

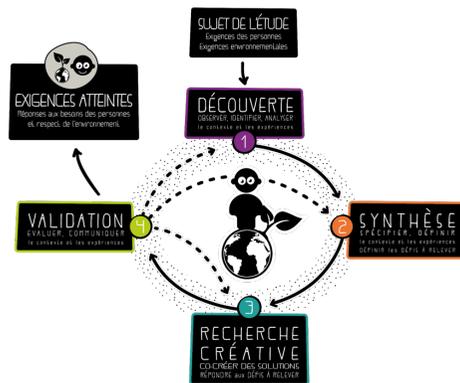
TRAVAIL COLLECTIF

PLAY
&
PULSE



Le travail collectif est une étape essentielle pour impliquer toutes les parties prenantes du projet à toutes les étapes de la démarche Play & Pulse : de l'identification des besoins et des expériences vécues, aux premières idées et pistes de réflexion, jusqu'aux solutions concrètes, leur évaluation et leur validation.

Pour guider l'organisation et l'animation d'ateliers collaboratifs nous proposons une *fiche outil Travail Collectif*.



RÔLES & OBJECTIFS

- Favoriser l'intelligence collective et le travail collaboratif.
- Impliquer les personnes ciblées par le projet dans la démarche.
- Collaborer et partager des expériences, des connaissances ou des expertises diversifiées.

Différentes typologies d'ateliers peuvent être organisés à toutes les étapes du projet.

- **En phase d'immersion** : des ateliers liés à la découverte du thème de l'étude, des personnes ciblées et des parties prenantes, des expériences utilisateurs vécues, des valeurs et des besoins.
- **En phase de synthèse** : des ateliers liés à la définition des personas et des profils des utilisateurs, à la matérialisation des parcours d'expériences et à la définition des problématiques et des défis à relever.
- **En phase de recherche créative** : des ateliers d'idéation, de maquettage, de prototypage rapide ou encore de scénarisation des expériences projetées, favorisant l'émergence d'idées originales.
- **En phase de validation** : des ateliers pour tester et évaluer les solutions et les nouvelles expériences.



Exemples d'ateliers de co-créativité organisés avec des personnes ciblées par les projets.

© Photos Marjorie Barcella



RECETTE D'UTILISATION

Avant la séance

1. Définir l'objectif de la séance avec le porteur du projet ou l'équipe projet.
2. Si vous êtes extérieur au projet, comprendre le contexte et la problématique du sujet d'étude : recherches documentaires, veille et analyse des tendances, compréhension des personnes ciblées et autres parties prenantes, compréhension technique et technologique des systèmes étudiés etc.
3. Organiser la séance de travail collectif en utilisant la fiche outil *Play & Pulse Travail Collectif*.
 - Identifier les participants, leurs expertises et leur nombre (acteurs projet, experts, parties prenantes, futurs utilisateurs, etc.) et les inviter.
 - Définir la durée de la séance.
 - Identifier les méthodes à utiliser selon l'objectif de la séance.
 - Définir les rôles des animateurs.
 - Identifier et choisir un lieu approprié à la séance.
 - Créer et définir le déroulement des différentes activités qui seront réalisées lors de la séance en fonction des objectifs fixés.
 - Définir, créer et préparer le matériel nécessaire à l'animation de la séance.

Pendant la séance

Animer et faciliter la séance de travail collectif.

1. Accueillir les participants.
2. Présenter le sujet et les objectifs de la séance.
3. Expliquer les règles de la séance pour son bon déroulement : *Carte Conseil Play & Pulse 2*.
4. Combiner les méthodes pour guider les réflexions, la créativité, la recherche de solutions, l'évaluation des idées, ...
5. S'amuser et passer un bon moment.
6. Synthétiser les réflexions, les partager et les valider avec les participants.
7. Remercier les participants et collecter leurs retours d'expériences ainsi que celui des animateurs pour améliorer vos prochaines animations de séances de travail collectif.

Après la séance

1. Réunir tous les supports matérialisés pendant la séance.
2. Synthétiser le travail de la séance.
3. Transmettre les résultats de la séance au porteur du projet, à l'équipe projet, aux participants et autres parties prenantes impliquées.



Différentes séances de co-créativité organisées avec des personnes ciblées par les projets.

