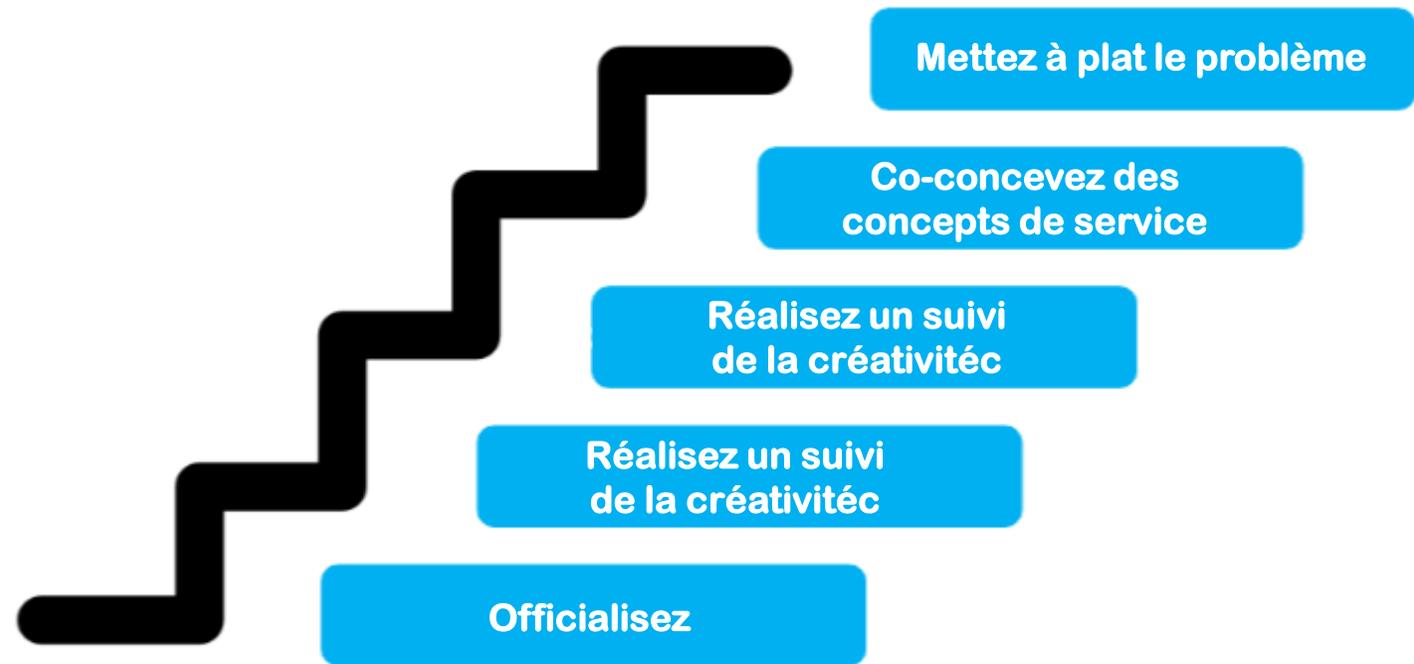


Spécialiste en Innovation Sociale lié à la méthodologie Living Lab

Étape 3: Co-conception de solutions

Le **but** est d'arriver à la définition de nouveaux services qui sont effectivement mis en œuvre et qui vont changer les choses pour les utilisateurs.





Mettez à plat le problème

Étudiez le problème en question, en portant une attention particulière aux moyens de transformer les problèmes en opportunités.

Vos partenaires peuvent être très utiles dans ces étapes, **comptez sur eux!**





Co-concevez des concepts de service

Définissez les acteurs clés pour diriger et s'approprier le processus ainsi que la durée de la phase de conception.

Vous devez sélectionner une ou plusieurs méthodes.





Réalisez un suivi de la créativité

Le **suivi** est important pour s'assurer que tous les avantages de la co-conception sont effectivement renouvelés ou durables.





Rythme de développement

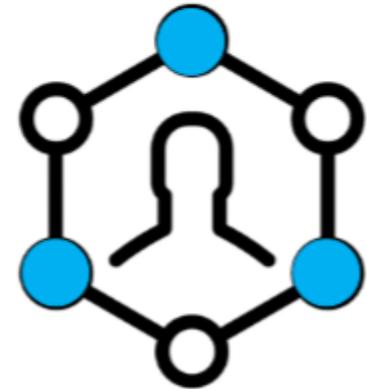
Définissez ensemble **des résultats intermédiaires** qui peuvent constituer des moments propices à la **diffusion**, à **l'évaluation** et au partage de **développements** avec un public plus large, en optimisant au fur et à mesure la valeur du processus.





Officialisez

Votre idée de concept peut en réalité être une bonne occasion **d'attirer l'attention d'autres acteurs.**





Co-conception de solutions

3

10+10

Source: <https://www.thisisservice.design/doing.com/methods/10-plus-10>

DESCRIPTION

Cette méthode est un moyen rapide de générer beaucoup d'idées dans un groupe. La quantité est recherchée, pas la qualité.

Après avoir choisi un défi, l'équipe dispose de quelques minutes pour dessiner 10 concepts individuellement. Ensuite, les individus expliquent leurs croquis au reste du groupe. Chacun doit choisir une idée et en faire 10 variantes.

Enfin, les plus prometteurs sont partagés et sélectionnés.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Co-créer.

CONSEIL: Dans les exercices de créativité, il est important de réchauffer (*warm-up*) ou de casser la glace (*ice breakers*) parmi les participants.



Co-conception de solutions

3

OCTOPUS CLUSTERING

Source:

<https://www.thisisservice.designdoing.com/methods/octopus-clustering>

DESCRIPTION

Les idées sont regroupées en fonction de thèmes ou de clés communs.

Le groupe est placé en rangées devant un mur avec tous ses poteaux. Les premiers de la rangée sont chargés de les regrouper en fonction des éléments communs qu'ils identifient. Les seconds qui ont une perspective légèrement plus large peuvent conseiller le premier. Toutes les 30 secondes, la première rangée devient la dernière et le processus est répété.

Entre autres choses, cela permet également d'identifier des idées "orphelines" qui représentent souvent une opportunité intéressante.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Co-crée.

CONSEIL: *Vous pouvez faire des variantes de l'exercice en attribuant à chaque rangée un domaine spécifique (par exemple, le modèle d'entreprise) et toutes les idées liées à ce domaine doivent se terminer dans cette rangée .*





Analyse SIPRESTA

Propre outil

DESCRIPTION

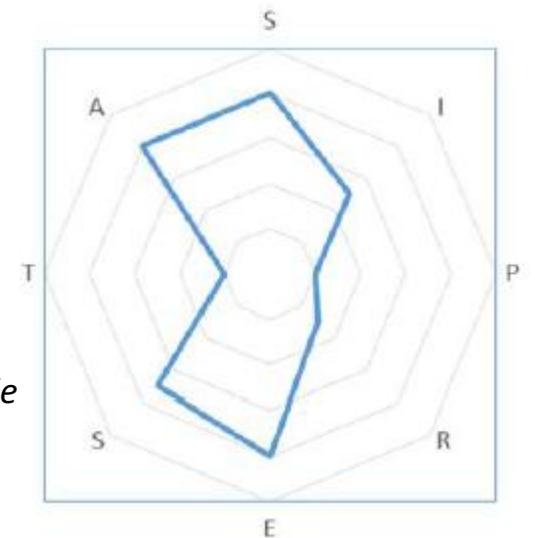
C'est un système de diagnostic qui évalue les différents éléments de l'innovation sociale dans un projet, générant un profil:

- S:** Solution innovante.
- I:** Impact social.
- P:** Participation.
- R:** Reproductibilité et évolutivité.
- E:** Économiquement durable.
- S:** Durabilité environnementale.
- T:** Transformation sociale.
- A:** Ouvert.

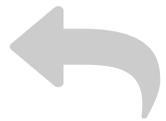
TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Toutes.

CONSEIL: *En plus de l'utiliser pour évaluer, utilisez-le pour identifier les aspects de l'innovation sociale dans lesquels le projet a un potentiel d'amélioration plus complet.*

	Valeur
S	8
I	5
P	2
R	3
E	8
S	7
T	2
A	8



Source Julien Etxebeste UIS³



Co-conception de solutions

3

BRAINSTORMING/BRAINWRITING/BODYSTORMING

Source: <https://www.formation-professionnelle.fr/2011/09/05/15-techniques-de-brainstorming/>

DESCRIPTION

Dans un **brainstorming**, le thème est présenté et permet aux gens de proposer des idées folles qui seront placées sur un support, tel un tableau noir, visible par tous.

