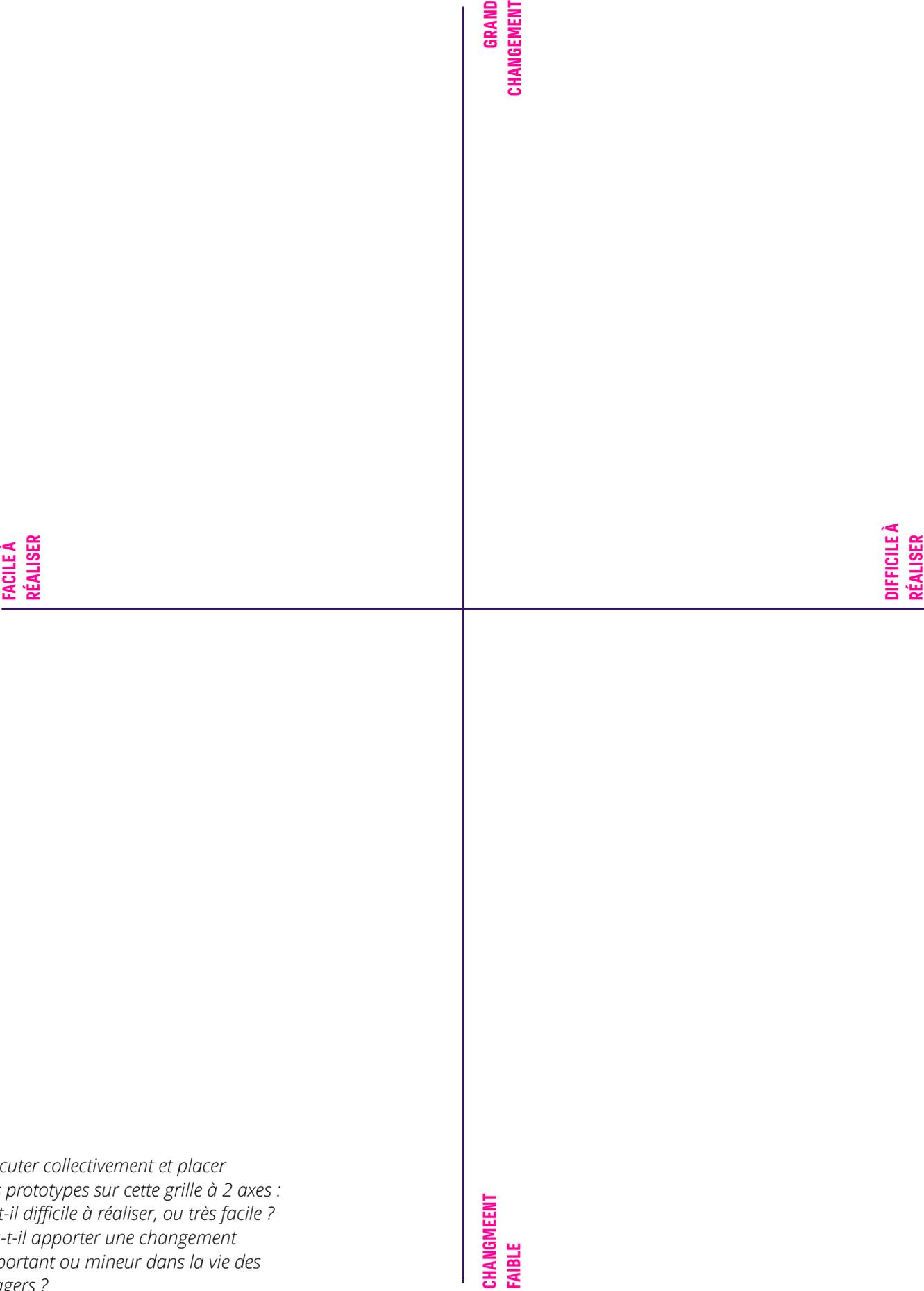


EVALUATION



Discuter collectivement et placer vos prototypes sur cette grille à 2 axes :
-Est-il difficile à réaliser, ou très facile ?
-Va-t-il apporter un changement important ou mineur dans la vie des usagers ?

