



Product Discovery



Collaboratif online
(en intra entreprise)



5 semaines d'apprentissage
15H e-learnings + 14H de projet
5 visios de 1H30
Equivalent à 37H



Tutorat online



5 semaines d'apprentissage
15H e-learnings + 18H de projet
5 à 7 tutorats de 60MIN
Equivalent à 37H



A votre rythme



15H e-learnings



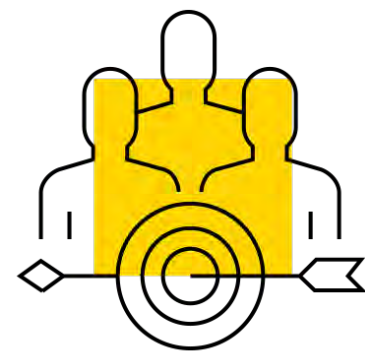
**Identifier les besoins critiques
des utilisateurs afin de maximiser
la valeur créée avec votre produit
avec une méthodologie répliquable.**

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

- Design thinking de Stanford,
- UX Design,
- Design de Service,
- L'IA générative.

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.

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 développer sa capacité à entrer en empathie avec des utilisateurs pour mieux innover en étant centré sur l'humain :

K O O A designers graphiques, UI ou UX, webdesigners, webmasters, développeur web

A I D : Chef de projet digital, product manager, product designer, product owner

E M P O U S O A responsable innovation, chef de produit, designer d'expérience client, designer de marque

H D A responsable RSE, de la transformation, formation



Objectifs

Expérimenter le User Research sprint (Product discovery) avec l'IA comme copilote 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

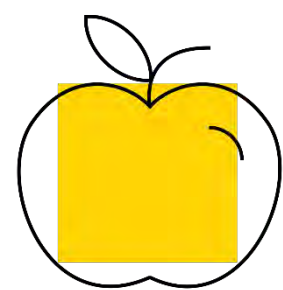


Nos méthodes d'innovation professionnalisantes uniques

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

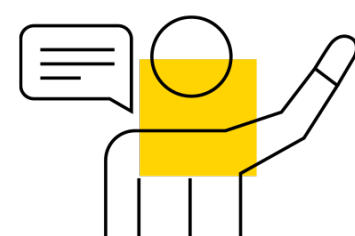
En mode projet professionnel avec une problématique réelle ou reconstituée.

Collaboratif online (en intra entreprise) : 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

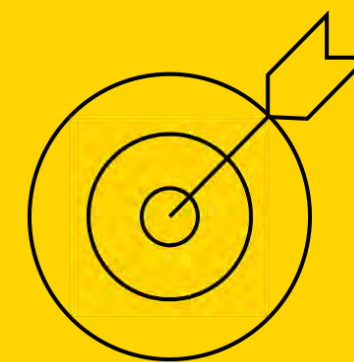
Nous sommes praticiennes et praticiens. Nous partageons le même état d'esprit, sprint et méthodes.



Niveau requis

Etre acculturé à l'innovation.

Aisance avec l'informatique de bureau.



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.

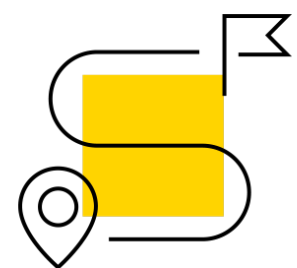
Possibilité de devenir [facilitatrice ou facilitateur](#) d'apprentissage avec nos parcours.

**PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG**

Basé sur le modèle européen d'innovation

[PRODUCT DESIGN GUIDES](#)