Dans un **brainwriting** L'écriture de cerveau demande aux participants individuellement et silencieusement d'écrire / dessiner des idées sur le sujet (une par page ou post-it). Ensuite, ils partagent, collent à un mur ou décident de garder le secret ...

Dans le **bodystorming**, le groupe doit faire une immersion dans le contexte réel ou simulé et l'animateur décrit une série de situations à explorer pour voir comment elles réagissent.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER : Co-créeer.

CONSEIL: Dans le lien suivant, vous trouverez des conseils pour optimiser cette technique:

<https://www.wrike.com/fr/blog/techniques-pour-optimiser-le-brainstorming/>



Co-conception
de solutions

3

DIAGNOSTIC DE L'INDUSTRIE

DESCRIPTION

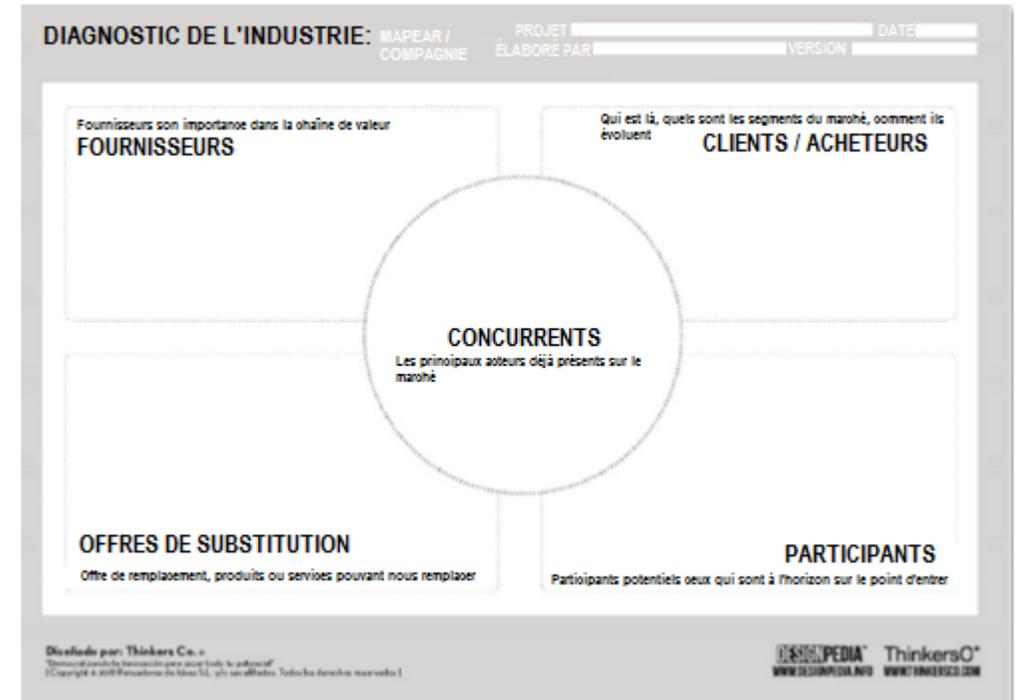
Le diagnostic de l'industrie est réalisé par l'analyse de Porter des cinq forces.

À l'aide d'un diagramme en cinq sections, nous analyserons l'impact des cinq forces clés du secteur: **concurrents, participants potentiels, clients / acheteurs, offres de substitution et fournisseurs.**

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Il peut être revu tout au long du projet.

CONSEIL: Dans le lien de la source, vous pouvez télécharger le modèle de travail, mais il est conseillé de vous plonger dans l'outil avec des vidéos explicatives, telles que:

<https://youtu.be/HSnWBfeuKqg>



Co-conception
de solutions

3

INTERVIEW EN PROFONDEUR

DESCRIPTION

L'entretien approfondi a pour objectif d'obtenir des **informations** sur la vie, l'expérience, la situation, les connaissances, l'interaction ou les relations d'une personne à propos d'un objet / événement / situation / sujet spécifique, **exprimés dans leurs propres mots et vus de leur propre perspective.**

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Identifier. Explorer. Évaluer. Grimper. Applicable à toutes les phases de l'ISE.

CONSEIL: *Il existe différents types d'interviews. Par exemple, l'interview contextuelle où le contexte est celui sur lequel on veut approfondir.*

Il est important de créer un climat de confiance, un environnement confortable pour que la personne puisse s'exprimer sans avoir le sentiment d'être évaluée.



- 1. Préparation de l'entretien.** Définir un (ou plusieurs) objectifs et une méthode (vis-à-vis, distant ...)
- 2. Le script.**
- 3. Pendant l'entretien.** Vous devez faire une introduction et être conscient que le script n'est qu'un guide.
- 4. Après l'entretien.** Allez nettoyer et traitez l'entretien.



ÉCHELLE DE PARTICIPATION

DESCRIPTION

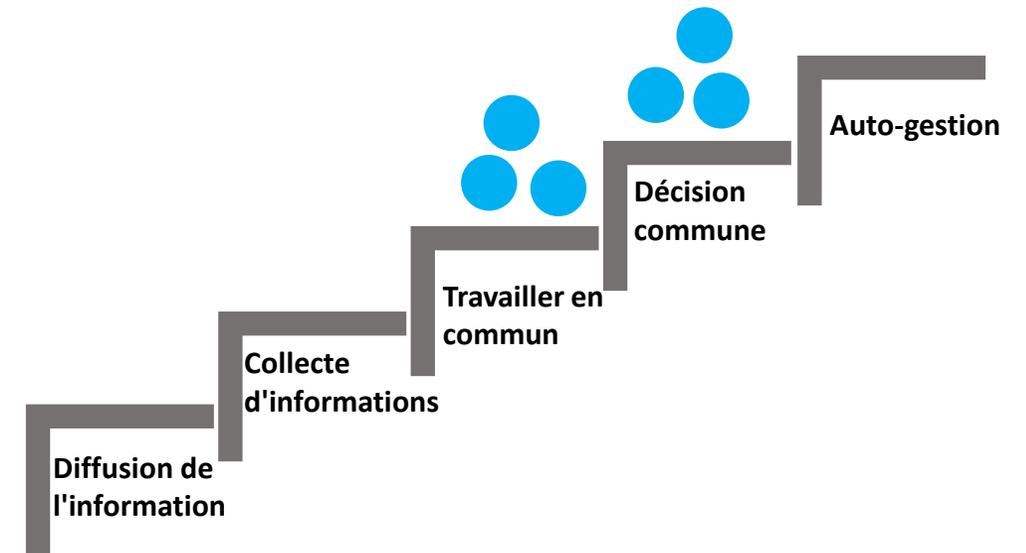
Cet outil est utilisé pour voir à **quel degré de responsabilisation** nous nous trouvons dans les différents processus du projet.

La participation a 5 degrés différents, qui sont ascendants en termes de degré ou de pouvoir de décision.

Les participants à la fin de la phase ou de l'activité doivent mettre un mot sur le pas qu'ils pensent avoir participé.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER:

Évaluer LA PARTICIPACION à toutes les tâches.





GÉNÉRATEUR D'IDÉES

Source: <https://fr.diytoolkit.org/tools/generateur-idees/>

DESCRIPTION

Cet outil permet de repenser le défi et de générer des idées à partir de différentes approches que nous ne considérons généralement pas.

Développez la pensée **d'un concept dans différentes directions**, fournissant une discussion stimulante qui renforcera ce concept. Pour utiliser l'outil efficacement, le point de départ doit être clairement défini.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Co-crée.

