Partager

S'aligner sur une conclusion actionnable

Rapport de recherche
Key insights
Personae
Jobs-to-be-done
Parcours utilisateur



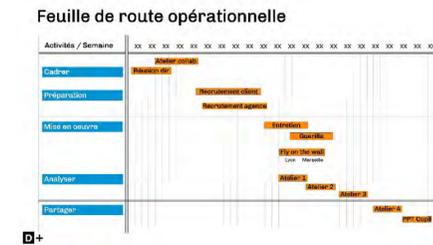
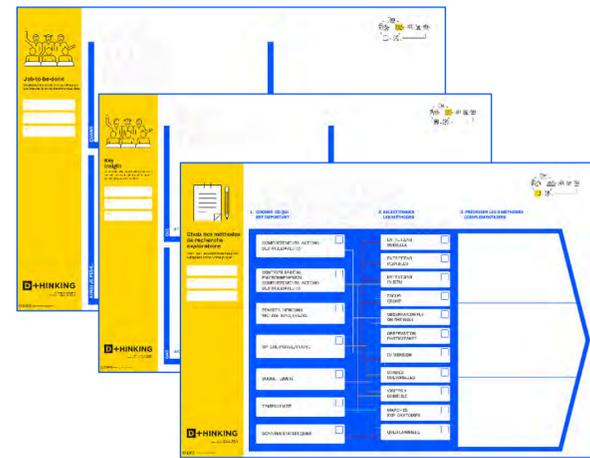
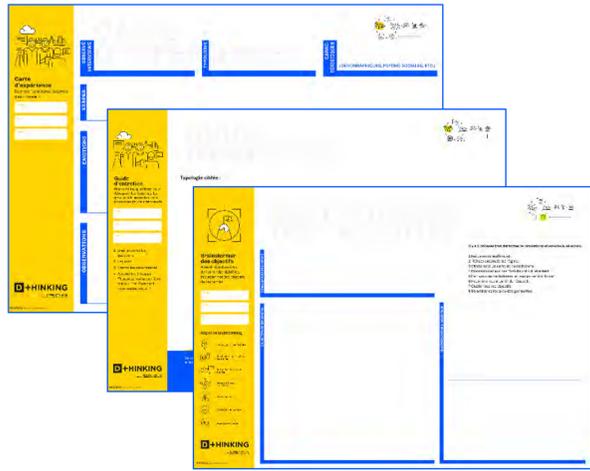
6. Brainstomer, tester et itérer



Des outils

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

- 35 canevas,
- 40 fiches méthodologiques.



Tendance à accorder plus d'importance aux informations, aux événements ou aux expériences récentes par rapport à des événements plus anciens, même si ces derniers pourraient être tout aussi pertinents.

D+ HINKING ACADEMY



Tendance à évaluer globalement une personne, un phénomène ou une situation en fonction d'une caractéristique dominante ou d'une impression initiale, sans tenir compte d'autres aspects pertinents.

D+ HINKING ACADEMY



Tendance à donner une importance excessive aux informations ou aux exemples qui nous viennent facilement à l'esprit, qu'ils soient récents, fréquents ou émotionnellement marquants.

D+ HINKING ACADEMY



Tendance à modifier ou à ajuster ses opinions, ses attitudes ou ses comportements pour correspondre à ceux des autres membres d'un groupe, ce qui peut affecter la collecte et l'interprétation des données.

