

05 / 03

1ER JOUR

WARM-UP

Le Warm-up permet de transmettre votre énergie aux participants et de les mettre au même niveau d'information. C'est l'occasion de tester la pertinence du pitch initial, en donnant la parole aux participants, et de montrer que la démarche employé pour l'atelier, apparemment « déstructurée » est en réalité tout à fait maîtrisée.

19h30 **15'** **PRÉSENTATION DE L'ATELIER**

- Présenter les animateurs et le déroulé de l'atelier

20h00 **15'** **PRÉSENTATION DU PROJET**

- Resituer le projet et ses grands principes
- Transmettre l'énergie du/des porteurs de projets aux participants

20h15 **30'** **EXPLORATION DES CHAMPS DES POSSIBLES**

- Identification des motivations et tentions, des leviers et freins, des opportunités et faiblesses, du public et de l'offre ainsi que les « Grandes Images » rattachées au projet.
- Donner le même niveau de parole aux participants et vérifier la pertinence du pitch initial.

06 / 03

2E JOUR

DU DESSEIN

Cette étape permet aux participants de tester d'autres points d'entrée, en apportant des éléments sensibles au travail déjà effectué. Ils explorent, testent (éliminent/choisissent/traitent), affinent, et apprennent de leurs expériences. Chacun observe, s'inspire des autres, afin de constituer des scénarios, de valider et/ou identifier les usages et comportements principaux.

9h30 **30'** **INTROSPECTION**

- Projeter le discours de la veille à une expérience personnelle, puis découvrir d'autres histoires, d'autre perceptions, etc.
- Ouvrir, affiner, voire corriger l'analyse avec l'expérience des participants

10h00 **60'** **EXPÉRIMENTATION** *x 4 ITERSATIONS 2 GROUPES*

- Multiplier les idées, monter progressivement en complexité, expérimenter en quick and dirty, gagner en empathie.
- Explorer, tester (éliminer/choisir/traiter), affiner sans s'attacher, itérer ...

RESSOURCES

- Objet
- Services ...

USAGES

- Fiches « Usages »
- Interactions ...

NOTES

- Contraintes
- Remarques ...

11h00 **15'** **11h15** **45'** **EXPÉRIMENTATION COMMUNE** *x 4 ITERSATIONS*

- Augmenter significativement le niveau de complexité par rapport à l'étape précédente.
- Tester, et identifier les usages et comportements principaux (scénario).

CONTRAINTES

- Cibles
- Lieux ...

DÉBRIEF

- Dialogue
- Débats ...

NOTES

- Difficultés
- Remarques ...

12h00 **30'** **VALIDATION AVEC LE SWOT**

- Vérifier que les différents champs ont été traités.
- Recharger les participants avec les notions émotionnelles (grandes images d'origine ou affiner/retravailler SWOT).

12h30 **1h30** **14h00** **30'** **IDENTIFICATION DES PRINCIPAUX USAGES**

- Identifier les grands comportements qui ont été adoptés pendant l'expérimentation.
- Identifier les usages principaux et les scénarii indispensables au MVP.

RÉDACTION DES USAGES

- Décomposer les usages en briques élémentaires à l'aide des fiches de fonctionnalités (recto).

DESSIN DES INTENTIONS

- Donner forme aux usages avant l'expérience globale, à l'aide des fiches de fonctionnalités (verso).

14h30 **60'** **MAPPING DES PROCESSUS**

- Identifier clairement et tester les cas d'usages grâce aux fonctions identifiés.
- Mesurer la complexité et la faisabilité des usages afin anticiper la création des expériences.

07 / 03

3E JOUR

AU DESSIN

Les participants donnent corps (avec l'aide des animateurs) à plusieurs propositions, destinés à la résolution du/des besoins qu'ils auront exprimés et expérimentés pendant les phases précédentes. Cela permet de concevoir aussi bien des réponses déjà envisagées, que des contre-propositions cohérentes et pertinentes nécessaires à l'exploration des champs des possibles.

9h30 **60'** **DESSIN DES FONCTIONNALITÉS**

- Enrichir les fiches de fonctionnalités par diverses représentations et dessins, tout en les détaillant par quelques annotations.

10h30 **90'** **WIREFRAME**

- Représenter dans un format numérique (ordinateur portable ou fix, tablette, smartphone...) les diverses fonctionnalités du service.

12h00 **30'** **MAPPING DES WIREFRAMES**

- Identifier clairement et tester les cas d'usages grâce aux fonctions identifiés.

12h30 **1h30** **14h00** **60'** **TEST**

- Les participants testent le service, tout en échangeant et en débattant autour des dernières modifications.

15h00 **60'** **AFFINAGE**

- Les participants détaillent et affinent le service, apportent diverses modifications.

16h00 **30'** **TEST**

16h30 **30'** **ET APRÈS ?**

- Bilan sur le résultat de l'atelier, retour sur les deux jours passés ensemble, ouverture sur la suite du projet, et rappel du caractère itératif de la démarche en pointant les axes de développement.