Un déroulement de focus group expérimenté dans l'étude du design inclusif par APF France Handicap et le groupe SEB

GUIDE POUR UN FOCUS GROUP

Un focus group est un échange en groupe d'environ 6 personnes pour comprendre en profondeur les différentes opinions, attitudes et comportements sur le sujet.

Temps :
Une demi-journée
Environ 14h – 17h30

Nombre de participants : 5
Nombre d'animateurs : 3

1. Accueil des participants

Temps :
30 minutes

Activité :

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

2. Se présenter

Temps :
1 à 2 min par personnes = 20 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. Visionner les scénarios créés

Temps :
7 minutes par scénarios

Montrer et décrire aux participants les scénarios imaginés dans lesquels sont intégrés des solutions pour résoudre les problèmes rencontrés au quotidien.

4. Partager son vote

Temps :
7 minutes par scénarios

Demander au préalable aux participants de voter pour leur scénario préféré parmi tous les scénarios présentés. Pour ne pas s’influencer les uns avec les autres, ce vote est d’abord individuel.

Demander ensuite aux participants de partager leur vote avec les autres du groupe.

Ne pas tout de suite demander d’expliquer leur vote.

5. Association de mots

Temps :
10 minutes par scénarios

Découper chaque scénario en séquences. Les séquences correspondent à un concept précis du scénario.
Exemple :
Séquence 1 : acheter à distance en projetant virtuellement les rayons de mon magasin de quartier chez moi.

Séquence 2 : utiliser un plan de travail amovible, pour déplacer sans efforts mes ustensiles de cuisine.

Demander aux participants à chaque séquence de scénario, quels sont les mots qui viennent intuitivement à l'esprit. Il peut s'agir d'une émotion, d'un ressenti, d'une anecdote, d'une référence à laquelle ça fait penser…

Noter les mots associés à chaque séquence pour comprendre en détail la perception générale que chacun a des concepts présentés.

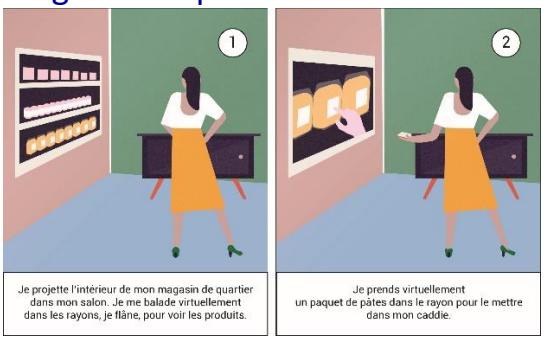
6. Exploration : Les + et les -

Temps :
10 minutes par scénarios

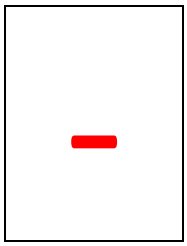
Afficher un « + » sous les séquences perçues positivement par les participants et des « - » sous les séquences perçues négativement.

Exemple :

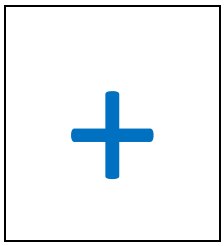
Séquence 1 : acheter à distance en projetant virtuellement les rayons de mon magasin de quartier chez moi.



Demander aux participants de voter en même temps pour ou contre la séquence.

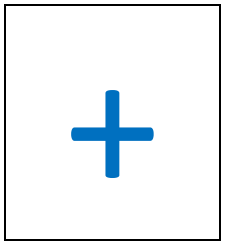


3 votes contre



2 votes pour

Séquence 2 : utiliser un plan de travail amovible, pour déplacer sans efforts mes ustensiles de cuisine



5 votes pour

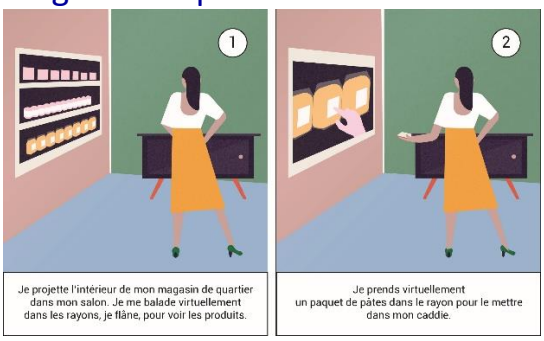
7. Le meilleur et le pire

Temps :
10 minutes par scénarios

Imaginer les situations dans lesquelles chaque concept des scénarios est le plus utile ou le plus inutile.

Exemple :

Séquence 1 : acheter à distance en projetant virtuellement les rayons de mon magasin de quartier chez moi.



