Méthodes expérimentées en ateliers de cocréation du Good Design Playbook.

Déroulement d'un atelier de cocréation sur une journée

La veille, appeler au téléphone tous les participants pour rappeler les horaires, le lieu, les objets à amener.
Bien prendre en photo chaque résultat d'activité pour archiver les idées.

Journée : 13h30 – 18h30
Nombre de participants : 9
Nombre d'animateurs : 6

1. Accueil des participants

Horaire :
De 13h30 à 14h

Temps prévu :
30 min

Rôles prévus :
Les animateurs accueillent les participants.

Activité :

- Accueil des participants
- Prévoir un moment de pause-café pour compenser les retards
- Rappeler le planning du projet aux participants

2. Se (re) présenter

Horaire :
De 14h à 14h30

Temps prévu :
1 à 2 min par personnes = 30 min

Exercice :

Un objet qui me (re)présente

Demander au préalable aux participants de venir à la séance avec un objet qui leur appartient. Le participant peut choisir cet objet car :

- Il l'aime beaucoup, tout simplement (choix affectif)
- Il a une anecdote sur cet objet
- Il l'utilise tous les jours, l'objet lui est indispensable (choix pratique)
- Il trouve que cet objet le représente bien (choix symbolique)

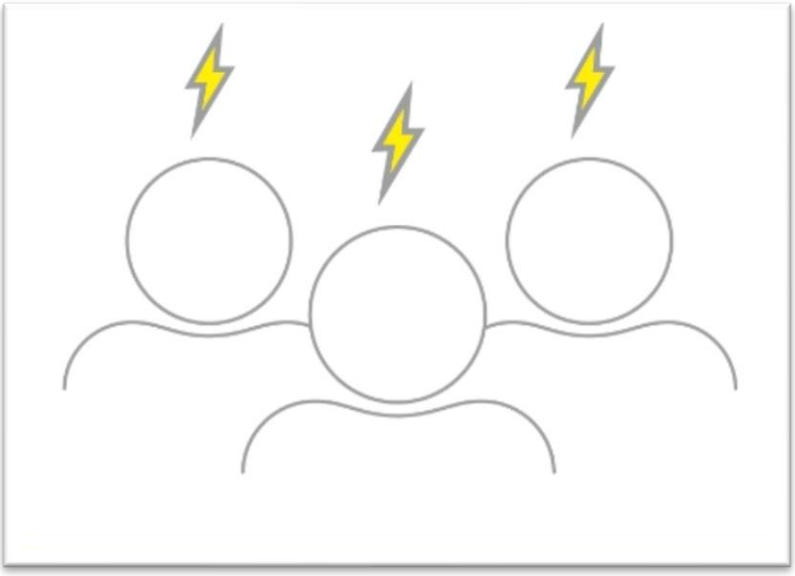
Chaque participant de la séance se présente et explique aux autres la raison pour laquelle l'objet amené le représente ou représente un moment fort de sa vie, en quelques phrases.

3. Un petit tour pour stimuler la cocréation

Horaire :

De 14h30 à 14h35

Temps : 5 à 30 secondes / participants



Exercice :
Raconter une histoire ensemble
Chaque participant raconte, les uns à la suite des autres, un morceau d'une histoire inventée pour former une histoire cohérente au bout d'un tour.

Exemple :
Léa « Il était une fois… », Sammy « Un dragon, pas comme les autres … », Noah « Qui voulait se recouvrir de paillettes. », Marlène « C'est pourquoi, ce dragon décida… », Mia « De se frotter aux coquillages argentés… », Eric « Pour être pailleté de la tête aux pieds ! »

