

UX Design et Management de projet en mode agile



Objectifs pédagogiques

1. Découvrir les grands principes et les différentes approches de la gestion de projet
2. Intégrer les apports de l'agilité et de l'UX Design
3. Equiper les participants d'une méthodologie de management de projet en mode agile appliquée à la conception et à la réalisation d'un site Internet à partir d'un cas réel : « Le Village du Futur »

Modalités d'évaluation

- Rédaction d'une offre commerciale 30%
- Réalisation d'un site prototype à partir des technologies wmaker et Goodbarber 50%
- Contribution en termes d'enrichissement du cours 20%
- Quizz d'ancrage mémoriel

Programme du cours

1. Un effort de définition
2. Brève histoire du Management de projet
3. Les apports des méthodes agiles
4. Présentation de la méthode « Phosphoriales »
5. Présentation du parcours d'expérience formative UX Design : Le cas du Village du futur et du Projet Artensia

Présentation du parcours d'expérience formative UX Design : Le cas du Village du futur

Energie

Le village du futur

■ **PUY-DE-DÔME**
Le village de Cros inaugure, ce samedi, une ferme photovoltaïque dont la production d'énergie est supérieure à la consommation de la commune.

■ **POLITIQUE**
S'il reste du chemin à parcourir, l'Agence locale de l'énergie et du climat confirme que la prise de conscience des enjeux climatiques est visible sur le terrain.

PHOTO FRED MARQUET
PAGES 2 ET 3



<https://www.lamontagne.fr/recherche.html>

Le projet Artensia veut favoriser l'autonomie alimentaire

Parmi les nombreux projets qu'elle porte pour dynamiser la commune de Cros, l'association Histoire, patrimoine et territoire d'avenir souhaite construire une serre maraîchère pour cultiver des fruits rouges et des légumes de saison.

Baptisé Artensia, ce projet a été retenu, avec une centaine d'autres, dans le cadre du deuxième concours du budget écocitoyen du conseil départemental (*).

Imaginée sur un terrain communal, la serre de moins de 100 m² fonctionnerait en auto-consommation, c'est-à-dire que l'énergie nécessaire serait produite par des panneaux photo-

voltaïques tandis que l'arrosage serait assuré par la récupération des eaux de pluie.

Un exemple reproductible

Au-delà du critère environnemental, l'idée est d'actionner tous les leviers du développement durable. L'aspect social sera assuré par l'implication de bénévoles, l'échange des savoirs entre les générations, l'accueil de stagiaires ou l'insertion professionnelle. Au niveau économique, le projet permettra notamment la création d'emplois non délocalisables avec, pour commencer, un mi-temps pour un salarié maraîcher habitant la commune.

À plus long terme, l'idée est



RÉCOLTE. S'il obtient le financement du budget écocitoyen, le projet Artensia pourrait porter ses fruits dès l'été 2023. PHOTO D'ILLUSTRATION PIERRE COUBLE

d'être un exemple reproductible ailleurs dans le territoire, un « démonstrateur pour la diversification de l'agriculture d'élevage ».

Une fois la phase expérimentale achevée, l'objectif est de produire environ cinq tonnes de légumes de saison par an pour assurer l'autonomie alimentaire de l'ensemble de la population de la commune et des alentours. ■

