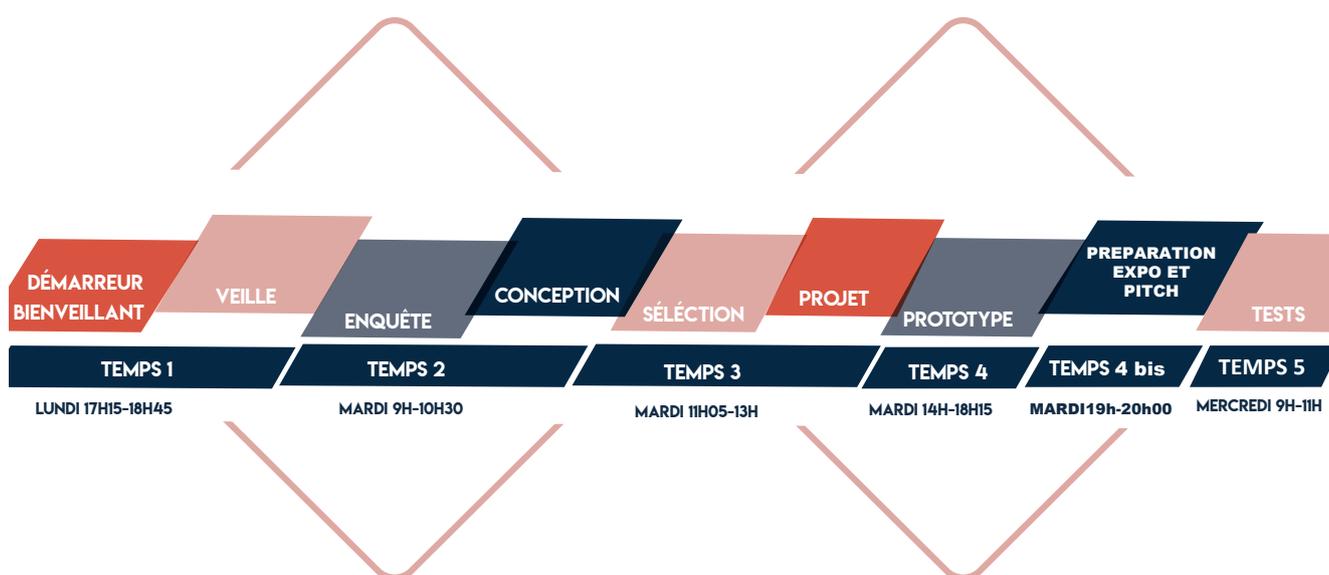


GUIDE FACILITATEUR

LE DÉROULÉ



Vous trouverez dans ce document une proposition de déroulé.

Il vous est ainsi présenté :

- le timing
- les actions du facilitateur
- les postures à adopter

Les temps collectifs sont dissociés des temps par équipes.

- Les temps collectifs correspondent à un temps où tous vos participants travaillent ensemble.
- Les temps par équipes correspondent à un temps où vos participants sont séparés en 3 équipes de 3 à 4 personnes selon la constitution de votre groupe-défi.

Considérez ce déroulé comme une référence. N'hésitez pas à modifier ce déroulé afin de vous l'approprier et de vous sentir à l'aise. Pour vous aider, les phases considérées comme nécessaires sont signalées par .

TEMPS 1

EN COLLECTIF

DÉMARREUR BIENVEILLANT & VEILLE LIVRET 1 & 2

1H30 > 17H15 - 18H45

ÉCHANGES
Naïveté
ÉCOUTE
CURIOSITÉ
OUVERTURE
HUMILITÉ
TRANSVERSALITÉ
AUDACE OUVERTURE
HUMILITÉ
TRANSVERSALITÉ
AUDACE

10 MIN : TOUR DE TABLE & EXPLICATION DU TEMPS 1

FACILITATEUR

- Présenter la méthodologie globale
- Présenter les rôles de chacun et faire un tour de table
- Prendre le temps de présenter son rôle