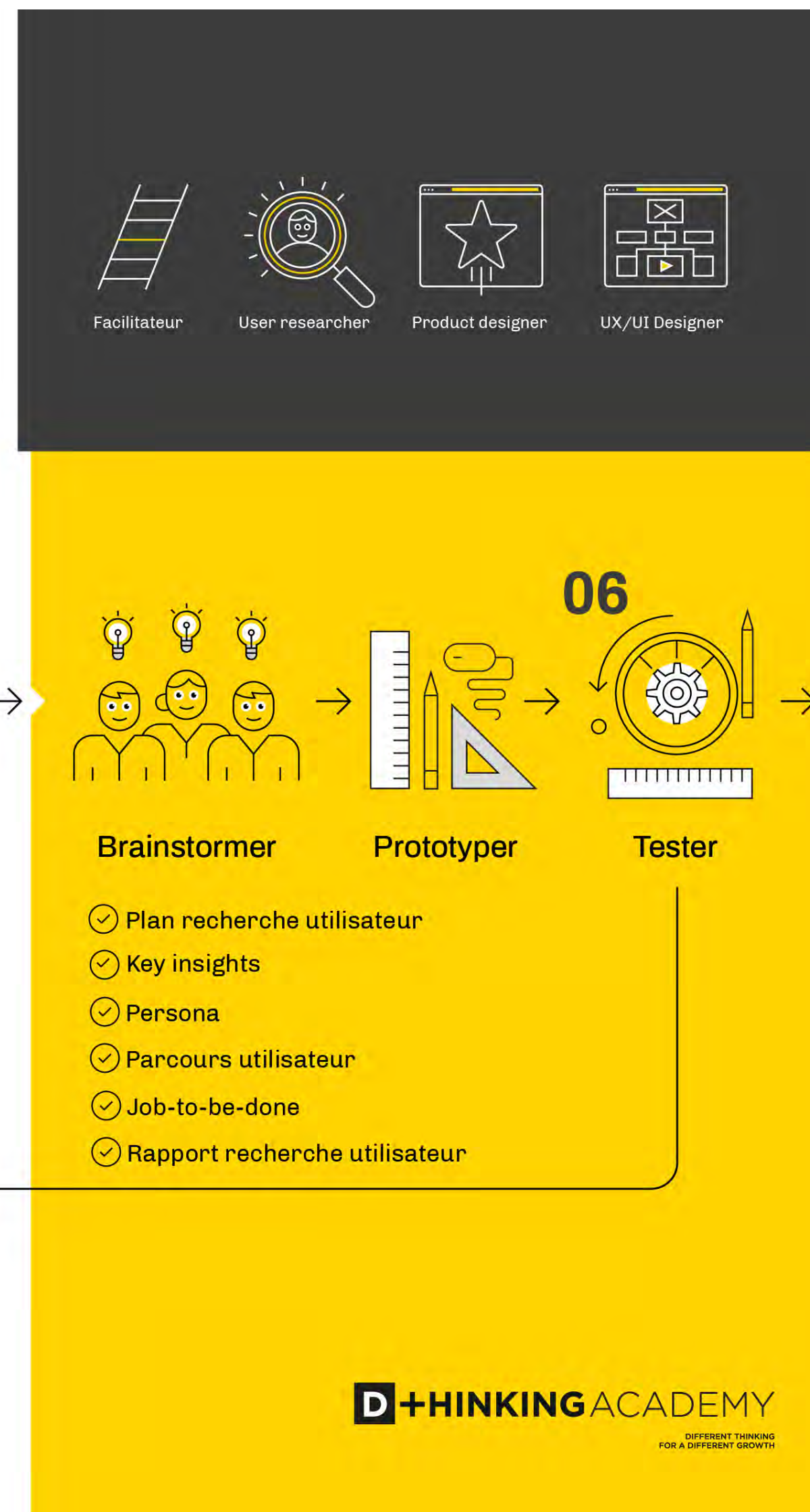
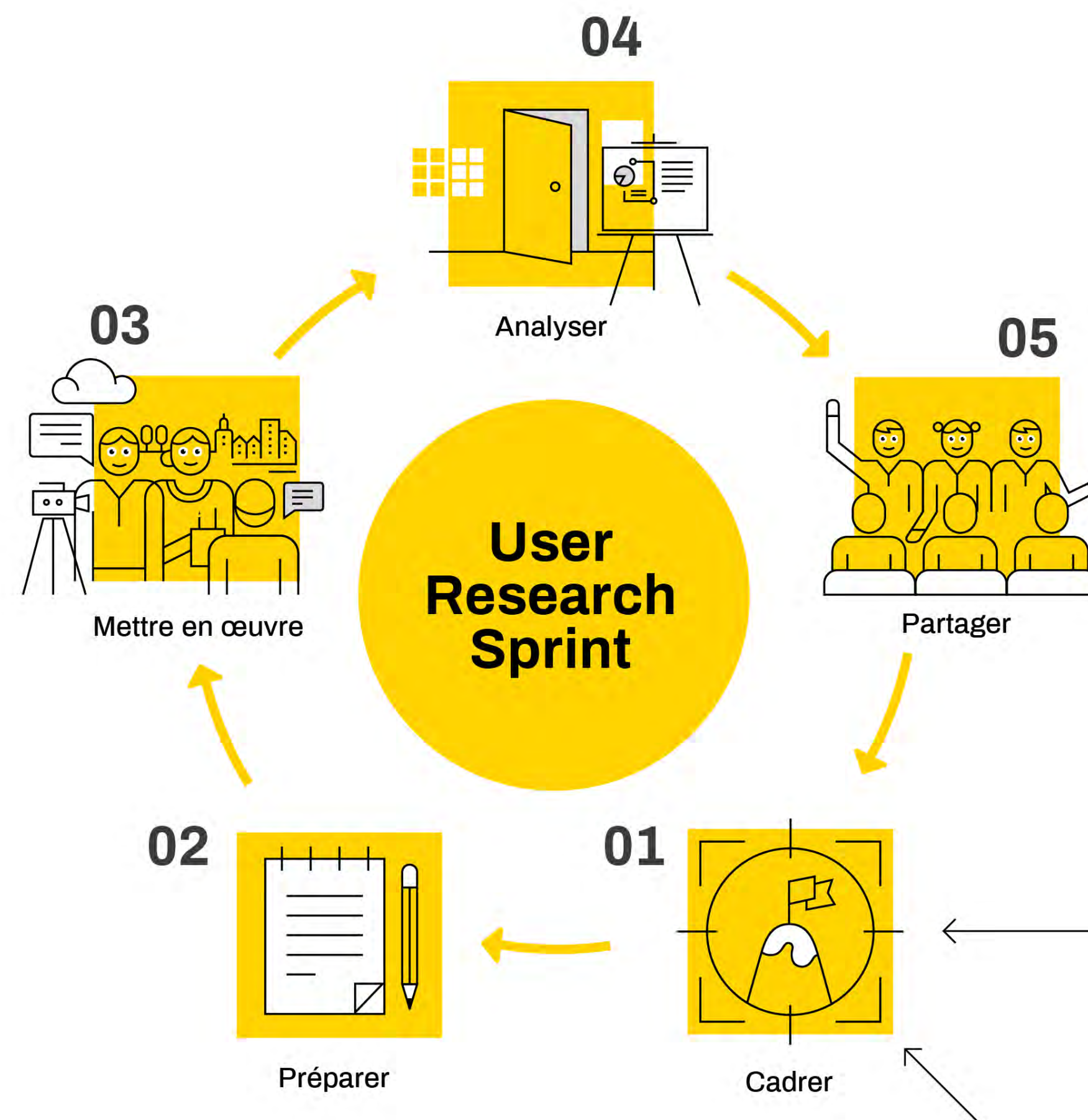
Vos bénéfices