4. Activité principale : Faire des pâtes avec sa crème aux courgettes et au chèvre.

a. Imaginer les problèmes rencontrés dans cette situation

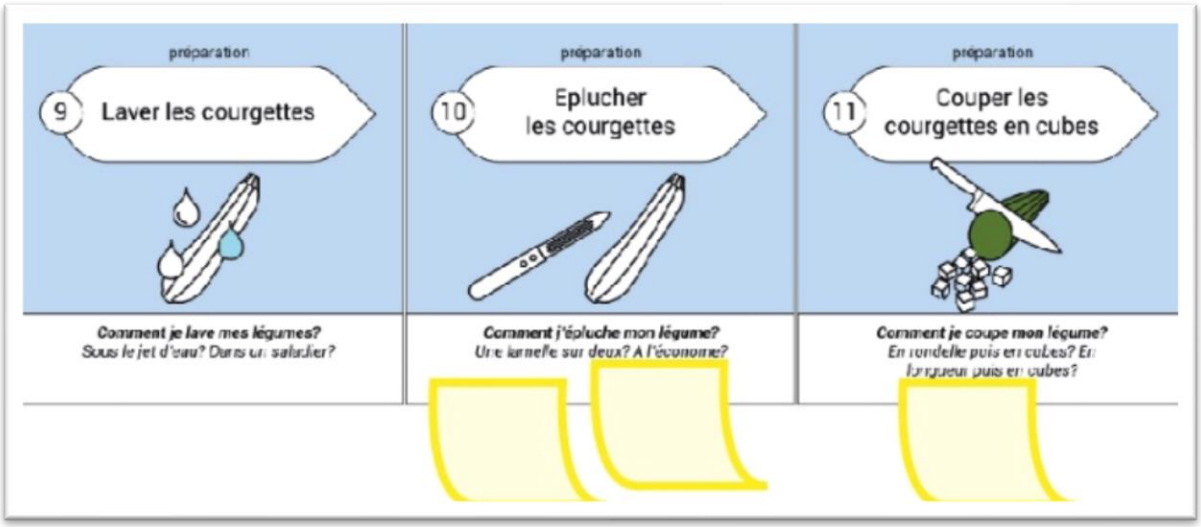
Horaire :
De 14h35 à 15h20

Temps prévu :
Chronométrer 4 min par étapes. Rajouter du temps si nécessaire.

- Lire la « carte situation » aux participants et expliquer la situation associée.

Exemple : La carte tirée est « Je suis un astronaute. Mon casque isole mon ouïe, mon odorat, ma sensibilité tactile, ma vue, ma communication. L'uniforme alourdit mes gestes, ma zone d'atteinte est réduite. »

- Brainstorming des problèmes rencontrés :
  Les participants expriment les problèmes rencontrés à chaque étape du parcours utilisateur avec la carte situation.
  Exemple : Quels sont les problèmes rencontrés lorsque je suis un astronaute et que j'épluche une courgette ?
  Les animateurs écrivent les réponses données par les participants



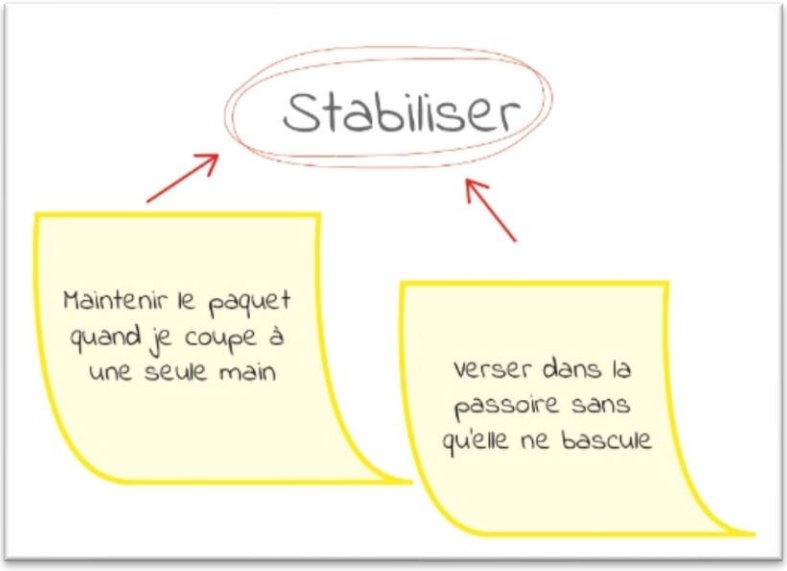
b. Former des problématiques

Rôles :
Certains animateurs forment les problématiques.
D'autres animateurs accompagnent les participant pour une pause de 15 minutes.