LA FICHE MAQUETTE

 MAQUETTE SCENARIO DE TESTQUI ?
_____QUAND ?
_____OÙ ?
_____DURÉE ?
_____ ÉVALUATION

LA FICHE MAQUETTE

DESCRIPTION

PROTOTYPE

PUBLIC

👍 CONTEXTE, OBJECTIF

👍 SOLUTIONS EXISTANTES

👍 ÉTAPES

👍 PÉRIMÈTRES

LA FICHE PROTOTYPE

 DÉCRIVEZ LE BESOIN

INFOS

NOM DU PROTOTYPE

RÉFÉRENT, CONTACT, STRUCTURE

 DÉCRIVEZ LA SOLUTION

 SOLUTIONS EXISTANTS, INSPIRANTES

 MOYENS NÉCESSAIRES

COÛT ET TEMPS ESTIMÉ

 RECETTES

COMMENTAIRES, POINTS DE VIGILANCE...

DÉROULÉ (SUITE)



LE TEST

15MN

Vous devez maintenant construire un scénario de test. Comment allez-vous proposer votre maquette au public concerné. Tentez de répondre à ces quelques questions :

- Où et quand peut-on rencontrer le public visé ?
- Faut-il accompagner les usagers dans le test ou le laisser en libre accès ?
- Comment vais-je recueillir les retours des usagers ?
- Combien de temps faut-il faire durer le test ? quel nombre minimum d'usagers je vise ?



ASTUCES

- Il n'y a pas de scénario type pour organiser un test.
- Garder toujours en tête la question à l'origine de votre prototype, le test doit y apporter le plus d'éléments de réponses possibles.
 - N'ayez pas peur de l'"échec" : une maquette recueillant des retours négatifs vous donnent autant d'indications qu'une maquette aux retours positifs.
 - Rester le plus neutre possible quand vous accompagnez votre test. Prenez une posture d'écoute.



EVALUER

15MN

Réunissez à nouveau votre groupe participant à la maquette et présentez les résultats du test. Tous les éléments que vous avez pu recueillir sont utiles (photos, verbatim, interview, vidéo, résultat d'enquête...)

Reprenez les besoins identifiés du prototype et le périmètre de votre maquette : avez-vous obtenu des réponses ? Cela permet-il de valider la maquette ? Quels éléments doivent-être revus ou supprimés ?



RECOMMENCER !

15MN

En fonction des résultats obtenus, vous pouvez passer à l'étape suivante de votre périmètre et préparer une nouvelle maquette ou améliorer la maquette précédente. Si votre maquette couvrait la totalité du périmètre de votre prototype, vous êtes arrivé au bout. N'oubliez de bien documenter l'ensemble de votre processus et vous pouvez transformer votre prototype en produit ou en service !

"Gardez toujours en tête la question à l'origine de votre prototype, les test doit y apporter le plus d'éléments de réponses possibles"

DÉROULÉ (SUITE)



MAQUETTE VS PROTOTYPE

15MN

Les participants se regroupent librement et chaque groupe ou personne dispose d'une fiche maquette.

Sur la fiche maquette, commencez par faire remplir aux participants le public visé, le contexte et les objectifs.

Puis listez les différentes étapes nécessaires pour la réalisation du prototype final.



ASTUCES

Cette étape varie beaucoup selon le prototype et sa complexité. Soyez exhaustif dans la définition des étapes, plus elles seront précises plus il sera facile d'identifier le périmètre de la première maquette.



LE PÉRIMÈTRE DE LA MAQUETTE

15MN

Vous accompagnez maintenant les participants à choisir les étapes concernées par leur première maquette. Pour cela vous pouvez :

- Regrouper les étapes en séquences indissociables
- Identifier les étapes "bloquantes", c'est à dire qu'elles dépendent de la réalisation des étapes précédentes pour pouvoir être réalisées

Si l'ensemble des étapes peuvent être traitées en une fois, la maquette sera le prototype final.