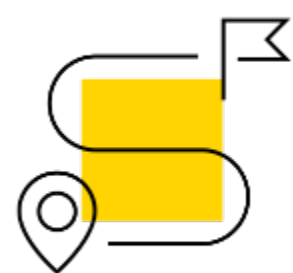


Un processus en 5+1 étapes

Tout au long du processus, les participants utilisent l'IA comme copilote de Product Discovery : préparation d'entretiens, structuration de guides de questions, synthèse d'insights et exploration d'hypothèses. L'IA est mobilisée pour gagner en vitesse et en rigueur documentaire, sans se substituer aux méthodes de recherche : les apprentissages restent fondés sur des données terrain (entretiens, observations, tests) et sur une validation humaine.

User Research Sprint





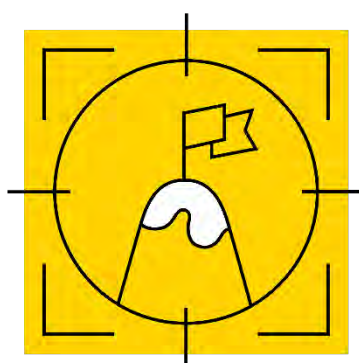
Le processus du User Research sprint

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

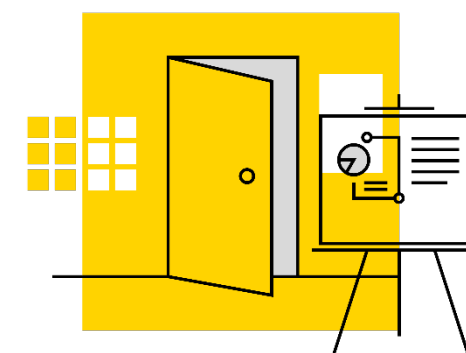
Cadrage opérationnel
Feuille de route
Planification
Description des panels



3. Mettre en œuvre

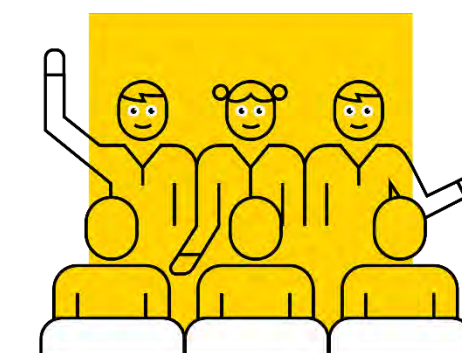
Collecter les données

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



4. Analyser

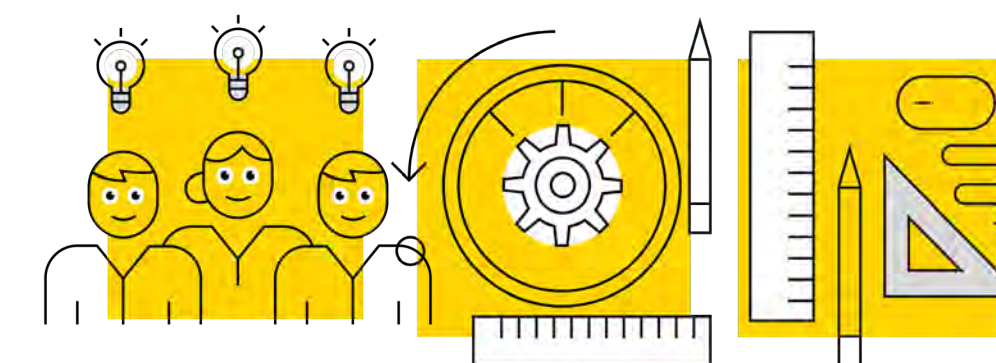
Synthétiser, visualiser et formaliser les informations collectées
Carte des découvertes
Carte d'empathie
Carte déclencheur-émotions-besoins
Persona
Parcours utilisateur