Horaire :
De 15h20 à 15h35

Temps prévu :
15 minutes.

- Certains animateurs reprennent tous les post-it affichés et les regroupent en famille de problématiques.
  Exemple :
  Problèmes énoncés :
- Maintenir le paquet de pâtes quand je l'ouvre à une seule main.
- Extraire les pâtes de la marmite sans se brûler.
- Verser dans la passoire sans qu'elle ne bascule.
- Piquer une pâte pour la goûter.
- Mettre les morceaux de courgettes dans l'eau bouillante sans s'éclabousser.
- …
- Les animateurs forment une première problématique intitulée « Stabiliser » en regroupant deux problèmes : « Maintenir le paquet de pâtes quand je l'ouvre à une seule main » et « Verser dans la passoire sans qu'elle ne bascule ». Ils forment une deuxième problématique intitulée « Sécuriser » en regroupant deux autres problèmes : « Extraire les pâtes de la marmite sans se brûler » et « Mettre les morceaux de courgettes dans l'eau bouillante sans l'éclabousser ».

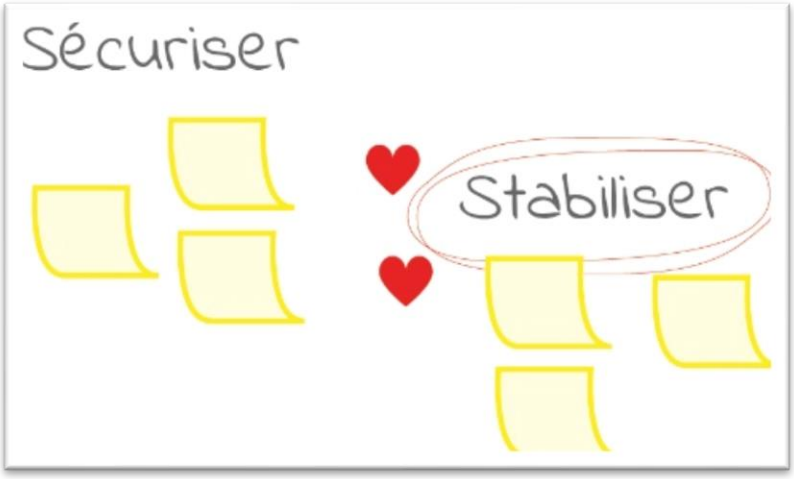


c. Voter pour une problématique

Horaire :
De 15h40 à 15h55

Temps prévu :
15 minutes

- Rappeler la « carte situation » tirée au sort, le parcours utilisateur suivi et les problèmes relevés dans la matinée.
- Présenter les familles de problématiques formés.
  Exemple :
  Problématiques formées :
- Stabiliser
- Sécuriser
- Anticiper
- …
- Faire voter les participants sur la problématique qu'ils veulent résoudre en priorité.