« Dans quelle situation cette séquence vous serait la plus utile ? »

Réponses des participants :
C'EST UTILE SI...
« Les magasins sont fermés »
« Je n'ai pas le temps d'aller en magasin »
« Je suis bloqué.e chez moi »
« Je suis malade, je suis alité.e… »
« Je garde mes enfants »
« J'ai besoin de faire mes courses en vocal »
« Je ne peux pas porter les courses moi-même »
« J'ai besoin de vérifier avec ce que j'ai déjà à la maison »

« Dans quelle situation cette séquence vous serait la plus inutile ? »
Réponses des participants :
C'EST INUTILE SI...
« Je veux voir du monde »
« Je veux prendre l'air »
« Je veux choisir, toucher les produits »
« Je veux flâner, prendre des ingrédients au feeling »
« Je veux avoir des conseils des commerçants »

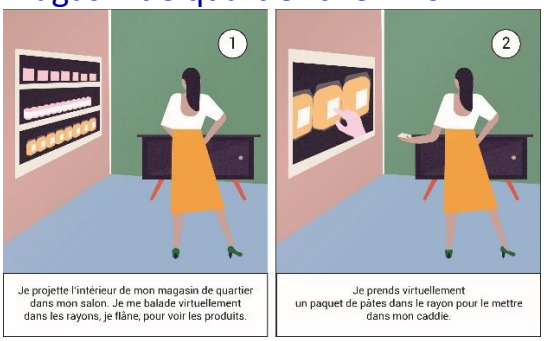
8. Priorisation : choix des étapes à garder ou jeter

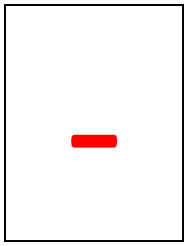
Temps :
5 minutes par scénarios

Récapituler les impressions du groupe sur ces derniers exercice : les scénarios préférés ou rejetés, les raisons, les mots associés à chaque séquence, les perceptions positives ou négatives, l'utilité de certains concepts.
Décider collectivement de garder ou de jeter le concept présenté à chaque séquence de scénarios.

Exemple :

Séquence 1 : acheter à distance en projetant virtuellement les rayons de mon magasin de quartier chez moi.





5 votes pour jeter ce concept

Séquence 2 : utiliser un plan de travail amovible, pour déplacer sans efforts mes ustensiles de cuisine.

+

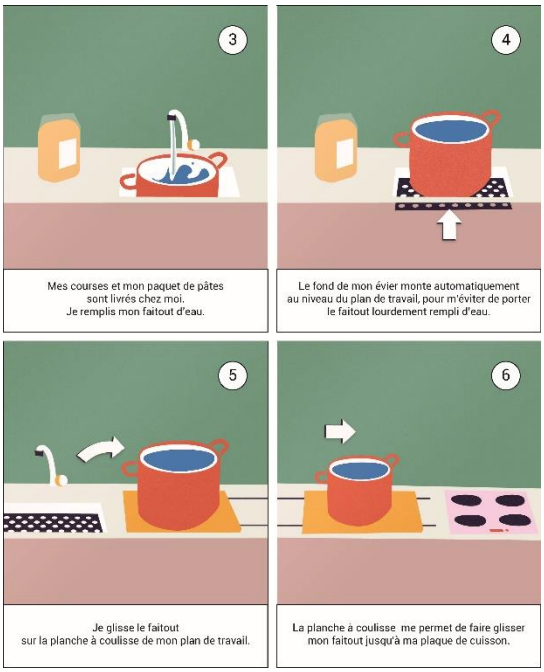
5 votes pour garder ce concept

9. Analyse de la compétitivité

Temps :
5 minutes par scénarios

Demander pour chaque séquence validée des scénarios, laquelle est la plus différenciante, innovante, importante à garder, marquante.

Exemple :
Séquence 2 : utiliser un plan de travail amovible, pour déplacer sans efforts mes ustensiles de cuisine.



« C'est la plus impactante et différenciante parce que ça n'existe pas de manière abordable et que ça servirait à tous au quotidien. »

A noter : il est intéressant de comparer cette décision finale collective avec les décisions personnelles en début de séance.

Cette décision n'est pas à prendre comme un critère final de sélection des concepts. Elle révèle uniquement une modalité de sélection obtenu par consensus, comptes tenus de toutes les remarques, avantages et désavantages énoncés à travers les exercices précédents.

Il est tout aussi important de garder les verbatims précieux énoncés dans les premiers votes personnels, plus subjectifs et relatifs aux premières impressions du concept.

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