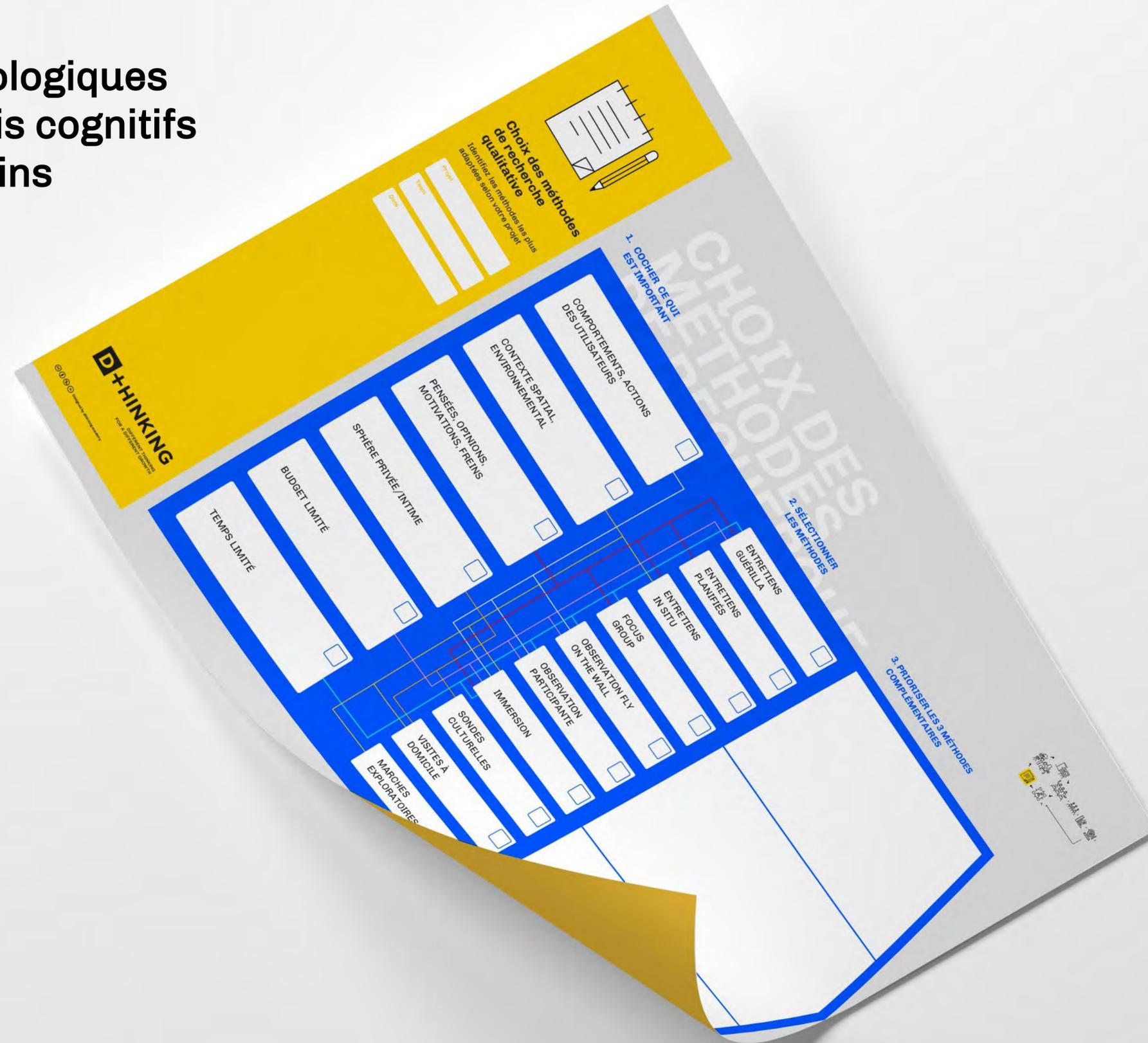
D+ HINKING ACADEMY

- Besoins
- Biais cognitifs
- Biais de jugement
- Biais de raisonnement
- Biais liés à la personnalité
- Biais mnésique
- Brainstorm
- Cadrage méthodologique
- Cadrage stratégique
- Carte d'empathie
- Carte d'expérience
- Cartographie émotionnelle
- Charrette
- Déclencheur
- Déontologie
- Emotions
- Entretien semi-directif
- Feedback
- Formulaire de consentement
- Fly on the wall
- Focus group
- Guérilla
- Guide d'entretien
- Guide d'observation

- Immersion
- Interview
- Itération
- Job-to-be-done
- Key insights
- Marche exploratoire
- Matrice pouvoir intérêt
- Objectifs de recherche
- Observation
- Panel d'utilisateurs
- Parcours utilisateur
- Parties prenantes internes
- Persona
- Planification
- Prototype
- Questionnaire
- Parties prenantes
- Persona
- Recherche secondaire
- Sonde culturelle
- User journey
- Verbatim clé
- Visite à domicile

Des compétences,
des techniques
et des connaissances

35 canevas,
10 cartes méthodologiques
& 30 cartes de biais cognitifs
et émotions - besoins





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-learning avant les visios afin de maximiser votre apprentissage et d'aider votre équipe.