CONSEIL : La source originale de l'outil peut être trouvée dans:

<https://primitive.swiss/s/primitive-tools-14-A3-Fast-Idea-Generator-fr.pdf>

Je veux générer des idées nouvelles
en réfléchissant autrement

DIY 20

GÉNÉRATEUR D'IDÉES

L'APPROCHE	LA RÈGLE HABITUELLE	AMÉNAGER, ENFREINDRE ET DÉTOURNER LA RÈGLE
A Inversion Inverser la pratique courante	Les médecins traitent les patients.	Et si les patients devenaient les médecins ?
J Intégration Intégrer l'offre avec d'autres	Les gens accèdent à une gamme de services diversifiés dans des endroits différents.	Et si les différents services locaux avaient un point d'accès unique ?
x Extension Étendre l'offre	Les écoles offrent des opportunités d'apprentissage aux enfants et aux jeunes pendant la journée.	Et si les écoles proposaient aussi des activités sportives et récréatives, et des possibilités d'apprentissage communautaire, en dehors des horaires de classe ?
a Différenciation Segmenter l'offre	Il y a une approche « taille unique ».	Et si un service pouvait être personnalisé ?
+ Addition Ajouter un élément nouveau	Les supermarchés livrent des produits d'épicerie.	Et si les supermarchés livraient aussi des repas chauds aux personnes âgées, à domicile ?
- Soustraction Retirer quelque chose	Les prisons sont essentielles pour un système efficace de justice pénale.	Et si vous deviez fermer trois prisons ?
t Translation Transposer une pratique associée à un autre domaine	Les hôpitaux et les aéroports sont des secteurs d'activités différents.	Et si les méthodes de gestion des aéroports étaient appliquées aux hôpitaux ?
g Greffe Ajouter ou combiner l'offre avec une pratique associée à un autre domaine	L'enseignement et le coaching sont des pratiques distinctes.	Et si le coaching était introduit dans l'enseignement secondaire ?
∞ Exagération Pousser quelques choses à l'expression la plus extrême.	Les écoles aident les enfants et les jeunes à apprendre, mais uniquement dans des espaces désignés.	Et si les élèves pouvaient accéder à l'apprentissage à tout moment et là où ils le choisissent ?

OUTILS PRATIQUES POUR STIMULER ET SOUTENIR L'INNOVATION SOCIALE | À VOUS DE JOUER !

Co-conception de solutions

3

GROUPES DE DISCUSSIONS OU FOCUS GROUP

Source: <https://www.usabilis.com/definition-focus-group/>

Qu'est que c'est?

Avec un groupe de discussion (focus group), les chercheurs s'efforcent de comprendre les perceptions, les opinions, les idées ou les attitudes à l'égard d'un sujet donné. La plupart des groupes de discussion se déroulent dans **un cadre assez informel**, tel qu'une salle de réunion ou une salle spéciale où les chercheurs observent la situation de manière non participative à l'aide d'un miroir sans tain ou d'une couverture vidéo en direct dans un autre chambre. L'objectif est que les participants se sentent libres de **discuter des sujets donnés de leur propre perspective**. Il a un animateur / modérateur.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Explorer. Expérience. Évaluer.

CONSEIL : *Le terme focus group ne s'applique pas aux sessions de création où le groupe de travail résout ou se termine par une proposition concernant quelque chose.*



- 1. Fixer un objectif.**
- 2. Les questions.** *Faites une liste et assurez-vous que vous êtes concentré sur votre objectif. Commencez par les plus importants.*
- 3. Planifiez la session.** *Planifiez la date, l'heure de début et l'heure de fin de la session.*
- 4. Exécuter et documenter.** *Dans un grand espace, avec boisson et accès aux services. Enregistrez la session et publiez un rapport avec les conclusions.*

Co-conception
de solutions

3

SCÉNARIMAGE/STORYBOARDS

Source: <https://fr.wikihow.com/r%C3%A9aliser-un-sc%C3%A9narimage>

DESCRIPTION

Cette technique consiste à **définir et à capturer** les différentes activités à développer **de manière graphique** à l'aide de puces permettant de comprendre et d'évaluer l'expérience.

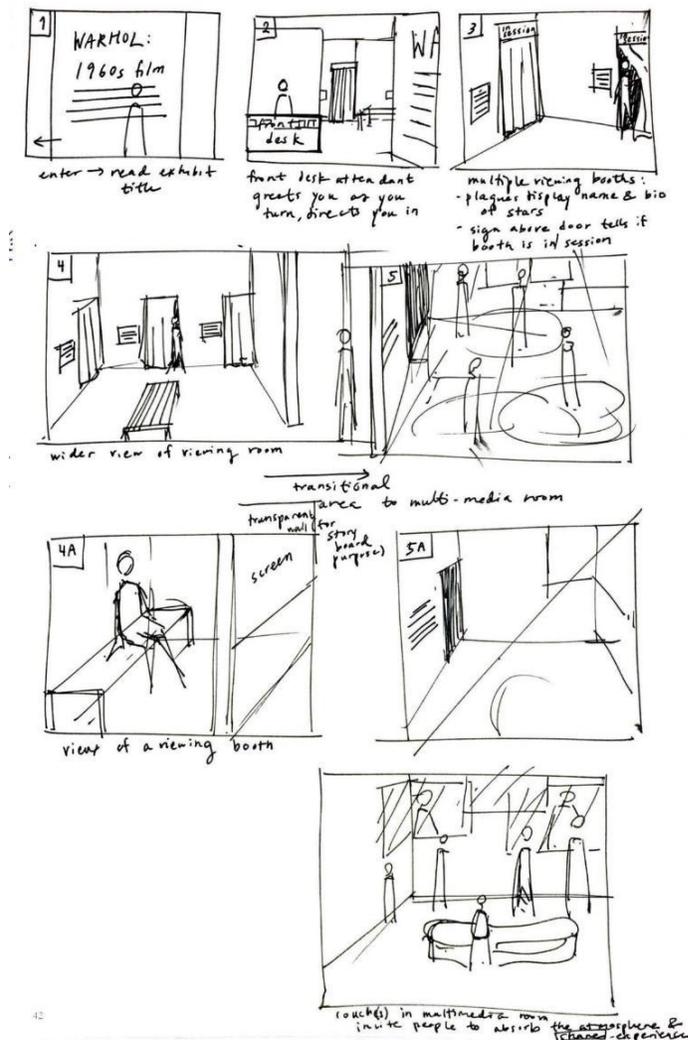
La méthode du storyboard nous aidera à:

- Concentrez-vous sur les hauts et les bas d'une expérience spécifique.
- Évaluer les idées de manière conceptuelle.
- Expérimentez avec différentes séquences d'action.
- Représentez le flux d'expérience avant de construire le prototype..
- Mettez les gens en action, en tenant compte des différentes exigences et contextes.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER : Expérience.

CONSEIL : Il existe des outils numériques comme Canva qui vous aident à créer des scénarimages d'une manière très simple:

https://www.canva.com/fr_fr/creer/storyboard/



Source Julien Etxebeste UIS³

Co-conception
de solutions

3

HYBRIDATION PAR AGRÉGATION

DESCRIPTION

Dans cet exercice **d'hybridation par agrégation**, le défi consistait à fusionner la société de yaourts Danone et la section des livres numériques de Grupo Planeta pour identifier les nouvelles opportunités commerciales qui se dessinaient.

Vous construisez des listes de chaque élément et établissons des relations pour voir le résultat. De l'une de ces relations est née l'idée de "couverture bilingue", basée sur le concept Comment apprendre une langue seconde et se nourrir?:1) Enlevez le couvercle de votre yaourt.2) Scannez le code QR.3) Suivez la leçon que nous avons préparée pour vous aujourd'hui. Facile . Confortable

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER : Co-crée.

CONSEIL : Dans ce lien, vous pouvez trouver une autre forme d'hybridation telle que par catégorie. <https://www.e-marketing.fr/Thematique/media-1093/Breves/Innovation-produit-atouts-hybridation-categories-315447.htm#Z7BZxTy89BYYPDb4.97>



Co-conception de solutions

3

INTELLIGENCE COLLABORATIVE

Groupes intelligents - idées de regroupement

DESCRIPTION

Outil utilisé après un travail d'idéation et de génération de **concepts** sur un sujet pour les **regrouper par intelligence de groupe**.

Toutes les idées sont organisées sur des pages colorées dans un cercle sur le sol et les participants sont placés en dehors du cercle.

Ils se déplacent en SILENCE et groupés selon leurs critères. À la fin, ils doivent rester devant le groupe qui les motive le plus pour le poste.

Les groupes placent les cartes groupées dans un panneau et expliquent le groupe et les actions ultérieures possibles au reste. Donner ensuite la priorité aux actions possibles et en assigner la responsabilité.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER: Identifier, co-crée, mettre à l'échelle.