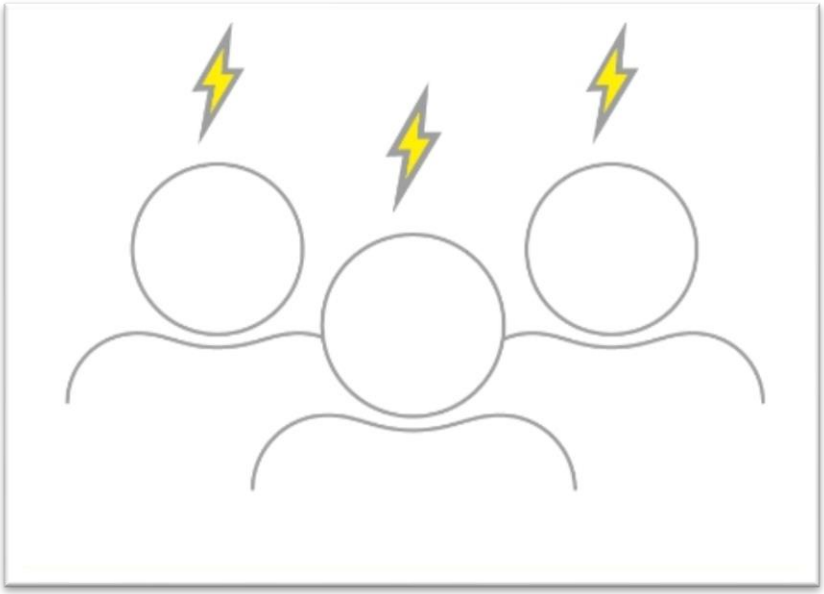


Chaque problématique peut être résolue une à une sur plusieurs séances différentes d'ateliers de cocréation.

d. Un petit tour pour stimuler la pensée divergente

Horaire :
De 15h55 à 16h00

Temps prévu :
5 minutes



Exercice :
Association de mots

Chaque participant partage, les uns à la suite des autres, le premier mot auquel il pense, d'après le dernier mot partagé.

Exemple :
Mia « Bleu », Noah « Ciel », Sammy « Oiseaux », Léa « Œufs » …

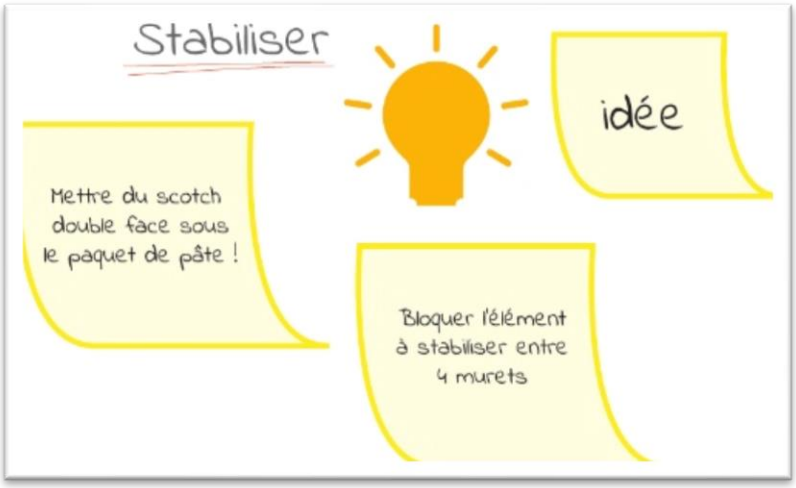
Objectif :
Cet exercice permet aux participants de s'essayer au processus mental de pensées divergentes. Cet exercice sert alors de petite gymnastique mentale avant de lancer une activité créative qui repose sur le même principe.

Ce qui a été conclus en atelier :
« Ce que nous venons de faire s'appuie sur ce que l'on appelle « la pensée divergente ». A partir d'une première idée on avance de fil en aiguille sur une multitudes d'autres idées. C'est ce que nous allons faire pour passer libérer notre créativité sur la prochaine activité. Pour imaginer des solutions ! »