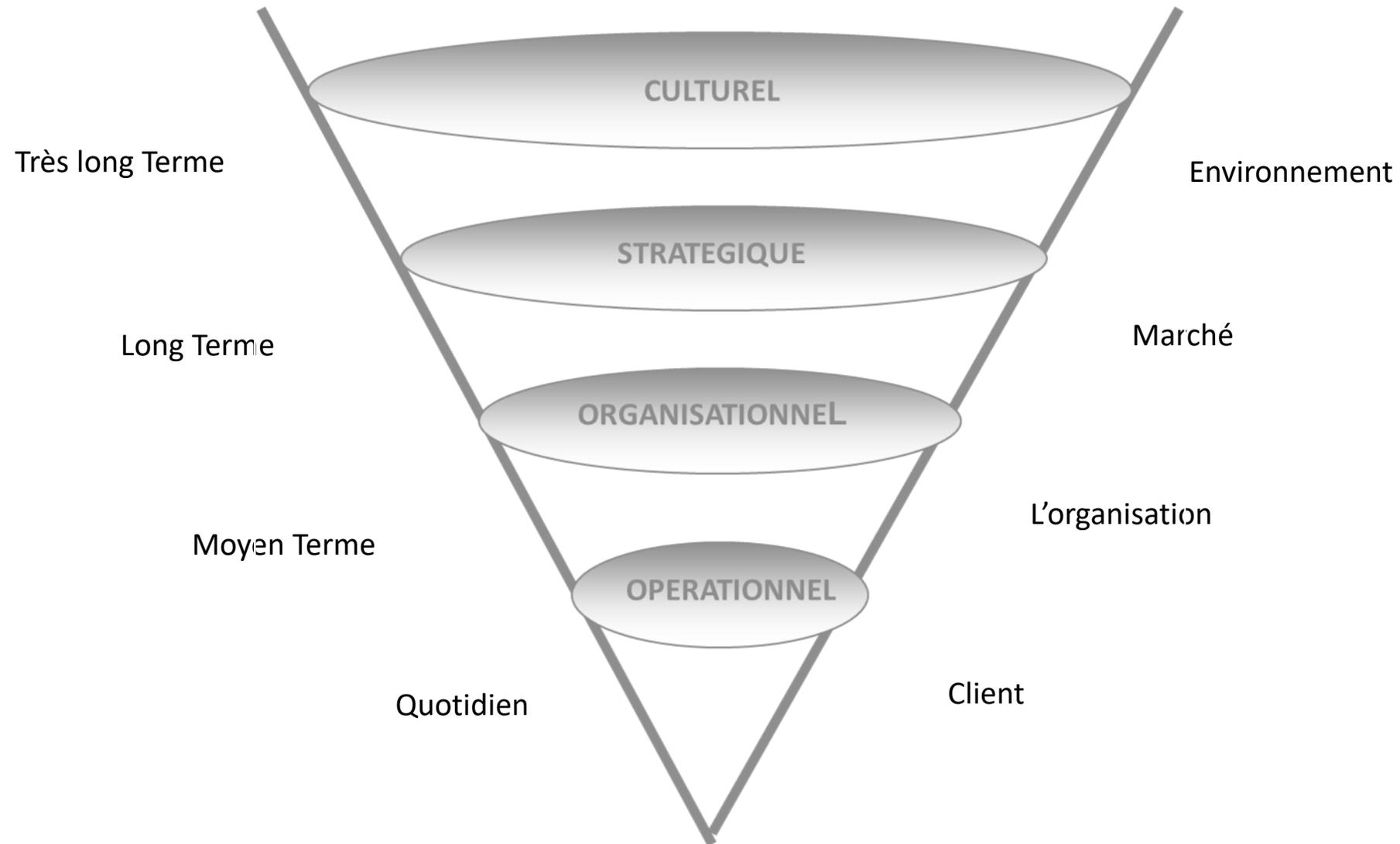
(*) Pour financer cet investissement estimé à plus de 42.000 €, l'association participe au concours du budget écocitoyen du conseil départemental. Le principe est simple : les projets qui auront récolté le plus de votes avant le 31 octobre obtiendront leur financement. Pour en savoir plus, consulter le site internet : budgetecocitoyen.puy-de-dome.fr.

Un premier effort de définition

- Les 4 espaces temps du management
- Définition du mot management de projet
- Les 5 modèles d'organisation
- Élément de vocabulaire
- L'avant projet
- Les deux grandes étapes d'un projet
- Les fonctions cognitives mobilisées
- Les 4 compétences clés
- La démarche projet : une démarche itérative