Semaine 1

E-learning : Introduction

E-learning : User Research sprint

Visio #1 : La démarche et le cadrage stratégique

Semaine 2 : CADRER & PREPARER

E-learning : 01 CADRER

E-learning : 02a PREPARER : LES METHODES

Visio #2 : Le cadrage méthodologique et la préparation

En autonomie : Mise en œuvre du cadrage (2H)

Semaine 3 : PLANIFIER & METTRE EN OEUVRE

E-learning : 02b PREPARER : LA PLANIFICATION

E-learning : 03a METTRE EN ŒUVRE : LES ENTRETIENS

E-learning : 03b METTRE EN ŒUVRE : LES OBSERVATIONS

Visio #3 : La mise en œuvre

En autonomie : Mettre en œuvre (4H)

Semaine 4 : ANALYSER & PARTAGER

E-learning : 04 ANALYSER

E-learning : 05 PARTAGER

Visio #4 : L'analyse et le partage

En autonomie : Finir la mise en œuvre et mener l'analyse (4H)

Semaine 5 : BRAINSTORMER & TESTER

E-learning : 06 BRAINSTORMER, PROTOTYPER, TESTER & ITERER

E-learning : Conclusion

Visio #5 : Le brainstorm et le prototypage/test

En autonomie : Mise en œuvre de la solution (2H)

En autonomie : Constitution du dossier projet /portfolio (2H)



Les modules e-learning

Il est constitué d'une combinaison de 8 modules asynchrones



D+

D+ HINKING ACADEMY
Introduction



D+ HINKING ACADEMY
00 User research sprint



D+

D+ HINKING ACADEMY
01 Cadrer



D+

D+ HINKING ACADEMY
02a Préparer : Les méthodes



D+

D+ HINKING ACADEMY
02b Préparer : Planification



D+

D+ HINKING ACADEMY
03a Mettre en œuvre : les entretiens



D+

D+ HINKING ACADEMY
03b Mettre en œuvre : les observations



D+

D+ HINKING ACADEMY
04 Analyser



D+

D+ HINKING ACADEMY
05 Partager



D+

D+ HINKING ACADEMY
Conclusion

Julia Vogel

Remi Edart

Créatrice et créateur du sprint

Un processus pour aboutir à l'identification du job-to-be-done : c'est-à-dire du besoin des utilisateurs au-delà des produits ou des services qu'ils utilisent.

Pourquoi une perceuse?
D'après la célèbre phrase de T. Levitt qui illustre parfaitement le concept :
“People don't want to buy a quarter-inch drill, they want a quarter inch hole.”

L'utilisateur ne veut pas acheter une perceuse, il a besoin d'un trou dans son mur.





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.

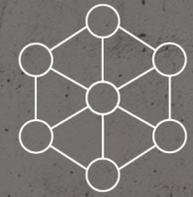
Vous êtes certifié Dthinking et France Compétence à la suite d'un quiz réussi et d'un oral de certification.