© Photos Marjorie Barcella



CONSEILS

- **Se réunir dans un espace agréable et adapté au travail en groupe.**
Choisir un lieu et une atmosphère qui s'éloigne de la routine des participants afin de contribuer à créer un esprit convivial et créatif.
- **Privilégier un groupe de participants éclectiques :** avec des expertises différentes et/ou des expériences variées.
- **En début de séance, proposer aux participants une activité ludique courte,** de type brise glace, qui permet de faire connaissance, de créer une atmosphère conviviale, une dynamique de groupe, de motiver, d'engager les participants et de favoriser la créativité.
- **Faire en sorte que les participants se sentent bien.**
- **Favoriser la cohésion de l'équipe,** faciliter les échanges, la collaboration et le consensus.
- **Être bienveillant :** être à l'écoute des timidités de chacun et être attentif aux personnalités plus extraverties.

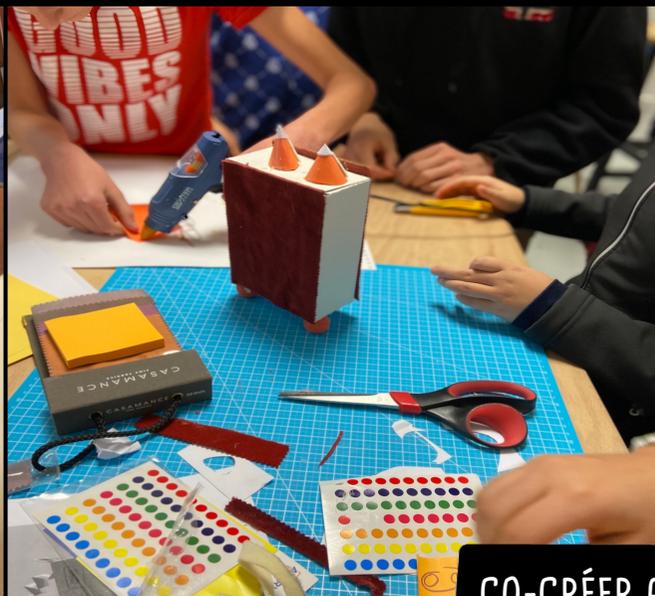
- **Aider les personnes à être créatives** en proposant des méthodes et outils adaptés. Créer les conditions pour favoriser l'émergence de solutions diversifiées et originales.
- **Traduire et synthétiser les messages,** les idées de chacun.
- **Matérialiser des référentiels communs** (schémas, cartographies sémantiques, dessins, illustrations, maquettes, scénarios, ...) pendant la séance afin de synthétiser une vision commune et de faciliter à tous la compréhension des informations et de la situation.



Exemples de différents matériels de facilitation pour aider les personnes à stimuler leur créativité : maquette, visuels inspirants, jouets, pâte à modeler, ...

© Photos Marjorie Barcella





CO-CRÉER AVEC LES PERSONNES CIBLÉES

© Photos Marjorie Barcella

Titre / Objectif précis :

FICHE OUTIL

Date(s) de la séance :

Lieu de la séance :

Durée (maximum 2h) :

MÉTHODE D'ANIMATION

Description de l'animation proposée : *Quelles méthodes ?*

ANIMATEUR / FACILITATEUR

Description de l'animateur : *Qui anime la séance? Quelles sont ses expertises?*

PARTICIPANTS

Description des participants : *Combien de participants ? Quels sont leurs profils ? Quelles sont leurs connaissances du sujet (experts, novices, naïfs, ...)?*

LE LIEU

Description du lieu, de l'espace, des agencements : *Quelle disposition des aménagements spécifiques, des mobiliers?*

LE MATÉRIEL D'OBSERVATION

Description du matériel pour observer : *appareil photo, caméra, micro, ...*

LE MATÉRIEL LIÉ AU PROJET

Description du matériel et des outils à préparer : *maquettes, planches de synthèse, plans, ...*

LE MATÉRIEL DE CRÉATIVITÉ

Description du matériel de créativité utilisé pendant la séance : *post-it, feutres, légo, ...*

LES ÉTAPES

Description des activités, description du déroulement de la séance (5 étapes maximum)

Étape 1 : introduction / échauffement

Étape 2 :

Étape 3 :

Étape 4 :

Étape 5 : synthèse / conclusion



Projet :

Date :

Noms Prénoms :