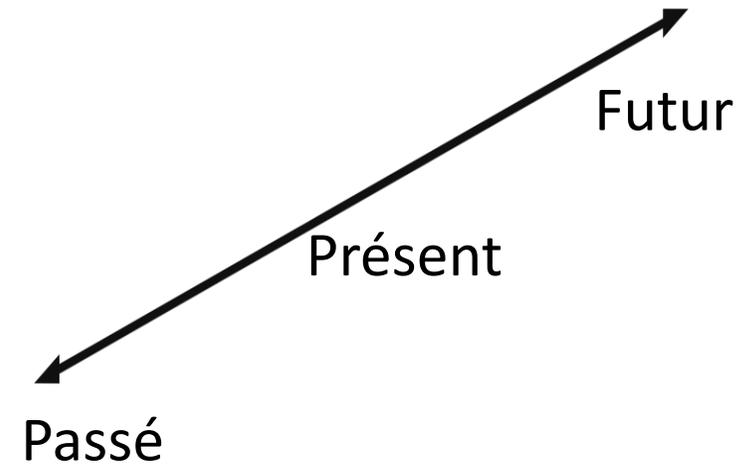
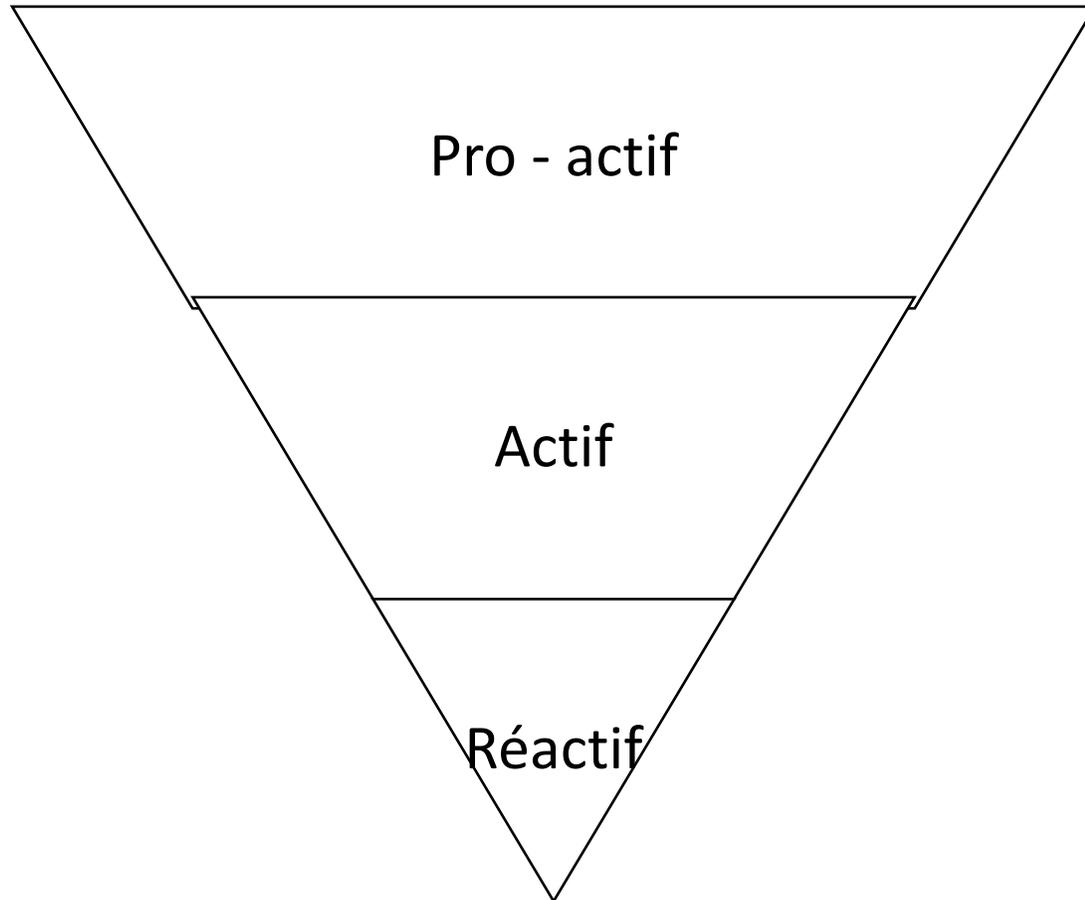
Les 4 espaces temps du Management

(Octave Gélinier – 1976)