LA MAQUETTE

15MN

Vous avez identifié les fonctionnalités que doit couvrir votre maquette. Mettez à disposition papier, crayons, feutres, etc. pour permettre aux participants de dessiner cette maquette :

- Pour les maquettes "physiques", le dessin devra représenter sa forme, son échelle, les matériaux utilisés, etc.
- Pour les maquettes numériques, les participants représenteront le type d'appareil utilisé, l'arborescence des contenus et l'interface schématique imaginée

L'ATELIER DES MAQUETTES

L'atelier des maquettes va donner vie à vos prototypes pour finaliser un premier cycle d'innovation participative au sein de votre structure.

Pour chaque prototype, en fonction de leur complexité, une ou plusieurs maquettes seront nécessaires et tout aussi important, autant de tests et d'évaluations pour maintenir le lien avec l'utilisateur.

MATÉRIEL

- Matériel nécessaire à la fabrication de la maquette (bricolage ou développement selon les prototypes)
- Les fiches maquettes (en annexes)
- Matériel d'observation et d'évaluation selon la maquette (matériel d'interview, audio ou vidéo, logiciel de questionnaire, etc.)

PRÉPARATION

RACONTEZ L'HISTOIRE

Rassemblez et exposez les éléments qui ont conduit à cet atelier : de la vidéo de l'atelier des idées à la fiche prototype, tout ces éléments permettront au public de se resituer dans le fil d'interaction dont est issu ce prototype.

DÉROULÉ

UNE VISION PARTAGÉE DU PROTOTYPE

15MN

Avant tout, vous prendrez un temps pour bien reprendre les informations de la fiche prototype et vous assurez que chaque participant partage bien la même vision du prototype.

Plus important encore, l'objectif de la réalisation doit être bien approprié par tous : Pourquoi réalisons nous ce prototype ? A quel besoin répond-il ? Qui en sont les bénéficiaires et quels en sont les bénéfices attendus ?

LE POINT DE DÉPART

15MN

Faites appel aux connaissances de votre groupe : existe-t-il un service ou un objet remplissant déjà une partie de notre besoin ? Peut-on se le procurer facilement ?

Vous déterminez ainsi si vous partez d'une page blanche et commencerez à lister dans la fiche maquette les moyens à votre disposition pour la réalisation.

DÉROULÉ (SUITE)



FICHES PROTOTYPE

30MN

Si nécessaire, séparez votre public en petit groupe de 5 à 8 personnes. Distribuez à chaque groupe des fiches prototypes vierges.

Proposez aux participants d'imaginer les prototypes qui donneraient forme à une ou plusieurs séquences vidéos qu'ils viennent de voir.



ASTUCES

Accompagnez les groupes dans la rédaction de leur fiche. Parfois, la vidéo est très explicite et créer la fiche sera juste une synthèse de l'histoire racontée. A l'inverse, certaines histoires demanderont aux participants d'imaginer eux-même quelle forme cette idée devra prendre pour devenir un prototype.

A ce stade, ne laissez pas la difficulté éventuelle de la réalisation bloquer la définition du prototype.



ÉVALUATION

30MN

Regroupez les participants et invitez :

- le groupe à présenter sa/ses fiches prototypes
- l'ensemble des participants à commentez / proposez des améliorations de la fiche
- la positionner sur la grille d'évaluation à deux axes : impact / difficulté



ASTUCES

Il est parfois difficile d'évaluer la difficulté et l'impact d'une réalisation pour le public, surtout si des aspects techniques sont en jeu. Laissez d'abord s'exprimer le ressenti subjectif des participants et apportant seulement quand c'est nécessaire votre point de vue d'"expert technique".

"Plusieurs vidéos peuvent donner lieu à une nouvelle idée."

"Plusieurs idées peuvent se combiner pour donner lieu à une prototype."



CONCLUSION

30MN

En fonction de votre intention et capacité à mettre en oeuvre ces prototypes, sélectionnez collectivement parmi les "mieux classés" (en haut à droite de la grille d'évaluation) les prototypes que vous allez lancer.

Invitez les participants qui sont les plus intéressés à laisser leur coordonnées pour chaque prototype dont ils aimeraient suivre la réalisation (participer à la construction de la maquette, participer aux tests ou juste être informés de l'évolution).

L'ATELIER DES PROTOTYPES

L'atelier des prototypes permet de définir vers quelles réalisations concrètes les scénarios de changement nous amènent.