40 MIN : DÉMARREUR BIENVEILLANT



10 MIN D'EXPOSITION DU DÉFI
20 MIN D'ÉCHANGES
10 DE REFORMULATION

FACILITATEUR

- Répartir les rôles de scribe et interviewers
- Répartir la parole pendant les échanges
- Guider la reformulation du défi
- Rédiger ou donner le rôle du rédacteur pour les cartes "contexte" et "contrainte" du Poker Design
- Ecrire le défi reformulé

40 MIN : VEILLE

5 MIN : EXPLICATION DES CONSIGNES
20 MIN : ÉCHANGES ET ÉCRITURE DES FICHES
10 MIN : AFFICHAGE, LECTURE ET RÉORGANISATION
5 MIN : CONCLUSION ET ÉCHANGES DE FIN

FACILITATEUR

- Répartir la parole
- Repérer et relancer les idées non expliquées
- Animer la réorganisation des fiches par groupes (groupes de notions similaires)
- Conclure et s'assurer que tous les participants se soient exprimés

TEMPS 2

PAR ÉQUIPE

ENQUÊTE & CONCEPTION LIVRET 3 & 4

1H30 > 9H - 10H30

ÉCOUTE SANS JUGEMENT
CURIOSITÉ BIENVEILLANTE
OBSERVATION NAÏVE

EMPATHIE
CRÉATIVITÉ
SOLIDARITÉ
OPTIMISME

5 MIN : EXPLICATION DU TEMPS 2

FACILITATEUR

- Accueil des participants
- Explications des consignes

15 MIN : CARTOGRAPHIE DES ACTEURS

FACILITATEUR

- Relancer et répartir la parole
- Pousser plus loin après chaque identification d'acteurs
- S'assurer de la précision des acteurs identifiés

35 MIN : PERSONAS



- 10 MIN : EXPLICATION DE L'OUTIL ET RÉPARTITION DES PERSONAS PAR ÉQUIPES DE 3
- 20 MIN : CRÉATION DES PERSONAS
- 15 MIN : PRÉSENTATION DES PERSONAS AU GROUPE

FACILITATEUR

- Bien expliquer l'intérêt d'un persona
- être volant entre toutes les équipes
- Réexpliquer les consignes par table si besoin
- Questionner les personas pour les rendre précis et complets
- Gérer le temps de parole pendant la présentation des personas

35 MIN : POKER DESIGN

FACILITATEUR

- Faire piocher les 3 cartes à chaque équipe
- Rappeler les règles
- Aider à l'élaboration des idées
- S'assurer qu'il y ait plusieurs idées par équipe

OU PARCOURS UTILISATEUR / XP MAP

15 MIN : DESSIN DU PARCOURS À PARTIR D'UN PERSONA CHOISI

10 MIN : IDENTIFICATION DES POINTS PROBLÉMATIQUES

10 MIN : CRÉATION DE SOLUTIONS POUR RÉPONDRE AUX POINTS PROBLÉMATIQUES

FACILITATEUR

- S'assurer que le parcours est bien détaillé étape par étape
- Aider à l'élaboration des idées
- S'assurer qu'il y ait plusieurs idées par équipe

TEMPS 3

SÉLECTION DE L'IDÉE & DE L'IDÉE AU PROJET

LIVRET 5 & 6

1H > 11H05 - 13H

OBJECTIVITÉ
ÊTRE ATTENTIF
CHOISIR
CONCEPTEUR
VOLONTAIRE
PROSPECTEUR
OPTIMISTE

PAR ÉQUIPE

5 MIN : RETOUR DES GROUPES POST MINI-CONFÉRENCES

10 MIN : CARTES À RÉACTIONS

FACILITATEUR

- Faire le lien avec les éléments de veille
- Aider à l'élaboration des fiches : quand une idée est trop complexe, la scinder en plusieurs fiches idées
- S'assurer que toutes les idées soient retranscrites
- Être volant parmi les équipes