Co-conception de solutions

3

JEU DE RÔLE(Role Playing)

DESCRIPTION

Le jeu des rôles est l'une des techniques qui cherchent à nous mettre dans **la peau de l'utilisateur** afin de mieux comprendre son expérience des produits ou services existants ou en cours de conception. Les membres de l'équipe de projet doivent assumer le rôle des utilisateurs, leurs routines et leurs comportements en fonction de certains scénarios qu'ils souhaitent expérimenter. Cette technique peut être combinée aux prototypes de nouveaux produits et services pour anticiper les besoins des utilisateurs qui n'avaient pas été détectés à priori.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER : Explorer. Co-crée. Expérience.

CONSEIL : Cette technique est similaire à celle du *Bodystormage*. La différence est que le but de ce dernier n'est pas de se mettre dans la peau de l'utilisateur comme c'est le cas avec le Jeu de Rôle.



Source:<https://twitter.com/opensdacademy/status/929383075703939072>

- 1. Définir le but.** Identifiez les aspects que vous souhaitez analyser pendant l'exercice (état émotionnel, aspects de l'environnement, improvisation, etc.)
- 2. Plan.** Définissez l'espace, les participants et les informations qu'ils doivent connaître lorsqu'ils agissent (le contexte, le rôle à représenter, les attributs du personnage, etc.). Les observateurs doivent disposer du matériel à documenter en fonction des objectifs.



LA MATRICE (The Grid)

Source: <https://www.methodical.io/meet-the-grid/>

DESCRIPTION

The Grid est un outil qui permet **d'aligner les différents blocs d'une entreprise** en fonction de l'utilisateur, du marché et de sa propre organisation / société, afin de prendre des décisions et de déterminer leur impact sur le reste des blocs.

La grille définit les 9 aspects à prendre en compte lors de tout type de décision.

TÂCHES DANS LESQUELLES S'APPLIQUER Évaluer.

CONSEIL : Dans la vidéo suivante, l'auteur, Matt Watkinson, présente son outil au forum Samsung: <https://www.youtube.com/watch?v=Fxe1VJMVQ9A>

	Désirabilité	Rentabilité	Longévité
Utilisateur	Besoins - Valeurs - Objectifs - Barrières 	Avantages - Modèle de revenu - Prix - Volume 	Base d'utilisateurs - Considération - Conversion - Rétention 
Marché	Concours - Catégorie - Territoire - Alternatives 	Pouvoir Négociation - avec les Clients - avec les fournisseurs - Législation 	Imitabilité - Protection juridique - Avantage compétitif - Retard de compétition 
Organisation	Offre - Proposition - Apparence de la marque - Expérience client 	Coûts - Coûts fixes - Coûts variables - Investissements 	Adaptabilité - Liquidité - Evolutivité / Capacité - Complexité / Rigidité 



CARTOGRAPHIE DES PARTENARIATS

Source: <https://fr.diytoolkit.org/tools/cartographie-des-partenariats/>

DESCRIPTION

Dans les problèmes complexes, tels que ceux de nature sociale, il est **important d'identifier les organisations/partenaires** pertinents dans chacune des phases du projet.

L'outil identifie les étapes du projet où indiquer quelles alliances, comment elles vont fonctionner, des guides et des règles.

TÂCHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER:

Toute phase.

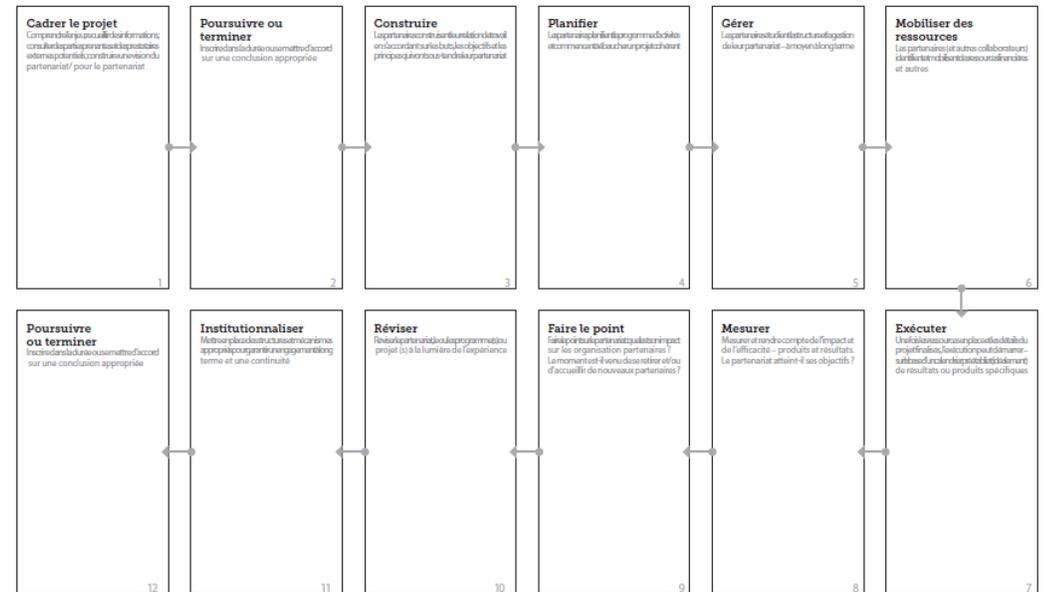
CONSEIL: Brève vidéo explicative de l'outil en

<https://vimeo.com/89106473>

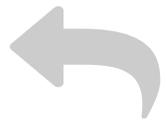


Je veux élaborer un plan clair pour travailler avec d'autres groupes qui partagent ma vision

CARTOGRAPHIE DES PARTENARIATS



OUTILS PRATIQUES POUR RÉVISER ET METTRE À L'ÉPREUVE L'INNOVATION SOCIALE À VOUS DE JOUER



Co-conception de solutions
3

LA CARTE DES PARTENAIRES/STAKEHOLDERS

Source: <https://www.manager-go.com/gestion-de-projet/parties-prenantes-projet.htm>

DESCRIPTION

Avec l'outil **Stakeholders Map**, l'objectif est de cartographier "qui est qui" dans notre secteur, en identifiant les groupes d'intérêts potentiels et le pouvoir, afin d'analyser comment ils peuvent influencer notre projet.

Selon le **Stakeholders Matrix**, nous pouvons faire une division en fonction du pouvoir qu'ils peuvent exercer et avoir sur notre projet et de l'intérêt qu'il témoigne. Dans ce sens, nous obtiendrons une matrice 2 x 2.

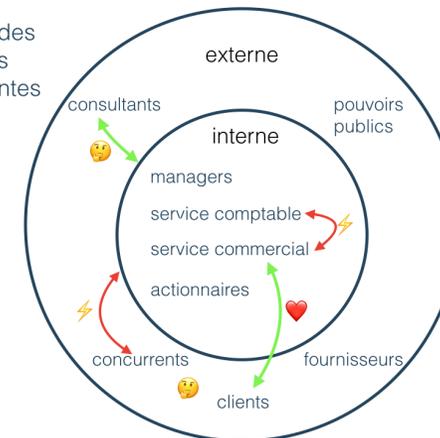
TÂCHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER:

Identifier. Explorer.

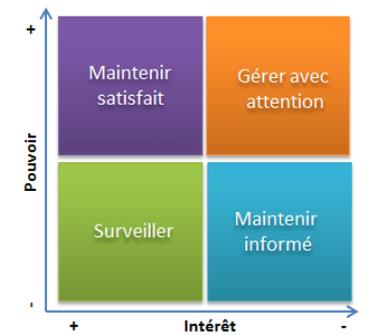
CONSEIL : *Los círculos generalmente sitúan a los agentes más relevantes en el centro y los menos en los círculos exteriores. El número de círculos y su definición se puede variar.*



carte des parties prenantes



Matrice pouvoir/intérêt des parties prenantes par le PMBOK®



© www.manager-go.com

Source Julien Etxebeste UIS³



MATRICE DE DÉCISION

Source: <https://goleansixsigma.com/solution-selection-matrix/>

DESCRIPTION

Matrice de décision MCDA Multiple Criteria Decision Analysis **est une méthode analytique pour sélectionner des idées.**

Les idées sont énumérées à gauche de la table. Les colonnes sont identifiées dans leur en-tête par les critères qu'elles évalueront.

Un coefficient de pondération doit être attribué à chaque colonne en fonction de sa pertinence, ce qui multiplie le score attribué.

TÂCHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER : Co-créer. Évaluer.