e. Imaginer des solutions

Horaire :
De 16h à 17h

Temps prévu :
1 heure

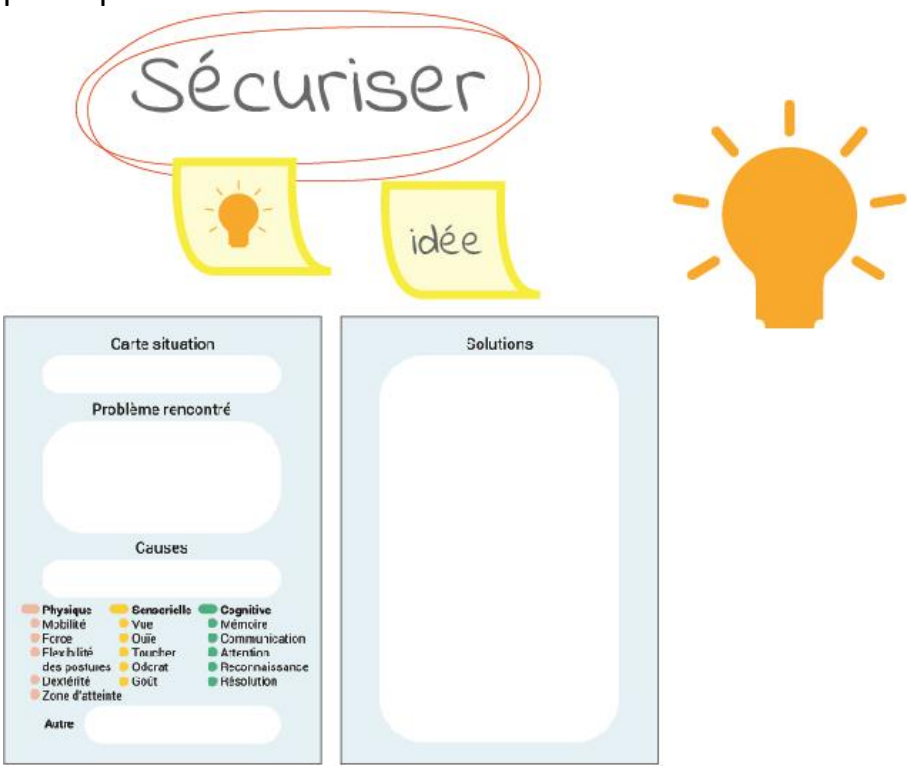


- Former un groupe de de 3 participants et 1 animateur jusqu'à maximum 5 participants et 2 animateurs. Répartir les groupes selon la problématique votée.

- Chaque groupe travaille à résoudre sa problématique et chacun des post-it de problèmes associés.
  Exemple :
  Problématiques à résoudre du groupe 1 : Stabiliser
  Post-it de problèmes associés à résoudre :
  1) « Maintenir le paquet de pâtes quand je l'ouvre à une seule main »
  2) « Verser dans la passoire sans qu'elle ne bascule »

  Astuces :
- Changer de post-it de problème à résoudre et en choisir un autre quand les participants n'ont plus d'idées.
- Utiliser les « cartes situations » si besoin, mais l'exercice peut se faire sans.

- L'animateur de chaque groupe dessine et synthétise les idées des participants.



f. Et si c'était un service ?

Horaire :
De 17h à 17h20

Temps prévu :

20 minutes

- Reprendre toutes les idées imaginées jusqu'ici et imaginer un service global qui pourrait regrouper plusieurs de ces solutions.

Exemple :
Problématique choisir : Couper et éplucher
Solutions imaginées jusqu'ici :
- « Un gant qui râpe pour aider à éplucher plus facilement »
- « Une grille coupante que l'on pose sur la courgette et qui coupe toute la courgette en rondelles en une fois »

Service imaginé :
- « Un service de découpe et d'épluchage de produits frais à la sortie du supermarché »

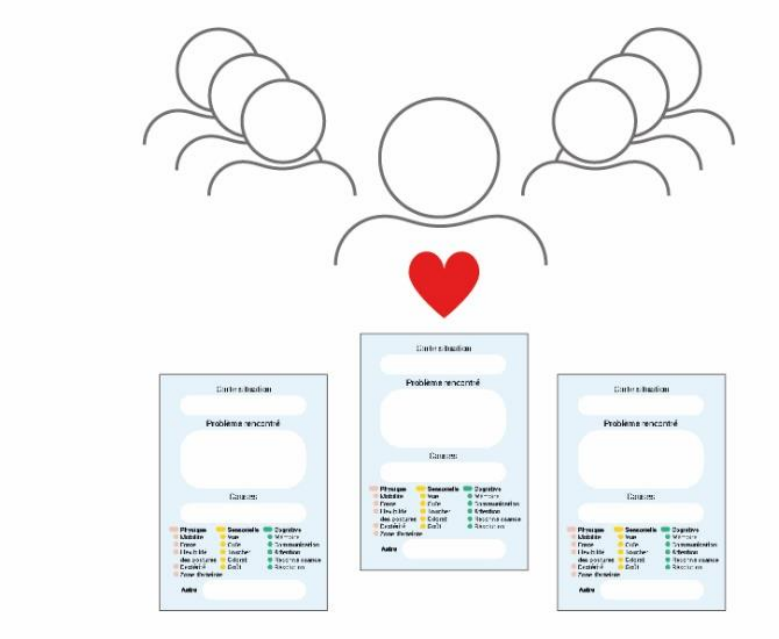
- L'animateur de chaque groupe dessine et synthétise les idées de services des participants.