5. Partager

S'aligner sur une conclusion actionnable

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



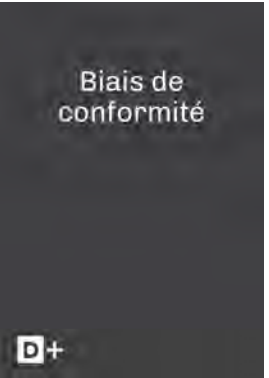
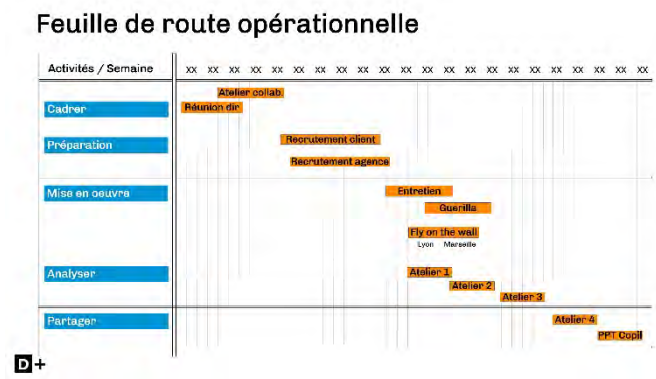
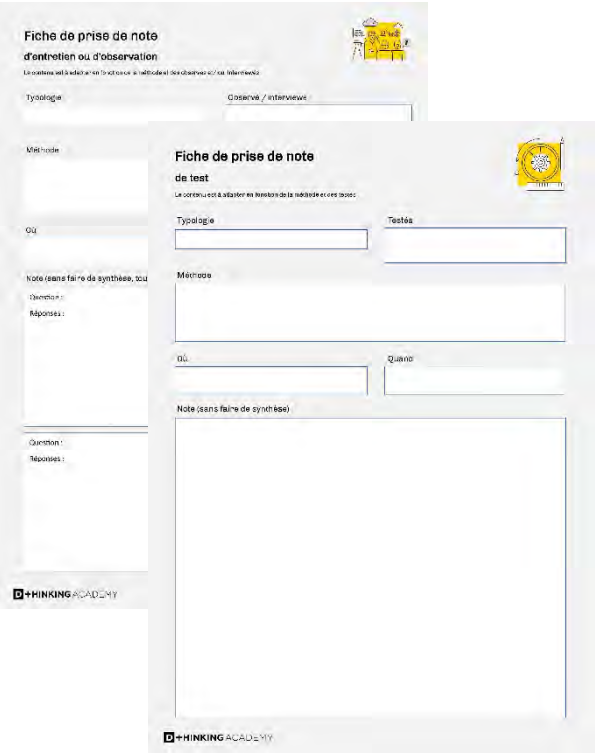
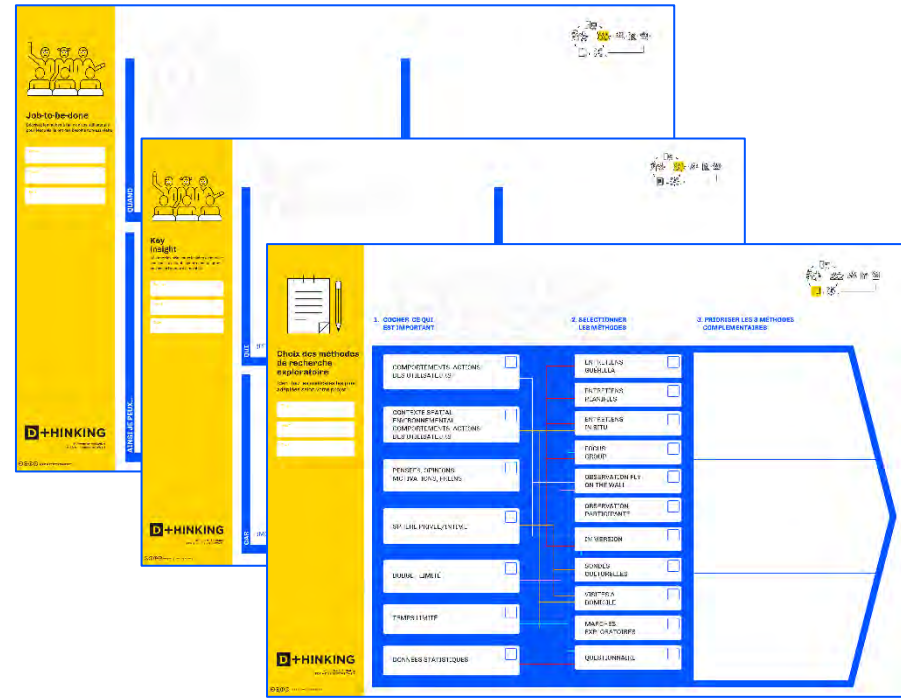
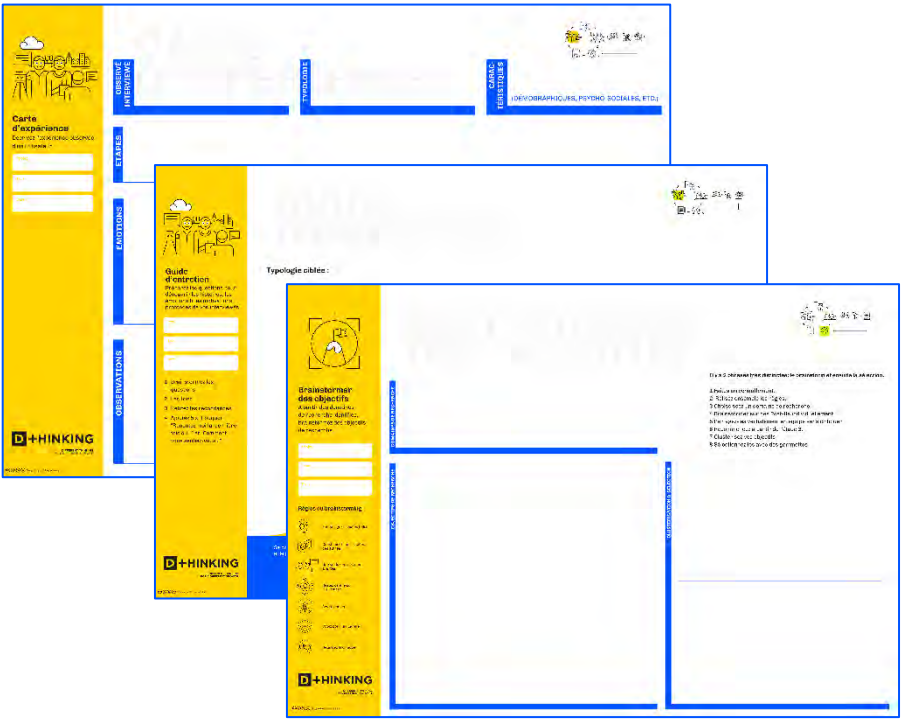
6. Brainstomer, tester et itérer