CONSEIL : *Le résultat de cet outil est quantitatif en fonction des critères sélectionnés. Les discussions sur le poids des paramètres et les commentaires au cours du développement de ceux-ci sont très importants*

Solution Selection Matrix							
Project Goal <small>Enter Goal Statement below: (As stated on Project Charter)</small>	Please rank each solution for each criteria by using the 1-5 Scale as indicated below						
	Very Low (less good)		Moderate		Very High (best)		
	1	2	3	4	5		
Potential Solution (Provide Brief Description)	Potential to Meet Goal	Positive Customer Impact	Cost to Implement (1 = \$\$\$ & 5 = \$)	Stakeholder Buy-in	Time to Implement (1 = Long 5 = Quick)	Total Score	Implement? Yes/No
Weighted Criteria	10	9	8	7	5		
<i>Don't include condiments with takeout</i>	5	3	4	4	5	162	Yes



Dans l'image, les critères d'évaluation sont 1 = très faible, 5 = très élevé

Source Julien Etxebeste UIS³

Co-conception de solutions

3

MATRICE DE IMPACT-FAISABILITÉ

Élaboration propre

DESCRIPTION

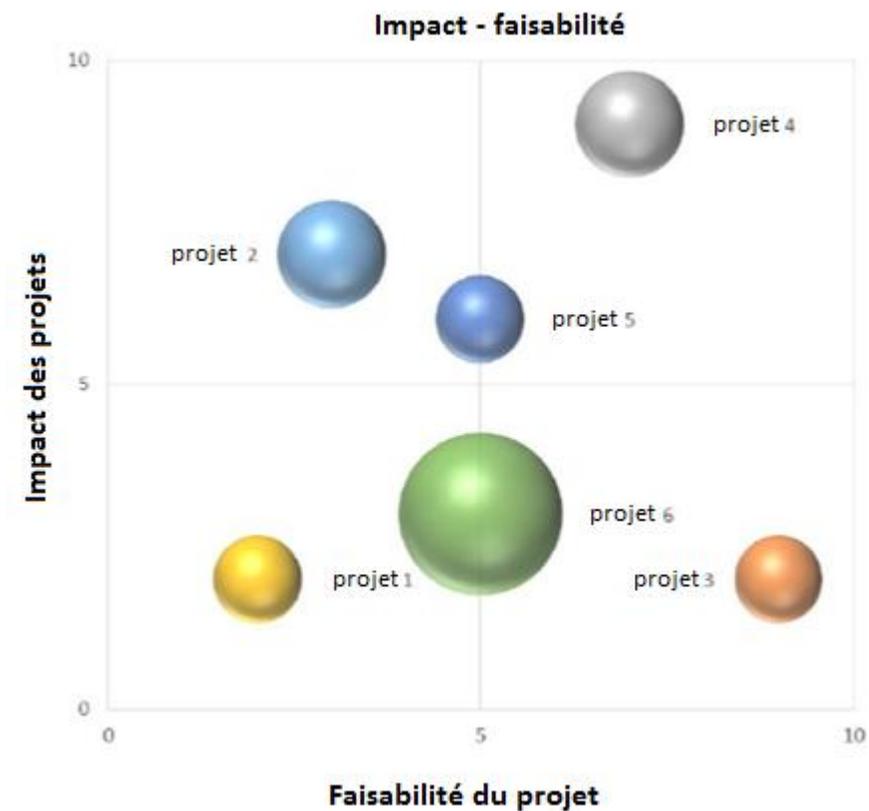
C'est une matrice qui permet **d'évaluer, de hiérarchiser et de sélectionner** des projets, des prototypes ou des solutions, en les plaçant par rapport à deux axes:

- Son impact potentiel
- Sa faisabilité

Cela nous permet de choisir les projets les plus réalisables et ayant le plus grand impact et les projets rejetés.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Tous.

CONSEIL: *Bien que les évaluations aient une charge subjective, la matrice nous donne une vision globale des projets ou des solutions et est très utile pour la priorisation.*



Par exemple, pour enrichir les informations, vous pouvez ajouter un volume différent aux bulles, représentant la dimension économique du projet.

Co-conception de solutions

3

METHODES DE VOTE RAPIDES

Source: <https://www.thisisservicedesigndoing.com/methods/quick-voting-methods>

DESCRIPTION

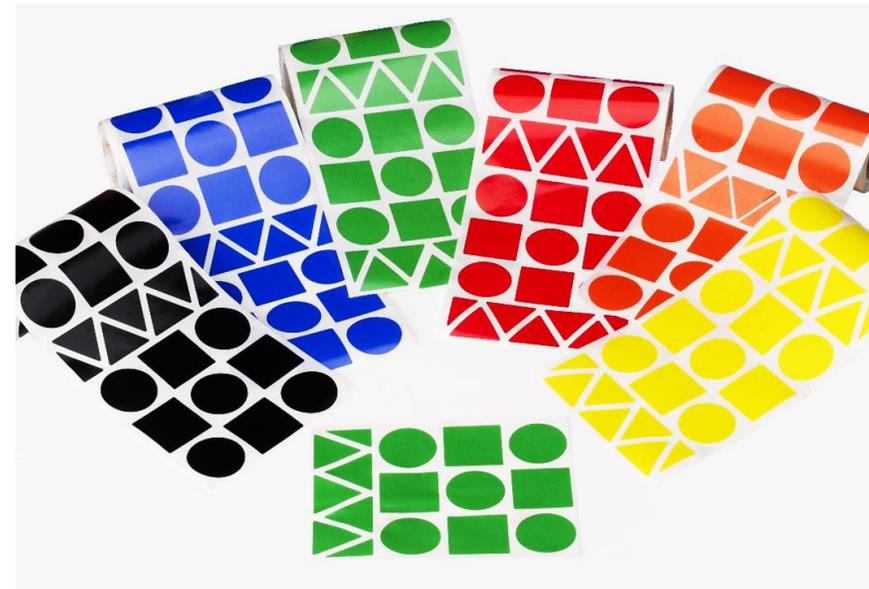
Lors des sessions de co-conception avec de grands groupes, il peut être intéressant d'accélérer le vote pour définir les adresses. Les gomets sont un outil idéal pour cela.

Les participants reçoivent un nombre précis de gomets auxquels un score leur a été précédemment attribué (par exemple, trois gomets verts x 1 point et 1 gomet bleu x 3 points).

Ensuite, le critère est défini en fonction duquel voter lors de ce tour (par exemple, quelle est l'idée la plus viable?) Et un court laps de temps est alloué pour positionner les gomets sur les idées.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Co-créeer.

CONSEIL : *Plusieurs tours de vote peuvent être effectués selon différents critères.*



Co-conception
de solutions

3

ORGANISATEURS GRAPHIQUES(BRAISTORM ORGANIZERS)

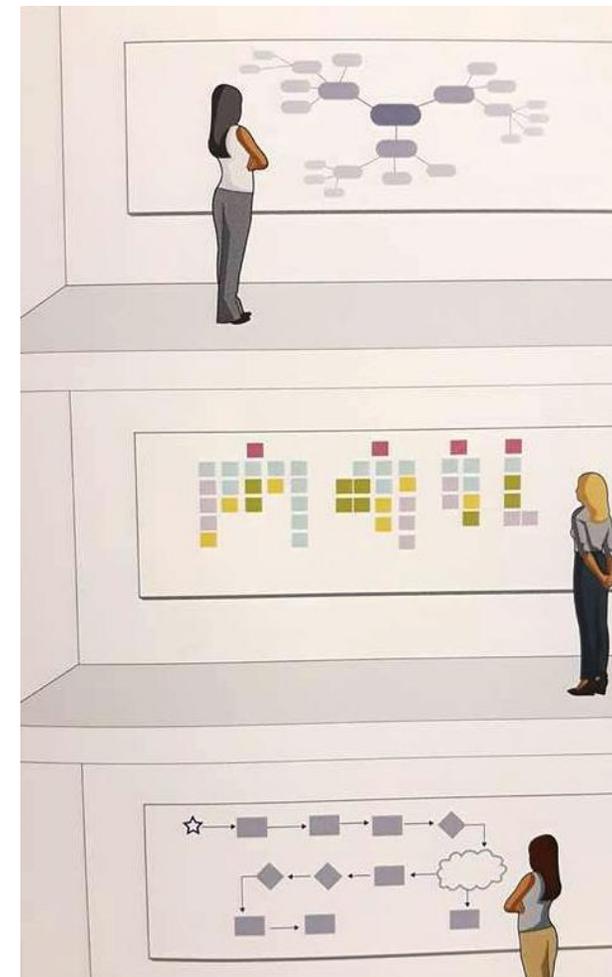
DESCRIPTION

Les organisateurs graphiques aident à **structurer les informations** et à développer une vision claire des problèmes ou des projets. Ils permettent de représenter ce qui précède de manière très graphique et simple pour identifier des modèles et prendre des décisions. Parmi les typologies on trouve:

- **Réseaux:** il est utile d'analyser un thème central et d'identifier les éléments, caractéristiques, causaux ... les plus importants.
- **Arbre:** Lorsqu'il est nécessaire de comprendre et de classer plusieurs aspects en relation avec sa hiérarchie ou ses regroupements.
- **Flux:** Ils travaillent pour comprendre une séquence au sein d'un processus, identifier les causes, les effets et les interrelations.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Toute tâche d'analyse/ de réflexion.