15 MIN : TEST DES CARTES À RÉACTIONS

FACILITATEUR

- Rester dans la salle
- Conseiller sur les postures à avoir lors des tests

10 MIN : RETOURS SUR LES RÉACTIONS ET PREMIÈRES SÉLECTIONS

PAR ÉQUIPE

FACILITATEUR

- être volant parmi les équipes
- Identifier les nouvelles idées si le cas se présente
- S'assurer d'une première sélection

10 MIN : GRILLE D'ÉVALUATION

FACILITATEUR

- être volant parmi les équipes
- S'assurer de l'intérêt de l'idée sélectionnée suivant la reformulation du défi

10 MIN : PRÉSENTATION DES 3 IDÉES RETENUES (3MIN/IDÉE)

EN COLLECTIF

FACILITATEUR

- Faire voter les participants pour l'idée à retenir
- Retenir une idée qui fait l'unanimité, ou plusieurs (si besoin) à travailler en sous-groupe

PAR ÉQUIPE

30 MIN : DE L'IDÉE AU PROJET



10 MIN : REMPLIR LES 3 CASES DE L'IDÉE AU PROJET

10 MIN : PRÉSENTATION DU CONTENU PAR ÉQUIPE

10 MIN : DESCRIPTION DU PROJET

FACILITATEUR

- Répartir les 3 groupes : acteurs, gestion, communication
- Compléter le titre de l'idée, inscrire la problématique (peut-être plus précise que celle reformulée lors du démarreur bienveillant), repérer les enjeux
- Utiliser ou donner les cartes challenge
- Animer le temps de description du projet
- Ecrire la description

25MIN : SCÉNARIO D'USAGE

POSSIBILITÉ POUR LE TRAVAIL EN GROUPE :

- Diviser le scénario en plusieurs parties pour faire travailler par petits groupes
- Faire un scénario par idées si plusieurs idées ont été retenues

FACILITATEUR

- Expliquer l'outil (mise en image de la description du projet et de ses étapes)
- Aider à la scénarisation
- S'assurer de la représentation globale du projet

TEMPS 4

PAR ÉQUIPE

PROTOTYPAGE & PRÉPARATION DES TESTS

LIVRET 7 & 8

4H15 > 14H - 18H15

AUDACE
HUMILITÉ
PRAGMATISME
INGÉNIOSITÉ

30 MIN : MATRICE PROTOTYPE

FACILITATEUR

- Animer la discussion
- Remplir la matrice

2H45 : PROTOTYPAGE AVEC L'ÉQUIPE DE THE CAMP



FACILITATEUR

- Faire des liens entre les moyens à disposition et la solution envisagée
- S'assurer que tous les participants aient un rôle dans le prototypage

15 MIN : ELABORATION DE L'EXPOSITION + GRILLE TESTS

ÉLABORATION DE L'EXPOSITION

FACILITATEUR

- Isoler un groupe de volontaires pour concevoir les documents de l'exposition
- Accompagner la conception de l'exposition
- S'assurer que les informations soient accessibles aux extérieurs
- être volant entre l'équipe "élaboration de l'exposition" et "grille tests"

GRILLE TESTS

FACILITATEUR

- Isoler un groupe de volontaires pour concevoir la grille de test
- Accompagner la réalisation de la grille
- être volant entre l'équipe "élaboration de l'exposition" et "grille tests"

TEMPS 5

TESTS

2H > 9H - 11H

NEUTRALITÉ
QUESTIONNEMENT
OBSERVATION

2H : TESTS AUPRÈS DES EXTÉRIEURS

FACILITATEUR

- Répartir les différents rôles (pitcher, observateurs, interviewer, photographe, etc.)
- S'assurer que l'exposition reste intacte
- Récolter les supports de récolte des retours
- S'assurer que le groupe-défi peut découvrir les autres solutions prototypées des défis