Certificat Dthinking



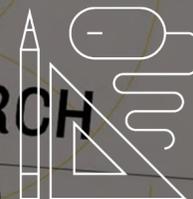
Certificat France Compétence



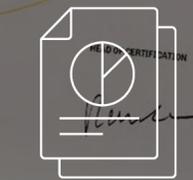
Des pairs



Des compétences



Des outils



De la documentation



Certificat

Ce que vous recevez

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

D+HINKING
ACADEMY

D+HINKING
CERTIFICATION

CERTIFIED

12 DECEMBER 2023

USER RESEARCH

Your name here

LEARNING OBJECTIVE

FOR

ISSUED BY

Rene

PRODUCT
DESIGN
OUTSIDE
THE BOX





Exemples de vos compétences suivantes



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

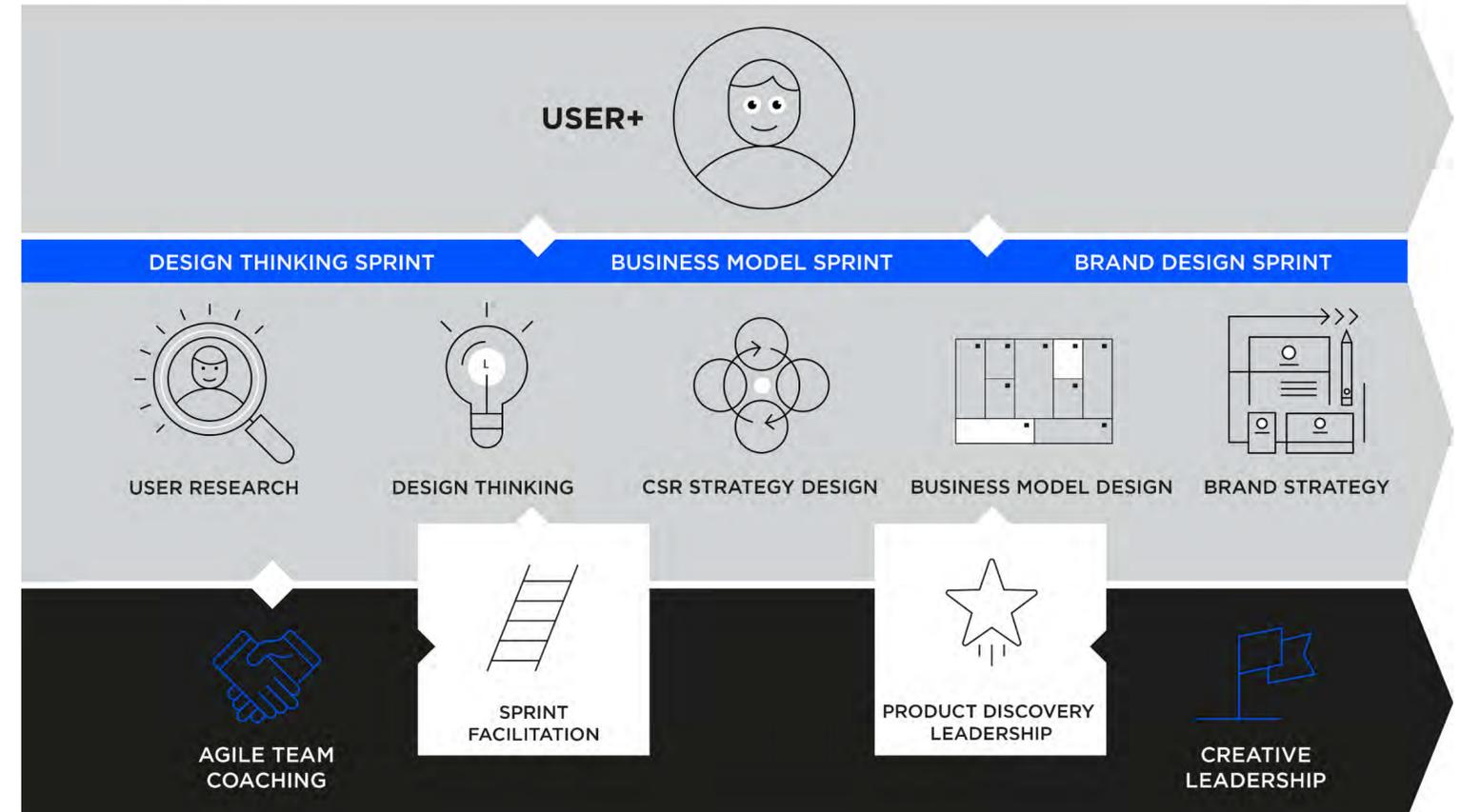


La compétence

La compétence en User Research est essentielle à la Product Discovery team. Elle apporte empathie pour les utilisateurs lors du User Research sprint pour trouver des Key Insights et les Jobs-to-be-Done. A partir de cette compréhension, il est possible de trouver l'adéquation entre problème et solution. Les parcours d'apprentissage de Dthinking sont construits sur le modèle de productdesignguides.org