CONSEIL : *Cette façon de raisonner graphiquement peut être utilisée à la fois pour analyser et développer une idée.*



Co-conception de solutions
3

PLAN D'EXPÉRIMENTATION

Source: <https://fr.diytoolkit.org/search/plan+de+test+du+prototype>

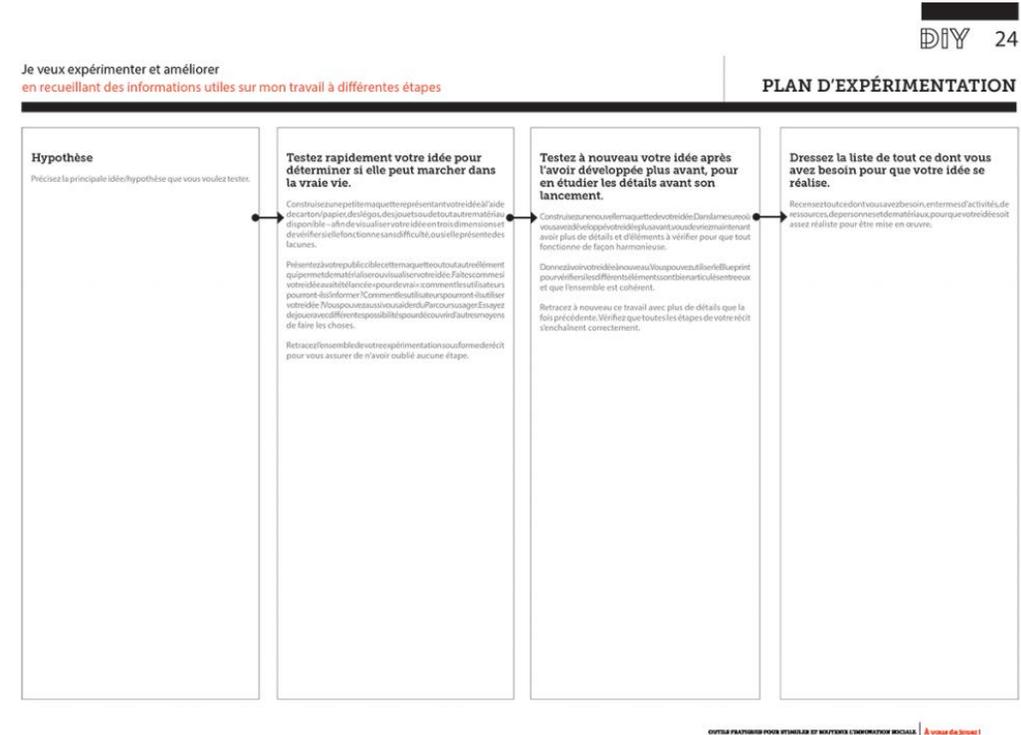
DESCRIPTION

Le travail de fabrication d'un prototype ne se limite pas à "tester"; Cela se fait par un moyen structuré de vérifier si vous avez une solution ou une approche efficace et adéquate avant de la mettre en œuvre ou de faire un investissement important dans celle-ci. Le gabarit des bons guides dans la planification montre comment avancer dans le prototypage des différentes hypothèses de l'idée. La sophistication du prototype est incrémentale, c'est pourquoi, comme il est proposé dans l'outil, les premiers tests sont des prototypes à faible résolution.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER:

Expérience.

CONSEIL: Vous pouvez consulter les outils de la phase Identifier en tant que chaîne de flux d'innovation ou Carte d'Alliance, où vous avez peut-être déjà identifié certains éléments clés pour cette phase.



Co-conception
de solutions

3


PLAN DE VIABILITÉ / PLAN D'AFFAIRES (BUSINESS PLAN)
DESCRIPTION

Il s'agit d'un document où les prévisions de chacun des principaux aspects de l'activité sont planifiées de manière ordonnée et se terminent par une projection des résultats économiques et financiers sur plusieurs années. Généralement contempler:

- Analyse du marché
- Plan marketing et commercial
- Plan de production / personnes
- Investissements et financement
- Comptes de pension
- Conclusions

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Évaluer et mettre à l'échelle

CONSEIL: *Cela nous aide à diagnostiquer les problèmes et les points forts et à recentrer la stratégie et les actions.*

Bilan	31/12/2015	31/12/2016	31/12/2017
Immobilisations	31 666	31 666	31 666
- Amortissements, Provisions	9 979	16 313	22 647
Immobilisations nettes	21 687	15 353	9 019
Stocks, Encours de production	426	710	795
Disponibilités	127 250	193 729	284 168
Actif circulant	127 676	194 439	284 963
Total de l'actif	149 363	209 792	293 982
Capital social	1 500	1 500	1 500
Réserves, Report à nouveau		82 168	164 527
Résultat de l'exercice	82 168	82 359	94 391
Capitaux propres	83 668	166 027	260 418
Emprunts et dettes assimilés	42 782	34 857	26 649
Dettes fiscales et sociales	22 913	8 908	6 915
Total des dettes	65 695	43 765	33 564
Total du passif	149 363	209 792	293 982

Co-conception de solutions
3

SERVICE BLUEPRINTING

Source: <https://www.ux-republic.com/le-service-blueprint/>

DESCRIPTION

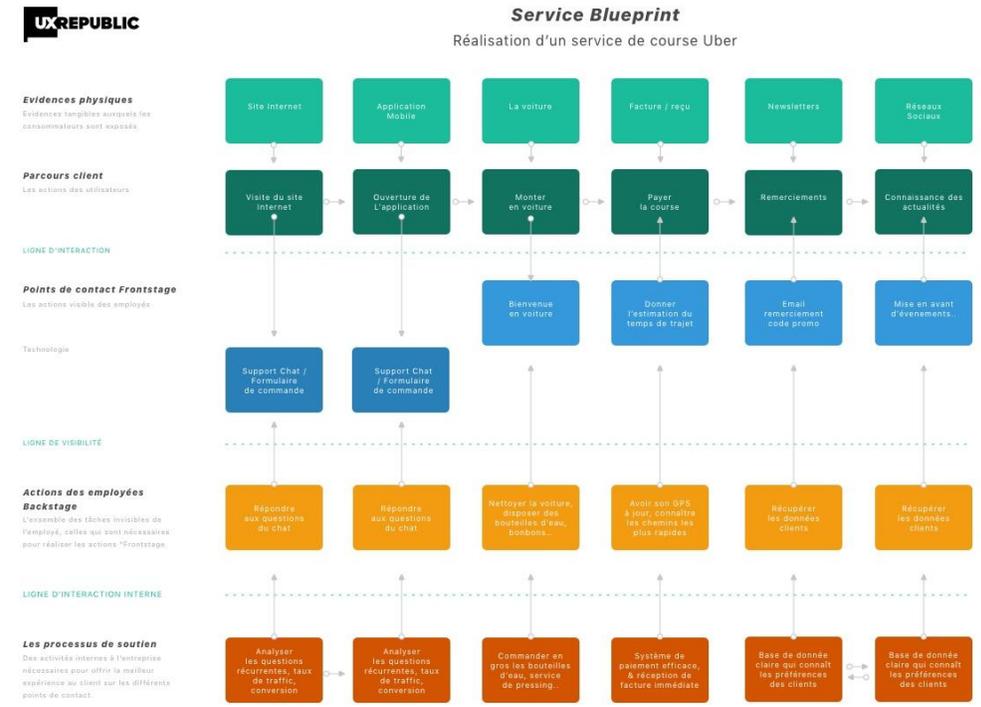
Il peut arriver qu'un produit ou un service soit co-créé et que l'équipe se concentre uniquement sur la phase d'utilisation de celui-ci. Cependant, de nombreuses autres phases sont à prendre en compte pour passer de l'idée à l'expérience complète.