En savoir plus : <https://www.4tempsdumanagement.com>

La compétence temporelle du manager

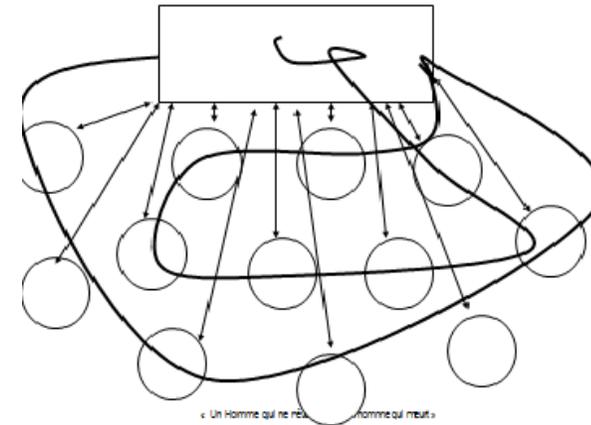
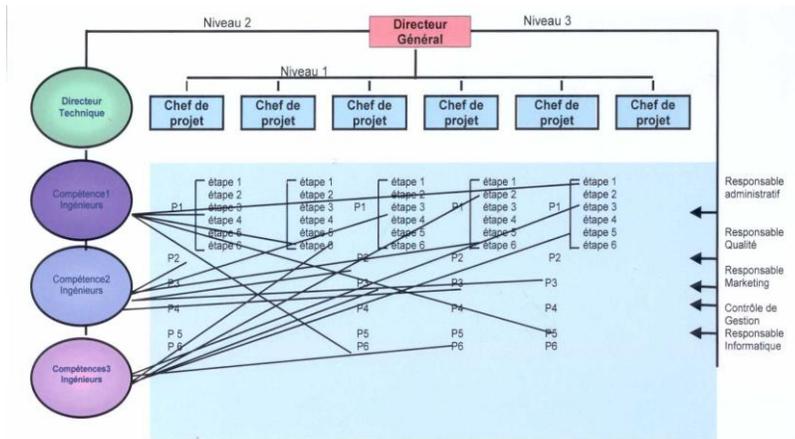
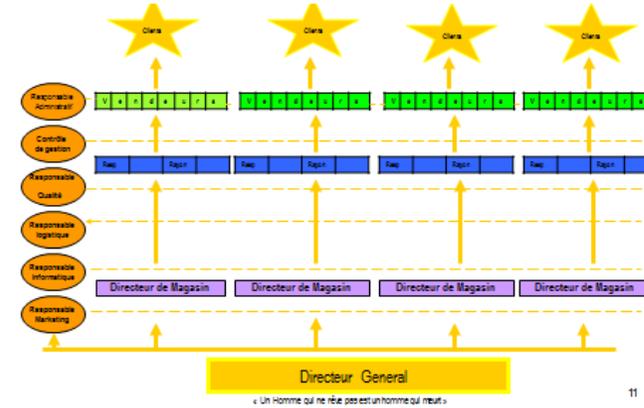
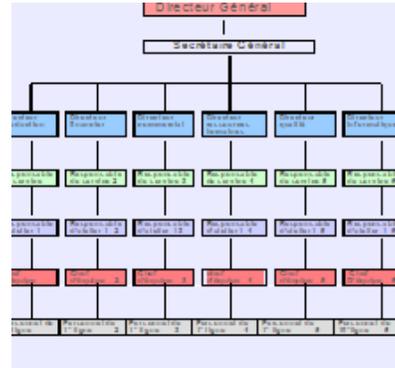
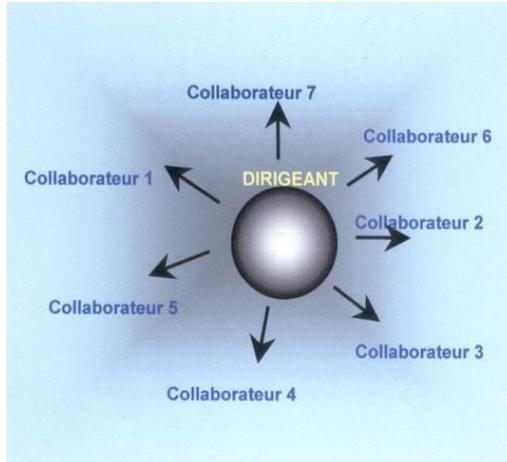


Gestion de projets / Management de projets

On appelle projet l'ensemble des *actions à entreprendre afin de répondre à un besoin défini dans des délais fixés*. Un projet est une action temporaire avec un début et une fin, qui mobilise des ressources identifiées (humaines, matérielles et financières) durant sa réalisation, qui possède un coût et fait donc l'objet d'une budgétisation de moyens et d'un bilan indépendant de celui de l'entreprise. Un projet est toujours lié à l'innovation.

Un groupe projet est par définition éphémère.