Petites ou grandes idées, à ce stade peu importe, il faut donner forme aux volontés d'innovation et de changement issus de l'atelier collaboratif.

MATÉRIEL

- Un video projecteur
- Les fiches prototypes (voir en annexe)
- Une grille d'évaluation des prototypes (voir en annexe)

PRÉPARATION

LES PLAYLISTS

A partir de l'ensemble des histoires-vidéo produites lors de l'atelier collaboratif, regroupez les vidéos proches (par leur thème ou leur lieu d'action, usagers cibles..) en playlists thématiques prêtes à être diffusées.

ASTUCES

Tentez de ne pas juger à l'avance l'intérêt d'une vidéo. Dans votre sélection, essayez surtout d'éviter les histoires trop redondantes ou qui seraient trop confuses lors de leurs visionnages. Essayez de ne pas dépasser 10-15mn pour une même playlist.

"Tentez de ne pas juger à l'avance l'intérêt d'une vidéo"

DÉROULÉ

PRÉSENTATION

15MN

Votre public pour cet atelier peut ne pas avoir participé à l'atelier collaboratif. Aussi en introduction, vous pouvez rappeler le cadre de cet atelier et l'origine des vidéos qu'ils vont visionner.

Les étapes suivantes de l'atelier seront répétées autant de fois que vous avez prévu de playlists thématiques pour vos vidéos.

VISIONNAGE

15MN

Diffusez votre playlist. En fonction du nombre de vidéos sélectionnées,



CLÔTURE

15MN

SOMMAIRE

1. L'ATELIER DES IDÉES

2. L'ATELIER DES PROTOTYPES

3. L'ATELIER DES MAQUETTES

Si votre dispositif vous le permet, publiez directement en ligne les vidéos (sur une chaîne youtube par exemple). Quand les participants ont terminé leurs vidéos, vous pourrez les inviter à les visionner collectivement sur place.

Clôturez l'atelier par un mot de remerciement et d'invitation à suivre (en laissant leur coordonnées) le déroulement des prochains ateliers.



ASTUCES

Cette étape est importante, quel que soit le nombre ou la "qualité" des histoires produites. C'est leur matériau à partir duquel vous allez travailler par la suite qui donne le "champ de vision" numérique de votre groupe.

1. L'ATELIER DES IDÉES

2. L'ATELIER DES PROTOTYPES

3. L'ATELIER DES MAQUETTES

 ASSOCIATION D'IDÉE

20MN

Rassemblez les cartes "mots" de votre groupe en un paquet et prenez un petit paquet de carte "images".

Au sein de chaque groupe, placez au centre de la table la pile de carte "images" et la pile de carte "mots" côte à côte, face cachée.

Piochez au hasard, une carte "image" et une carte "mot" et invitez les participants à réagir sur cette association d'idée, à imaginer un usage qui rapprocherait cette "vue" de l'établissement et de son environnement et cette notion numérique.

 ASTUCES

A ce stade, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. On ne se soucie pas non plus de savoir si le scénario est réaliste ou pas. On fait fonctionner les associations d'idée de manière spontanée et créative.

Ne laissez pas les participants bloquer sur une association qui ne les inspirent pas. Passez rapidement à une autre association en piochant une ou deux nouvelles cartes.

 SCÉNARIO

50MN

Maintenant étalez l'ensemble des cartes images d'un côté et les cartes mots de l'autre. Les participants sont invités à piocher au moins une carte image et au moins une carte mot pour construire un scénario d'usage possible.

Accompagnez les participants dans la formulation de leur idée, à la creuser un peu plus et à la structurer sous la forme d'une petite histoire courte.

Quand une histoire émerge, le participant est invité à enregistrer son histoire sous la forme d'une petite vidéo à l'aide du dispositif d'enregistrement en plaçant et animant au fur et à mesure de son récit les cartes correspondantes sous la caméra.

 ASTUCES

Les participants peuvent être timide au moment d'enregistrer leur histoire, même si on ne voit que leurs mains accompagnées de leur voix. N'hésitez pas à enregistrer vous même une petite vidéo pour les rassurer et à les faire répéter une fois ou deux avant de se lancer.