PRODUCT DISCOVERY TEAM

PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG



PRODUCT STRATEGY TEAM

PRODUCT DISCOVERY TEAM

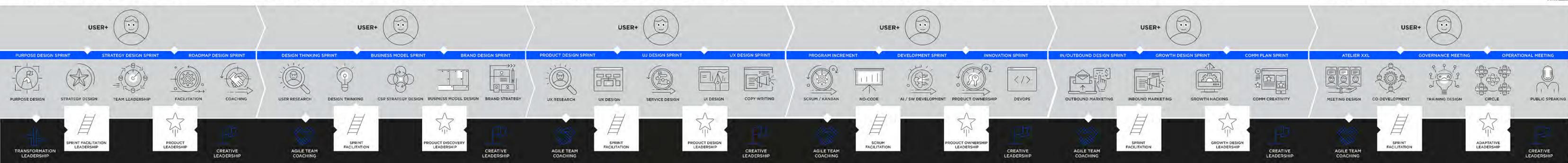
PRODUCT DELIVERY TEAM - UX

PRODUCT DELIVERY TEAM - DEV

PRODUCT GROWTH TEAM

PRODUCT SUSTAINING TEAM

PRODUCT DESIGN GUIDES .ORG





Le réseau de la facilitation

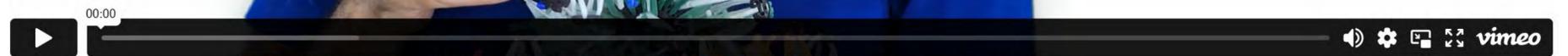
Comme alumni, vous pouvez choisir de rejoindre le réseau de productdesignguides.org. Vous avez accès, avec une convention de partenariat, à des ateliers hybrides d'apprentissage premium sur étagères pour former vos clients et collègues. Vous avez une visibilité comme facilitatrice, facilitateur d'apprentissage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

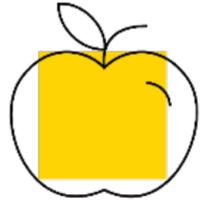
Découvrez
le réseau

Un réseau distribué de facilitatrices et facilitateurs d'apprentissage



PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG





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
- Tarif horaire et journalier avec un partage de la valeur créé
- Accompagnement des facilitatrices et facilitateurs dans leur montée en compétences
- Utilisation de VTC ou de transporteur lors de transport de matériel pour minimiser les risques physiques
- Attention aux discriminations lors des formations et des oraux de certification
- Respect du temps de déconnexion

Sociétal/Gouvernance

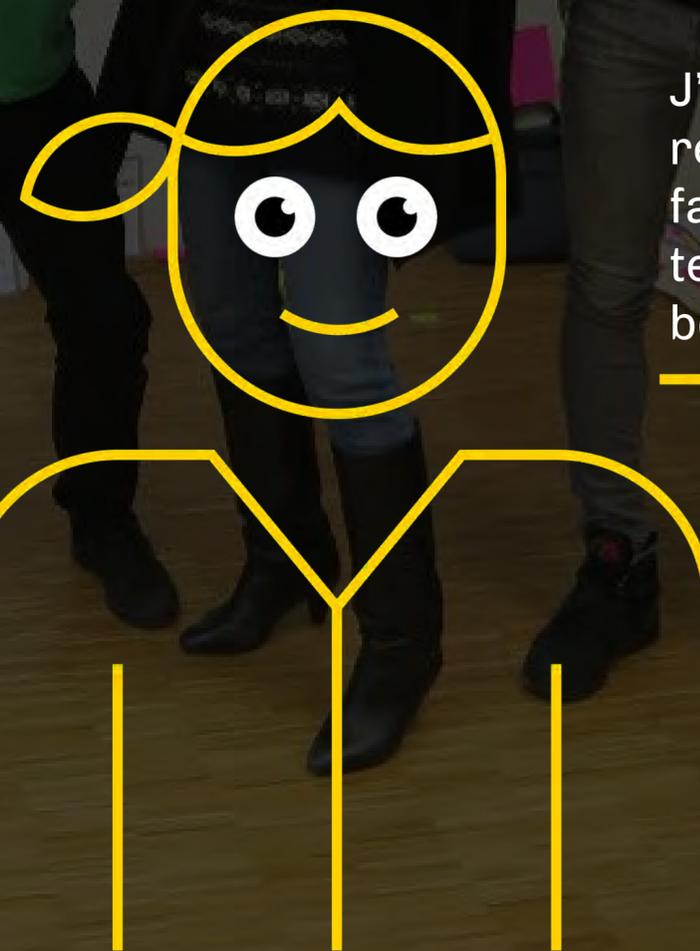
- Délais de paiement courts pour les fournisseurs
- Focus sur les chercheurs d'emploi et les indépendants
- Grille tarifaire en fonction de la situation de chacun
- Inclusion de toute personne en situation de handicap
- Accès à nos parcours pour un réseau apprenant
- Partage de nos méthodes et outils
- Développement d'une offre de formations RSE
- Factuel en minimisant l'idéologie

Raison d'être

Nous aidons les individus, les équipes et les organisations à penser, faire & être autrement : le «different thinking».

L'expérience des apprenants !

Je suis en mesure de mettre en place et d'exécuter un User Research sprint. Je le réplique maintenant pour nos projets.



D+THINKING

DIFFERENT THINKING
FOR A DIFFERENT GROWTH

academy@dthinking.co | dthinking.academy

J'ai vu un saut qualitatif dans les recherches utilisateurs que nous faisons. Les solutions que nous testons correspondent plus aux besoins de nos utilisateurs.