

# Faire de la user research en mode « guérilla »

L'un des facteurs de réussite d'un produit, c'est sa capacité à résoudre des vrais problèmes pour les utilisateurs ; pour cela, il est nécessaire de les connaître, de leur parler et de tester souvent pendant tout le processus...

C'est l'objet de la user research ou recherche utilisateur.

## Public & Pré-requis

- Product designers,
- Product managers
- Equipes tech.

désireuses de préparer un projet avec une phase de conception avec une phase minimum et efficace de user research (recherche utilisateur).

## Méthode pédagogique

En 3 demi-journées de 3 heures, vous aurez une compréhension pragmatique de la démarche centrée sur l'utilisateur, des techniques de recherche utilisateurs ainsi que ce qui est nécessaire à toutes les étapes d'un projet.

La formation, exclusivement à distance, est composée :

- de sessions de formation individuelle en asynchrone, basée sur des vidéos interactives
- de sessions de TP à travailler individuellement, pour rendre très concrète la formation et passer rapidement à l'application
- 3 sessions d'échange collectif pour partager avec le formateur et entre participants.

## Contenu de la formation :

### Module 0 - Introduction des grands concepts

*Vidéo - ~ 30min.*

- Utilisateur, expérience, conception...
- Design thinking, design sprint, lean startup, agile...

### Module 1 - Avant de commencer un projet

*Vidéo - ~ 1h*

- Vendre la recherche utilisateur...
- Sélectionner les bons utilisateurs sans y passer des semaines
- Pourquoi et comment parler avec les utilisateurs (focus Group et interview)?
- Observer les utilisateurs (shadowing) pour compléter la user map journey

1.1. Mise en pratique via une étude de cas

*Vidéo - ~ 1h*

1.2 Session d'échange n°1 en visio

*Synchrone avec formateur - ~ 1h*

## **Module 2 - Pendant un design sprint**

*Asynchrone - ~ 1h*

- Partager les connaissances et compléter par des ateliers
- Construire un prototype
- Tester en une matinée (User test et attrakdif)
- Restituer la user research pour apprendre

2.1. Mise en pratique via une étude de cas

*Vidéo - ~1h*

2.2. Session d'échange n°2 en visio

*Synchrone avec formateur - ~ 1h*

## **Module 3 - Après la sortie d'un produit minimum utilisable**

*Asynchrone - ~ 1h*

- Mettre le produit dans les mains des utilisateurs
- Exploiter les retours au quotidien pour les exploiter
- Des données qualitatifs mais aussi quantitatifs (data)

3.1. Mise en pratique via une étude de cas

*Vidéo - ~ 30min*

3.2. Session d'échange n°3 en visio

*Synchrone avec formateur - ~ 1h*

## **Module 4 - Pour aller plus loin...**

## **Evaluation de la formation**

Les acquis sont évalués tout au long de la formation avec des tests sur la plateforme collaborative.