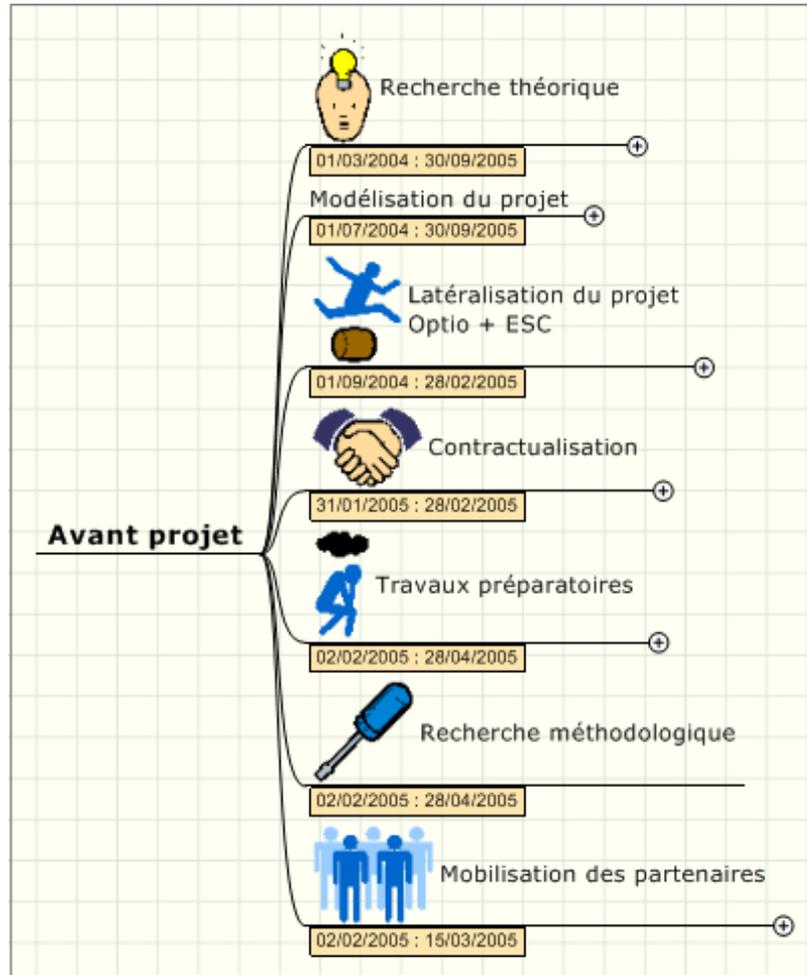
Les 5 principaux modèles d'organisation



Éléments de vocabulaire

- Activités / projets
- Dynamique Push / Pull
- Approche par les acteurs
 - Le donneur d'ordre
 - Maître d'ouvrage
 - Maître d'œuvre
- Approche chronologique:
 - Avant projet (Phase de conception - Etude de faisabilité – Commande – Demande – Besoin)
 - Vie du projet
 - Fin du projet (Bilan du projet)
 - Après projet