Des outils

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

- 35 canevas,
- 40 fiches méthodologiques.



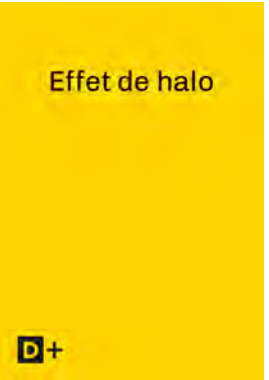
Tendance à accorder plus d'importance aux informations, aux événements ou aux expériences récentes par rapport à des événements plus anciens, même si ces derniers pourraient être tout aussi pertinents.

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**

CHOIX DES MÉTHODES QUALITATIVES
Identifiez les méthodes les plus adaptées selon votre projet

Date: _____
Thème: _____
Projet: _____

1. COCHER CE QUI EST IMPORTANT

2. SÉLECTIONNER LES MÉTHODES

3. PRIORISER LES 3 MÉTHODES COMPLÉMENTAIRES

+HINKING
© 2019 HINKING
Tous droits réservés

COMPORTEMENTS, ACTIONS

CONTEXTE SPATIAL-ENVIRONNEMENTAL

PENSÉES, OPINIONS, MOTIVATIONS, FREINS

SPHERE PRIVÉE/INTIME

BUDGET LIMITE

TEMPS LIMITE

ENTRETIENS GUÉRILLA

ENTRETIENS PLANIFIÉS

ENTRETIENS IN SITU

FOCUS GROUP

OBSERVATION FLY ON THE WALL

OBSERVATION PARTICIPANTE

IMMERSION

SONDES CULTURELLES

VISITES À DOMICILE

MARCHES EXPLORATOIRES



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



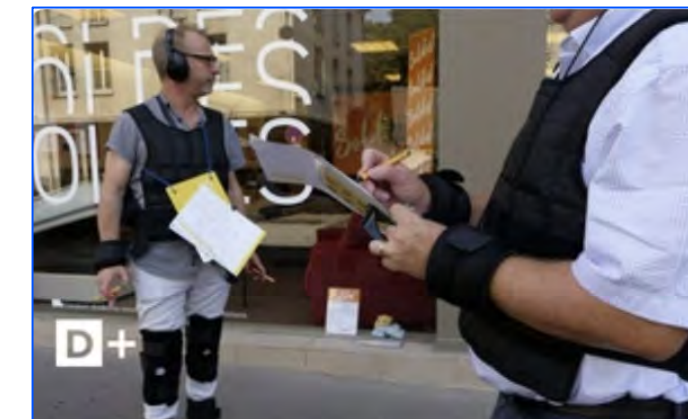
D+ D+HINKING ACADEMY
Introduction



D+ D+HINKING ACADEMY
00 User research sprint



D+ D+HINKING ACADEMY
01 Cadrer



D+ D+HINKING ACADEMY
02a Préparer : Les méthodes



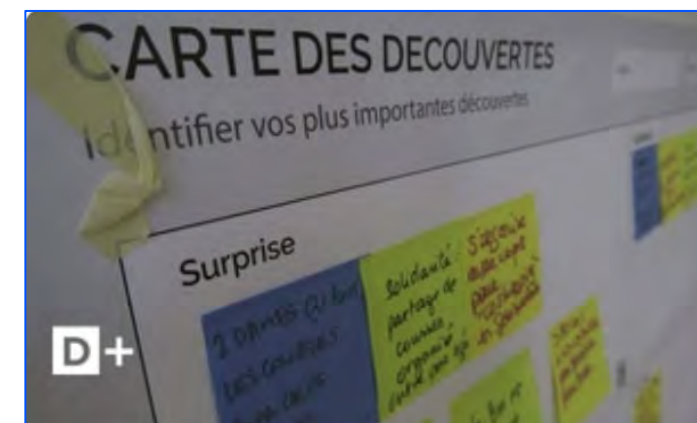
D+ D+HINKING ACADEMY
02b Préparer : Planification



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

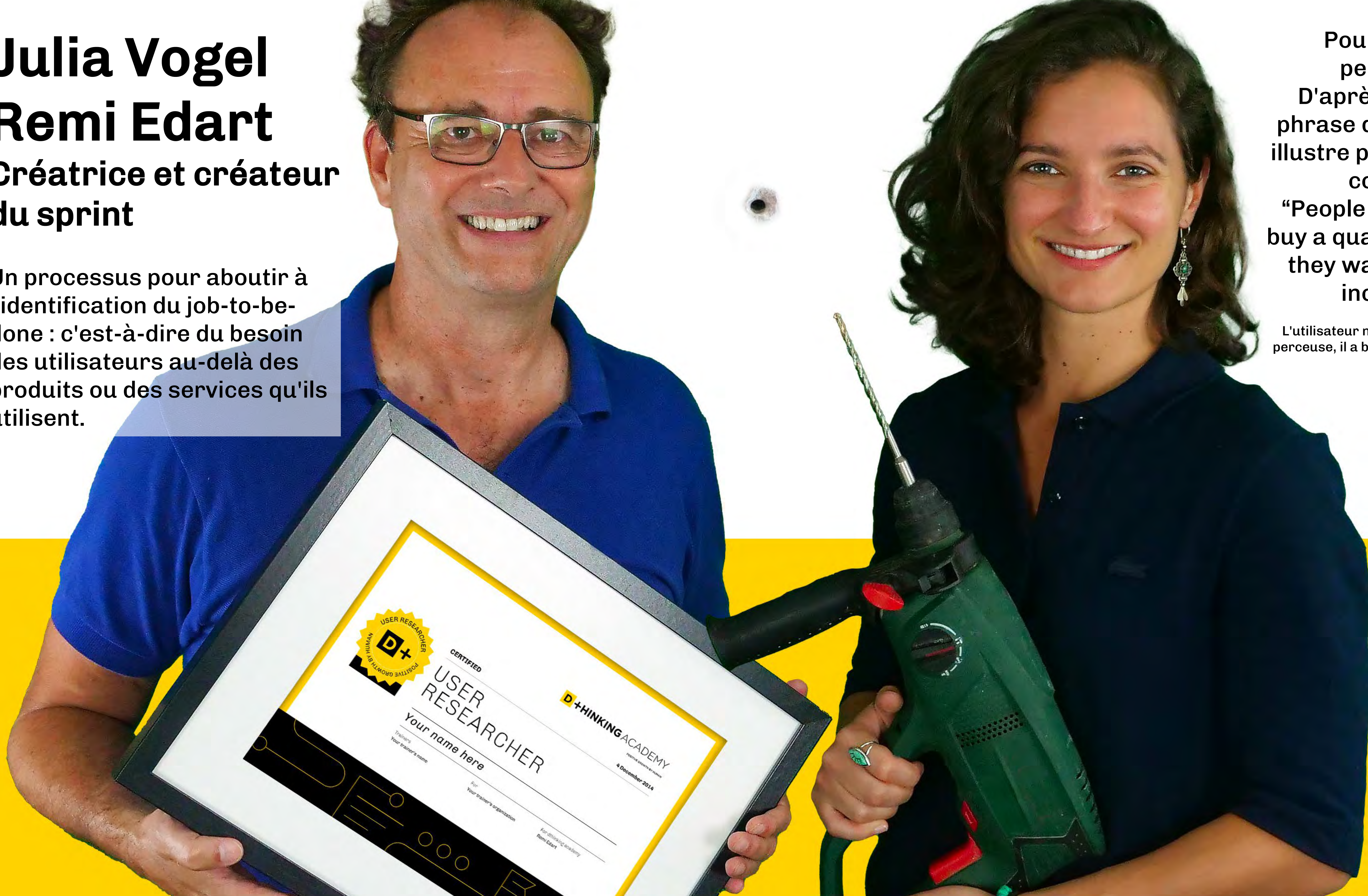
Créatrice et créateur du sprint

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.