g. Sélection des idées

Horaire :
De 17h20 à 17h40

Temps prévu :
20 minutes

- L'animateur demande à son groupe de choisir ses trois solutions préférées à présenter au reste de l'atelier. Ces solutions peuvent être des objets ou des services.



i. Présentation des idées

Horaire :
De 17h40 à 18h

Temps prévu :
10 minutes max par groupe

- Chaque groupe présente ses trois idées préférées au reste de l'atelier. Chaque participant présente une idée, si ça lui convient.

- Les autres participants peuvent intervenir si l'idée leur fait penser à quelque chose qu'ils connaissent déjà, pour alimenter l'idée de références.

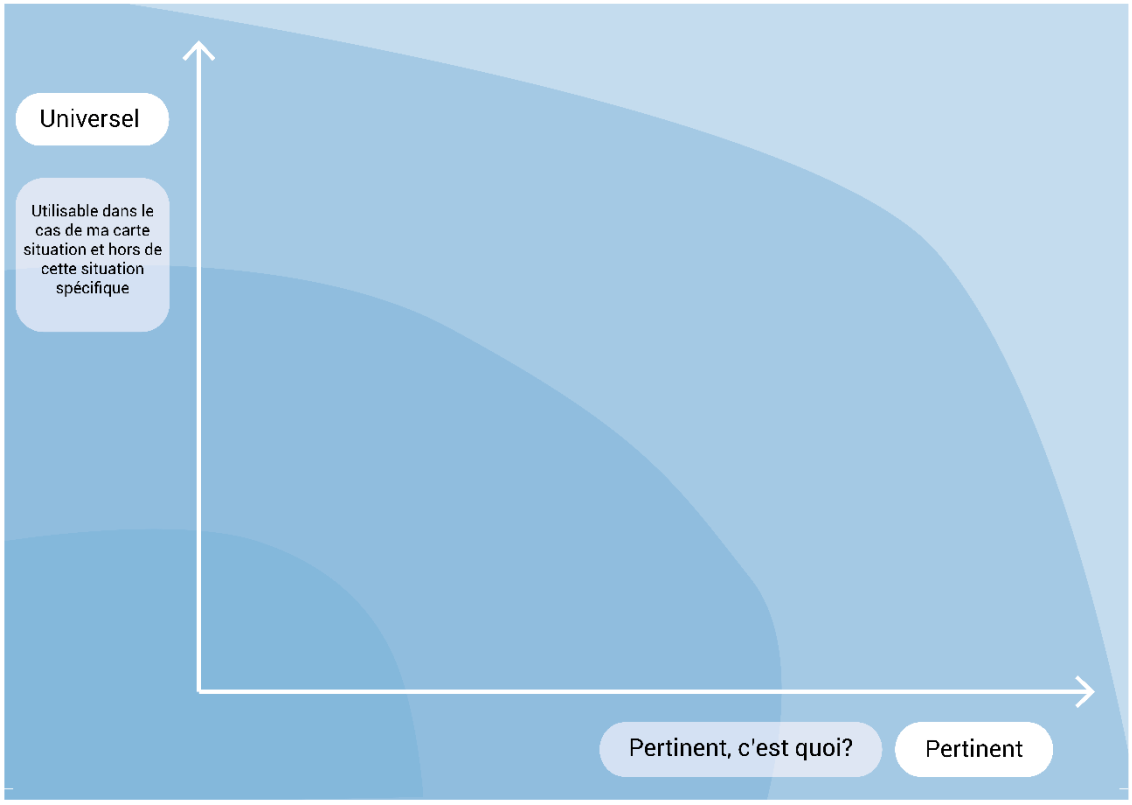
j. Cartographie des idées pour une sélection finale