Cet outil permet d'avoir **une vision plus large pour analyser toutes les étapes.**

Il s'agit donc d'un outil de réflexion notant dans chaque case les commentaires jugés appropriés.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Échelle .

CONSEIL: *L'outil Service Blueprinting peut varier et doit être adapté en fonction des intérêts de chaque équipe.*



Co-conception
de solutions

3

PRODUIT MINIMUM VIABLE

Source: <https://www.ionos.fr/startupguide/gestion/minimum-viable-product/>

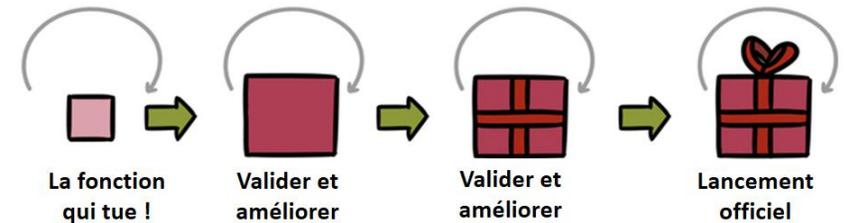
DESCRIPTION

Le Produit Minimum Viable, appelé également un Minimum Viable Product (MVP), est une **première version du produit avec les caractéristiques fondamentales** qui nous permettent de tester la proposition sur le marché.

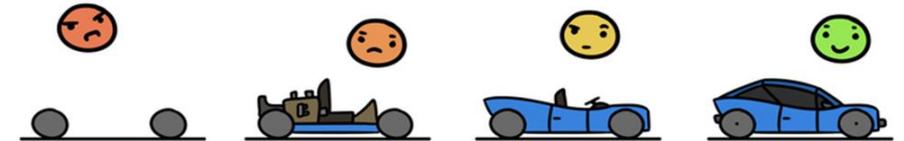
1. Il doit avoir un minimum de fonctionnalités sans lesquelles l'utilisateur n'est pas satisfait.
2. Il devrait avoir les principales fonctionnalités dont il devrait disposer à court terme pour atteindre le prochain niveau de développement.
3. Il pourrait avoir les propriétés à développer à l'avenir si elles sont validées avec l'utilisateur.

PHASES : Expérience. Échelle. Évaluer

CONSEIL : Dans chacune des sections, vous pouvez spécifier des aspects tels que ceux qui vont développer les aspects décrits, comment ils vont être développés et combien il en coûte pour les développer.



Ne faites pas comme ceux qui veulent le produit parfait...



Proposez la fonction minimale au départ et améliorez-le !



© ConseilsMarketing.com

Co-conception de solutions

3

PROTOTYPAGE

Source: <https://www.testapic.com/informations-pratiques/actualites/design-conception/prototypes-guide-debutant/>

DESCRIPTION

Le prototypage consiste à rendre **tangible** le produit ou le service que nous proposons.

Les prototypes sont classés en fonction de leur similitude avec ce qui serait le produit final, soit une faible fidélité (Low-fi) ou une haute fidélité (high-fi).

Dans les premières phases de conception, ils servent à valider le concept dès que possible avec l'utilisateur et dans ce cas, nous n'avons pas besoin de prototypes coûteux. À mesure que nous progressons, nous devons perfectionner nos connaissances pour tester des aspects fonctionnels (utilisation, transport, stockage ...) ou esthétiques.

PHASES : Co-crée. Expérience.

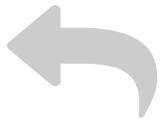


Source : <https://theblog.adobe.com/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use/>



Source : <https://www.cnet.com/news/cardboard-move-it-makes-for-instant-box-trolley/>

Source Julien Etxebeste UIS³





DÉFI DE DESIGN

Source: <http://www.designkit.org/methods/60>

DESCRIPTION

Reprendre l'observation du problème en tant que défi ni trop spécifique, ni trop vaste pour démarrer une phase d'idéation n'est pas une tâche facile

1. **"Comment pourrions-nous ...?"** Essayez de poser des questions qui commencent comme ceci pour vous guider vers des solutions.
2. **Verbe + Thème + Utilisateur + Changer d'objectif.** Essayez de rassembler tout ce qui précède dans la phrase du défi. Exemple: "Comment optimiser le transport des personnes âgées dans le but de le rendre plus ergonomique?"
3. **Itérer.** Ne poursuivez pas le défi parfait mais répétez-le plusieurs fois et générez de nombreuses variantes.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Explorer. Co-Idear



DÉFI DE DESIGN

Comment pourrions-nous ...?

OBSERVATION

Un élève de 8 ans dans une nouvelle école

veut se sentir accepté lorsqu'il mange des aliments sains plutôt que des friandises

parce que dans sa vie, il s'inquiète de ne pas pouvoir s'intégrer socialement.

DÉFIS

... FAIRE UNE ALIMENTATION Saine ÊTRE LE RÉGULIER?

... AIDEZ L'ENFANT À SE SENTIR PLUS CONFORTABLE AVEC SES PROPRES DÉCISIONS?

... POUR CONVERTIR UNE ALIMENTATION Saine EN QUELQUE CHOSE DE GRAND

... POUR COMPRENDRE VOS COMPAGNONS LA VALEUR D'UNE ALIMENTATION Saine?

... ÉLIMINER TOTALEMENT OU RÉDUIRE LES ALIMENTS MAUVAIS?

L'image montre un exemple de la façon dont une situation peut mener à des défis totalement différents menant à des solutions différentes



CHAPEAUX DE BONO OU THINKING HATS

Source: <https://fr.diytoolkit.org/search/chapeaux>

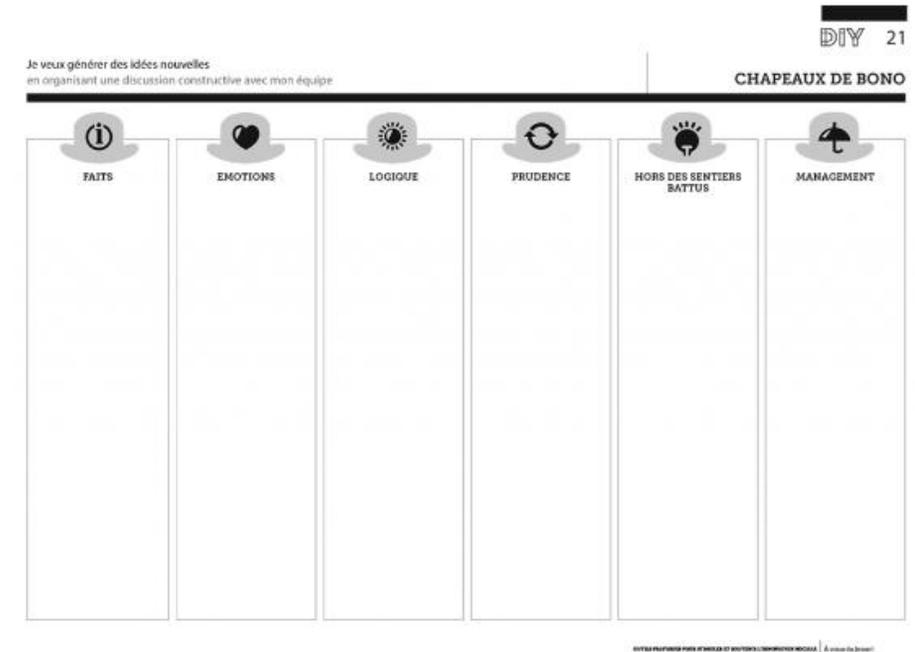
DESCRIPTION

Les 6 chapeaux de Bono permettent à des points de vue et perspectives différentes de s'exprimer dans une discussion, tout en restant centré sur le sujet qui vous occupe.

L'équipe apprend à séparer la pensée en six rôles clairs, en examinant tous les aspects d'un problème. En structurant la discussion autour de ces différents points de vue, on évite des débats sans fin, créant ainsi une discussion significative et ciblée.

Cette technique a été popularisée par le livre Les six Chapeaux de Bono (Edward de Bono, e. 1985).

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Co-crérer.
Évaluer.