[illegible]

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.

[illegible]

Certificat Dthinking



Certificat France Compétence



Des pairs



Des compétences



Des outils



De la documentation



Certificat

Ce que vous recevez

PRODUCT
DESIGN
GUIDES
.ORG

CERTIFIED FUNDAMENTAL SKILLS

PRODUCT DISCOVERY

LEARNING AND DESIGN

ORGANIZATION

YEAR OF CERTIFICATION

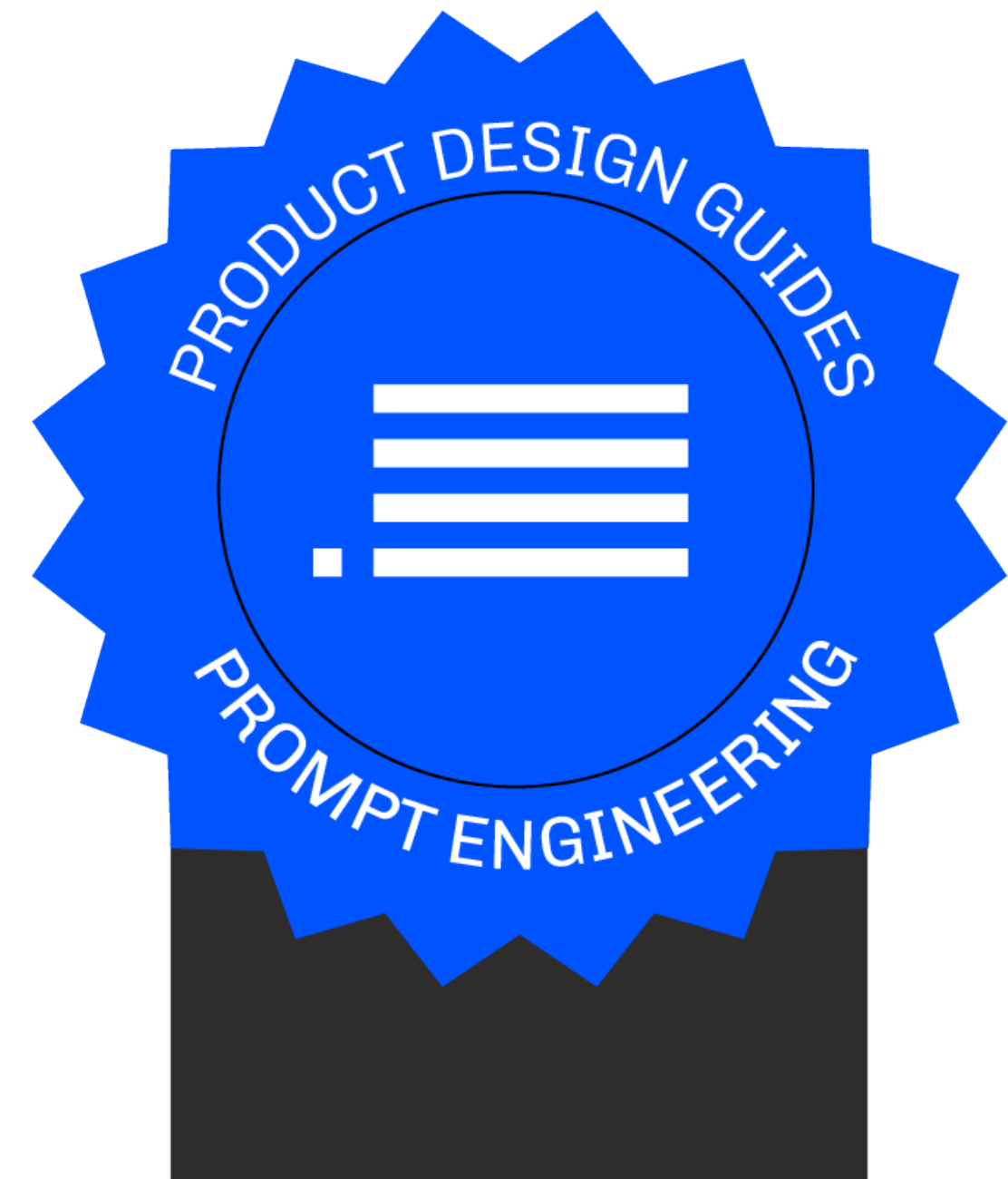
Name





Open Badge

Cette formation inclut l'Open Badge suivant :