Horaire :
De 18h à 18h30

Temps prévu :
30 minutes

- Expliquer la cartographie affichée :
  Les idées vont être positionnées selon deux axes :

- Un axe, du moins au plus universel
  « Est-ce que l'idée est très spécifique à un handicap ou à un besoin particulier par exemple ou est-ce que l'idée répond à tous ? »
  Les cartes situations peuvent permettre de questionner certaines idées, si les participants ne sont pas sûrs :
  « Est-ce que cette idée répond à la carte « je suis un astronaute » et à la carte « j'ai une glace qui fond à la main » à la fois ?
- Un axe, du moins au plus « pertinent »

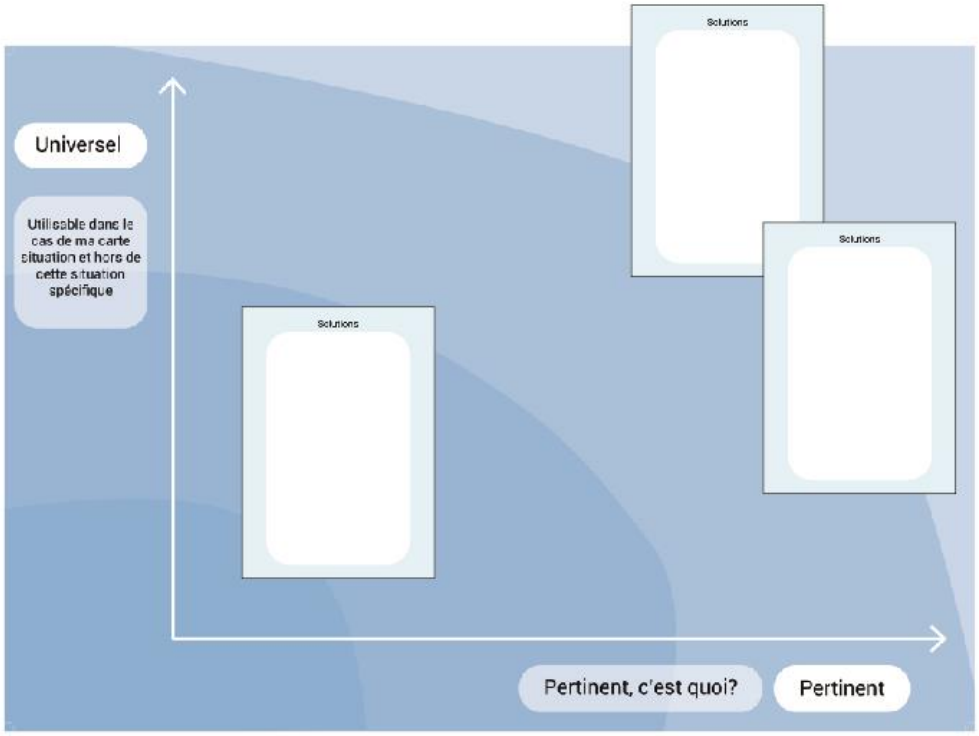


- Définir ensemble ce que serait une idée « pertinente » :
  « Est-ce que c'est une idée pratique ? Une idée faisable ? Une idée abordable en prix ? Une idée totalement nouvelle ? »
  Noter les définitions de chacun sur des post-it.

  Exemple de définitions affichées :
  - « Emotionnel »
  - « Plaisir de faire »
  - « Accessible en prix »
  - « Ecologique »
  - …

Prévoir 10 minutes de définition et étendre si besoin pour laisser place au débat.

- Positionner les idées des participants sur la cartographie selon les deux axes « universel » et « pertinent », en gardant affichées les définitions de « pertinent ».
  « Est-ce que c'est une idée pratique ? Une idée faisable ? Une idée abordable en prix ? Une idée totalement nouvelle ? »
  Noter les définitions de chacun sur des post-it.



5. Départ des participants

Horaire :
A 18h30

- Récapituler les idées sélectionnées sur la cartographie (les plus universelles et pertinentes)
- Demander aux participants leur ressentis sur la journée, ce qu'il y aurait à modifier si besoin pour les prochaines fois.
- Raccompagner les participants.

Sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)