Co-conception de solutions

3

TECHNIQUES ETHNOGRAPHIQUES

Source: <https://www.thisisservice.design.doing.com/methods/autoethnography>

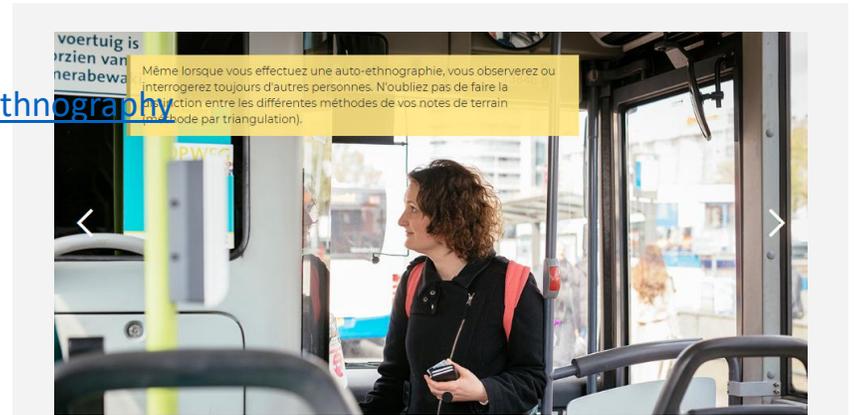
DESCRIPTION

Ils s'appellent autoéthnographique à une série de techniques de recherche (client mystérieux, shadowing,, service safari ...) dans lesquelles les chercheurs observent et interprètent - et participent parfois - au contexte du problème ou à l'expérience à analyser.

Ces techniques sont nécessaires pour comprendre la situation que nous souhaitons améliorer et nous permettent de poursuivre avec d'autres techniques telles que des entretiens avec beaucoup plus de connaissances.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Identifier.
Explorer

CONSEIL: *Il est important de ne pas commencer à explorer le contexte sans préparation préalable ou sans prendre en compte les questions éthiques concernant les personnes que nous allons observer.*



- 1. Définir le problème clé.** *Ce que nous voulons découvrir et ce que nous ferons avec cette information.*
- 2. Planifier.** *Quand et où nous ferons la recherche, quels moyens nous aurons besoin ou d'autres aspects comme s'il s'agissait d'une enquête sous couverture ou découvert.*
- 3. Effectuer des recherches ethnographiques.** *Vous pouvez faire la distinction entre un premier niveau, reflétant de manière objective ce qui est vu, entendu ... et un deuxième niveau sur la façon dont vous interprétez cette expérience.*



THÉORIE DU CHANGEMENT

Source: <https://fr.diytoolkit.org/tools/theory-of-change/>

DESCRIPTION

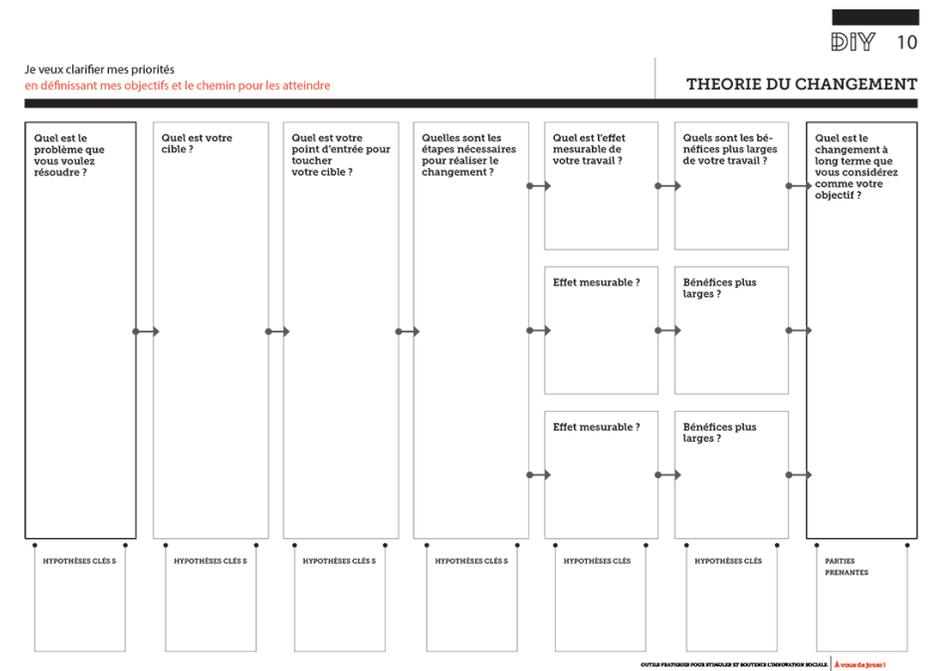
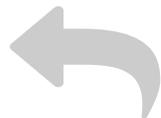
La théorie du changement vous permet non seulement d’articuler clairement votre travail et de le rapporter à votre objectif plus large, mais aussi de détecter les risques potentiels inhérents à votre plan de travail en exposant les hypothèses sous-jacentes à chaque étape.

Cet outil peut aussi faciliter l’alignement des membres de l’équipe sur l’objectif final plus large, et les aider à comprendre leur rôle dans la poursuite de cet objectif

TACHES DANS LESQUELLES L’APPLIQUER: Identifier. Explorer

CONSEIL:

Vous pouvez développer les informations sur cet outil dans le lien de la source ou dans cet article: <https://innovationforsocialchange.org/en/tool-develop-theory-change/>





PARCOURS CLIENT OU CUSTOMER JOURNEY MAP

Source: <https://www.digitalacademy.africa/marketing-digital/parcours-client/>

DESCRIPTION

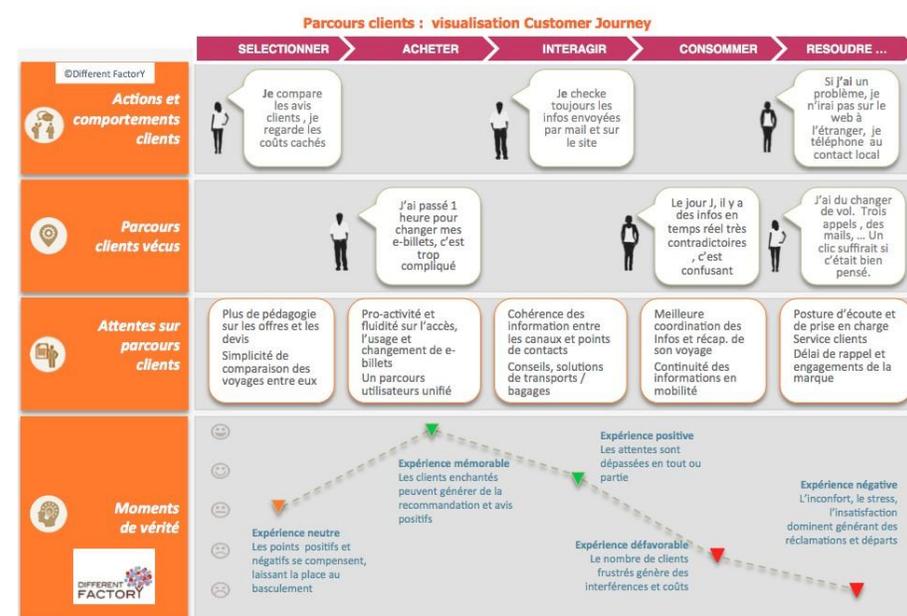
Le parcours client est un outil permettant d'analyser l'expérience d'un produit / service en plaçant l'utilisateur au centre.

Les modèles sont structurés en colonnes qui collectent les actions de l'utilisateur avant, pendant et après l'expérience.

Nous pouvons définir les lignes horizontales en fonction de ce que nous voulons analyser.

TACHES DANS LESQUELLES L'APPLIQUER: Explorer. Co-Idear. Expérience

CONSEIL: *Il peut être utilisé pour analyser les expériences de produits / services existants et pour en concevoir de nouveaux améliorant les aspects que nous avons identifiés comme problématiques.*





Check-list pour Co-conception de solutions

Avez-vous...



découvert au moins une initiative déjà créée qui peut prendre une nouvelle orientation grâce à la co-conception ?



organisé un **événement public** avec votre partenariat d'innovation pour montrer les résultats et assurer un suivi ?



identifié les services administratifs compétents à impliquer dans la mise en œuvre du service ?



établi les directives nécessaires pour intégrer le nouveau service ou produit ?