Exemples de vos compétences suivantes



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

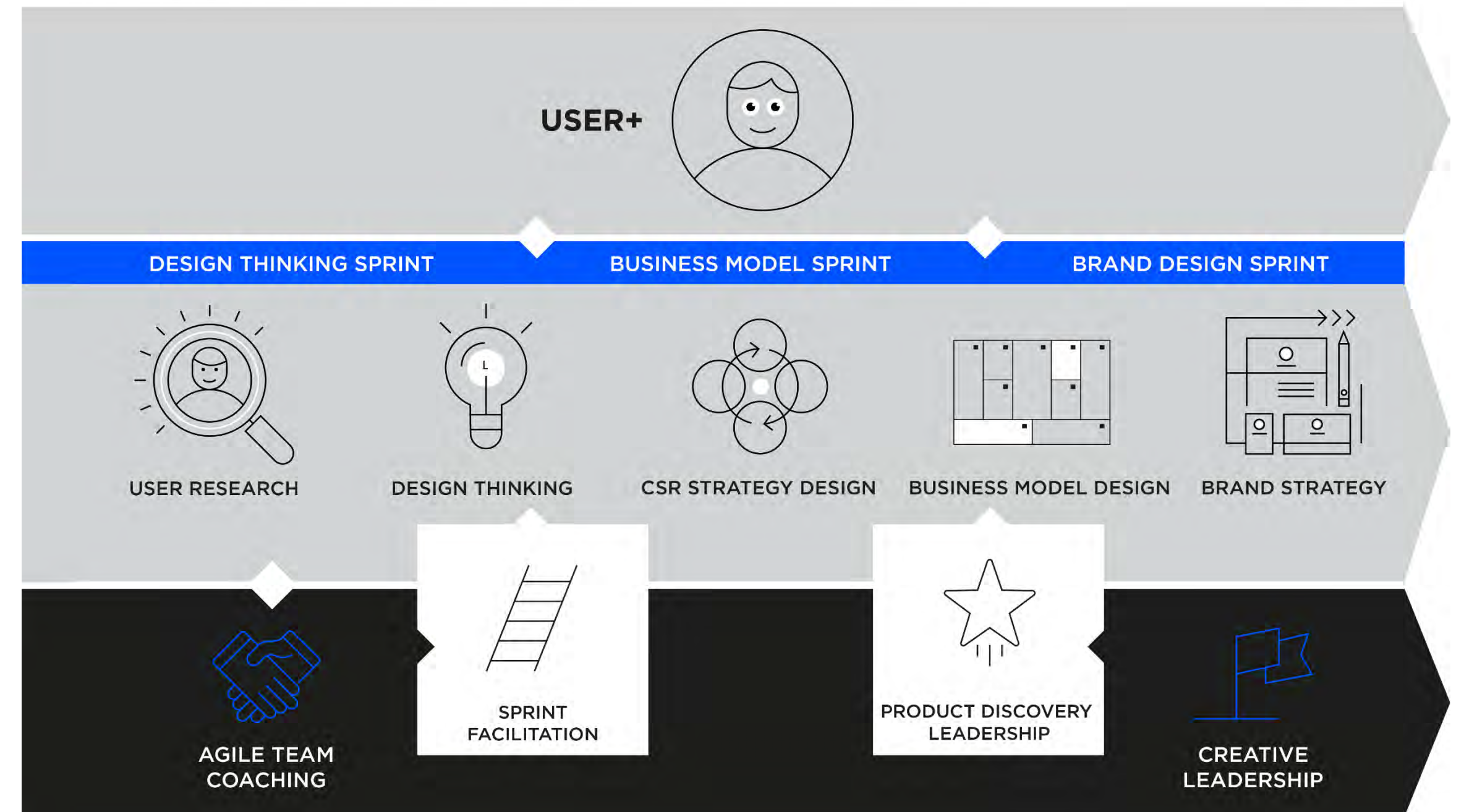


La compétence

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

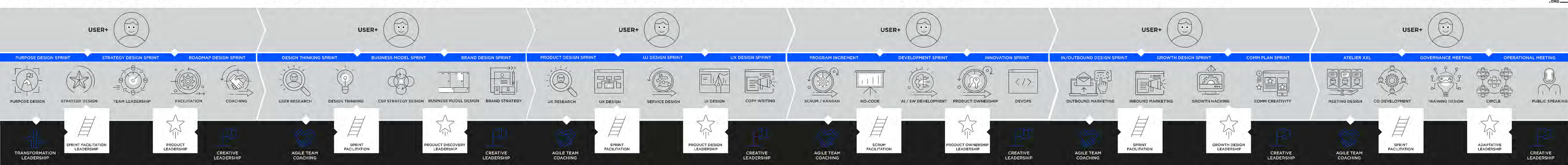
PRODUCT DELIVERY TEAM - UX

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.

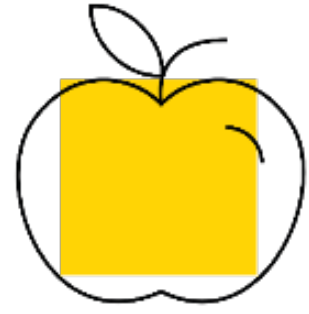
**Découvrez
le réseau**

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
- 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 !

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



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.