1. L'ATELIER DES IDÉES

2. L'ATELIER DES PROTOTYPES

3. L'ATELIER DES MAQUETTES

PRÉPARATION (SUITE)

FABRIQUER LES CARTES

Suite à la séance de prise de vue, sélectionnez, collectivement ou par vous même, les photos en éliminant les "doublons" ou les images "ratées" et imprimez les sur du papier photo format 10x15 avec votre propre imprimante photo (ou dans un magasin spécialisé).

ASTUCES

Pour motiver d'autres usagers à participer à vos safaris photo, vous pouvez commencer à en réaliser vous même et à les exposer dans votre établissement en invitant le public à compléter votre début de collection.

LANCER LES INVITATIONS

N'hésitez pas mobiliser votre public bien en avance et par tous les canaux disponibles à votre structure. La diversité des publics présents à cet atelier donnera toujours plus de richesse aux échanges.

DÉROULÉ

PRÉSENTATION

15MN

Quelques mots de contexte seront toujours utile, mais soyez bref, l'atelier doit démarrer rapidement pour mettre le public dans la dynamique participative.

LES MOTS DU NUMÉRIQUE

50MN

Répartissez les participants en petits groupe de 5 à 8 personnes environ pour assurer des échanges de qualité. Chaque table dispose d'une pile de carte bristol 10x15 vierge.

Pour démarrer le premier tour de parole, chacun se présente à travers un mot qui est, pour lui, lié au numérique. Il l'écrit en gros sur la carte bristol, se présente rapidement et explique pourquoi il a choisi ce mot.

Les cartes sont mises en commun au centre de la table. Quand tout le monde a pu inscrire au moins un mot, les participants sont libres de proposer d'autres mots liés au numérique. A chaque proposition de mot, les participants sont invités à partager le sentiment ou leur vécu par rapport à cette "notion" numérique.



1. L'ATELIER DES IDÉES**2. L'ATELIER DES PROTOTYPES****3. L'ATELIER DES MAQUETTES**

L'ATELIER COLLABORATIF

L'atelier des idées est le point de départ de l'animation du dispositif. Il doit permettre à tous les participants intéressés et touchés par le projet de prendre connaissance de la démarche et d'être à l'initiative des transformations qui vont suivre.

C'est un outil à la fois de sensibilisation aux questions numériques et d'émergence de scénarios de solutions innovantes.

MATÉRIEL

- Des cartes bristol 10x15cm vierges
- Un appareil photo numérique
- Une imprimante photo 10x15cm
- Un dispositif d'enregistrement et de publication vidéo

PRÉPARATION

LE PHOTO REPORTAGE

Constituez un groupe de volontaire et organiser une séance de prise de vue. A l'intérieur de l'établissement, aux environs, dans les lieux partenaires ou fréquentés par les usagers, demandez aux participants de prendre en photo les éléments marquants qui les entourent : salle, mobilier, espace urbain, détails, signalétiques, portraits, commerce, etc...

Il n'y a pas de contraintes de nombre de participants ou de photos, au contraire, il s'agit de multiplier les points de vue !

ASTUCES

Vous pouvez aussi préparer un cadre de format A4 et plutôt de couleur vive (en bois, en carton...). Proposez aux participants d'utiliser le cadre dans leur prise de vue pour souligner un détail ou un élément de la composition.

"Proposez aux participants d'utiliser le cadre dans leur prise de vue pour souligner un détail ou un élément de la composition"

LA FABRIQUE À HISTOIRES

SOMMAIRE

1. L'ATELIER DES IDÉES

2. L'ATELIER DES PROTOTYPES

3. L'ATELIER DES MAQUETTES

La "fabrique à histoires" est un dispositif d'animation collaborative conçu pour produire et tester de l'innovation et de la culture numérique avec l'ensemble des parties prenantes et des usages d'un lieu ou d'un territoire.

Il conjugue plusieurs séquences collaboratives qui peuvent être répétées autant de fois que nécessaire jusqu'à devenir un processus permanent de participation et d'innovation au sein du lieu ou de la structure.



Imaginé et conçu par



Atelier collaboratif du centre social de l'Arbrisseau

Pour le projet



disponible en

