

# Make it real



Type  
Phase  
Prototypage  
Co-création

Difficulté  
4/5

Durée  
8h

## Lieu

Une salle de réunion suffisamment grande pour répartir les participants par groupes et en plénière

## Matériels

Tables, chaises, matériel de projection, post-it, flip chart, marqueurs, matériel de création de maquettes

## Usagers

User-innovator  
de 10 à 50

## Équipe

Un animateur général, 1 assistant  
animation et 1 preneur de notes

Les participants doivent avoir les compétences relatives aux idées à prototyper. Toutes personnes participant à la potentielle future réalisation du projet : gestionnaires de projet, créatifs, utilisateurs directs, commanditaires...

## Avantages

La répartition des compétences dans les équipes permet un échange constructif et pertinent. La création de maquettes invite les participants à de nouvelles discussions. L'autonomie des équipes permet à chacun d'organiser son temps et ses rôles de façon

## Points d'attention

Atelier long qui doit être rythmé de pauses libres et de moments d'échanges différents. Avertir régulièrement les participants du timing

## performante.

La Région est financée par le Fonds Européen de Développement Régional  
RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE  
BRUSSELS HOOFDSTEDERELK GEBIED



METHODE

Prototypage

# Make it real

Méthode de prototypage rapide, pour passer d'une idée à une proposition de projet concrète. Grâce à différents exercices individuels, en groupe et en collectif des « Fiches Action » sont prêtes à être développées en projets concrets à la fin de la journée. Cette méthode inclue la conception de maquettes.

## Préparation

- Sélectionner les idées à prototyper
- Préparer un benchmark de réalisations similaires pour chacune des idées sélectionnées (voir méthode Benchmark PSO)
- Inviter les participants en fonction de leurs compétences et répartir des groupes de travail homogènes en veillant à une bonne diversité des profils
- Préparer les outils pour l'atelier et le matériel
- Prévoir un catering pour toute la durée de l'atelier



# Déroulement

## Accueil 15 min

Les participants sont invités à inscrire leurs profils et leurs compétences sur la fiche outil - « Moi et mes compétences », ils se font prendre en photo par l'animateur et collent cette dernière sur le document. Cette fiche permet à chaque participant à tout moment de la journée, de recevoir de l'aide ponctuelle d'un autre participant. Ils sont invités à se servir du petit-déjeuner.

## Présentation 15 min

L'animateur présente la journée de prototypage

- Présentation du contexte, du programme et des objectifs de la journée
- Présentation des équipes constituées en amont et des idées
- Présentation de la méthodologie de prototypage et des grands principes à intégrer

## Salade 20 min

Les participants sont invités à un premier brainstorming général sur toutes les idées à prototyper

- L'animateur choisit la première idée autour de laquelle le groupe va brainstormer et pose des premières questions de challenge : « A quoi cette idée vous fait

penser ?», « A qui s'adresse-t-elle ? », « Comment pourrait-on la développer ? » , « Quels sont les points d'attention ? » , « Que cela vous inspire-t-il ? »...

- Chaque participant cite à haute voix sa pensée et l'inscrit sur un post-it
- L'assistant animateur récolte les post-it et les place sur le flip chart adéquat
- L'animateur réitère l'exercice pour chaque idée.
- Chaque groupe repart à la fin de l'exercice avec son flip chart inspirant

### Notre idée 2h

Les participants sont invités à rejoindre leur groupe de travail, à brainstormer en plus petits comités et à construire leurs premières hypothèses de réponses sur leur canevas (fiche produit « Action Canvas » format A1)

- L'animateur explique l'exercice.
- Les participants se présentent chacun à leur tour.
- L'équipe reprend son tableau d'inspiration et commence la discussion autour des post-it présentés afin de sélectionner petit à petit les premières idées.
- Chaque participant possède une fiche Action Canvas (au format A4) et le document de benchmark pour son idée.
- L'équipe organise son travail et ses compétences comme elle le souhaite. De brainstorming commun, en temps individuels de lecture et réflexion.
- L'équipe, à la fin du temps imparti, doit avoir construit les premières grandes lignes de son projet sur son Action Canvas (A1)

### Speed challenging 30 min

Les participants sont invités à challenger individuellement leur intention de projet avec d'autres participants.

-

Chaque participant reçoit le document « speed challenging »

- L'appel à un ami (10 min) : les premiers binômes se créent. Le premier participant raconte un problème qu'il rencontre dans son projet. Le deuxième participant essaye de trouver une solution. L'exercice se répète réciproquement.
- Démon (10 min) : des nouveaux binômes se créent. Le premier participant décrit rapidement son projet. Le deuxième participant indique un point faible/une limite au projet, puis propose un conseil d'amélioration. L'exercice se répète réciproquement.
- Ange (10 min) : des nouveaux binômes se créent. Le premier participant décrit rapidement son projet. Le deuxième participant indique un point fort au projet, puis propose un conseil d'enrichissement. L'exercice se répète réciproquement.

## Notre projet 3h

Les participants sont invités à proposer une version définitive de leur projet ainsi qu'une maquette représentative.

- Les participants partagent les avis reçus pendant le speed challenging
- Le groupe discute, et converge vers une proposition finale.
- Le groupe répartit les actions et les tâches pour rédiger sur le template digital (Action Canvas) la version finale du projet et produire la maquette.

## Pich 30 min

Chaque équipe est invitée à présenter son projet aux autres.

# Transmission

- L'équipe encadrante, met au propre les « Actions Canvas » réalisés et les transmet à tous les participants
- Envoyer un questionnaire de satisfaction
- (Option : Rédaction d'un article sur l'événement)