Zoom sur l'avant projet



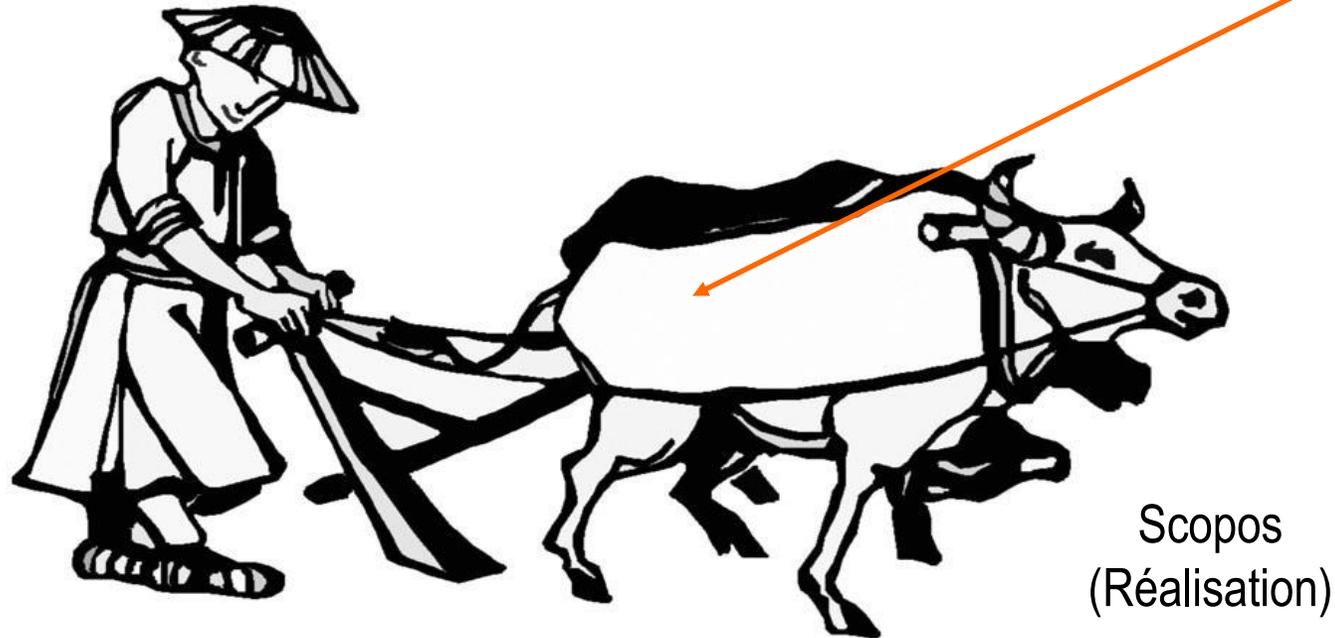
Commande

La demande

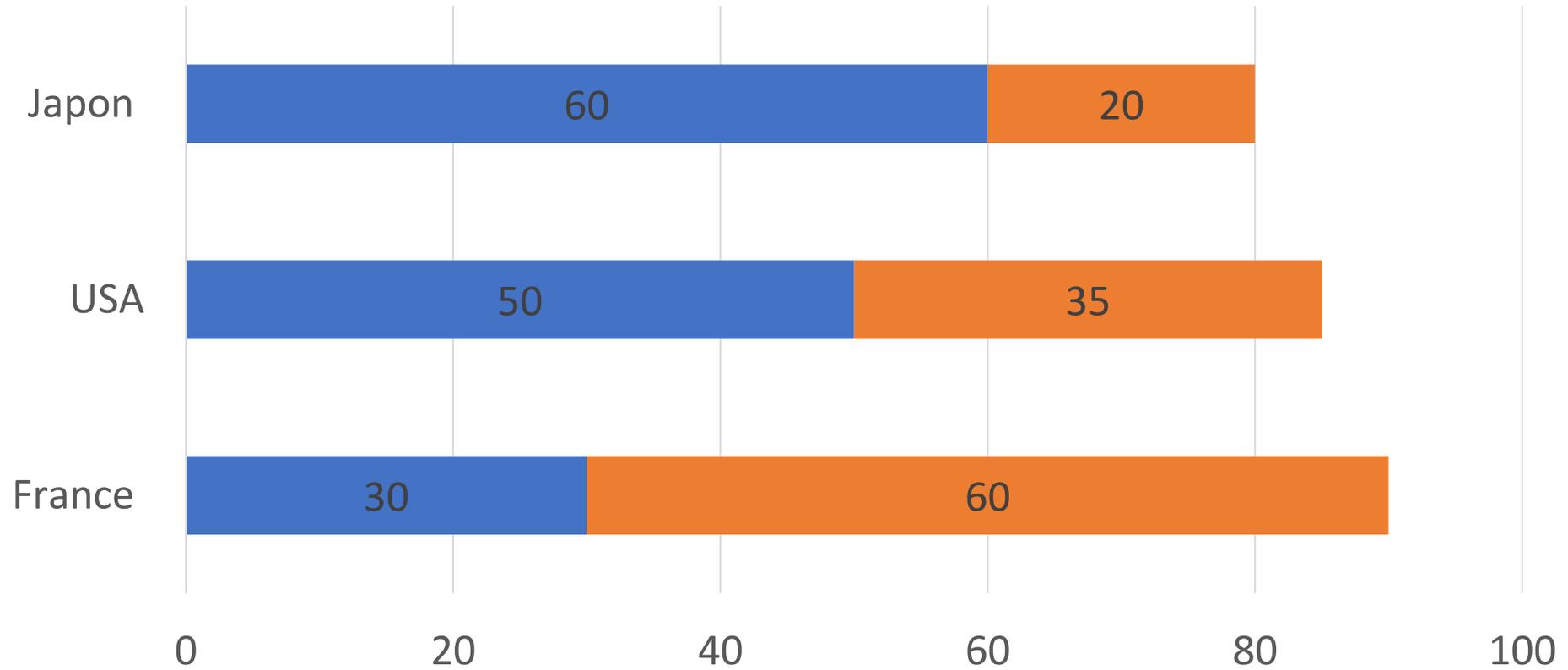
Le besoin

Les 2 grandes étapes d'un projet

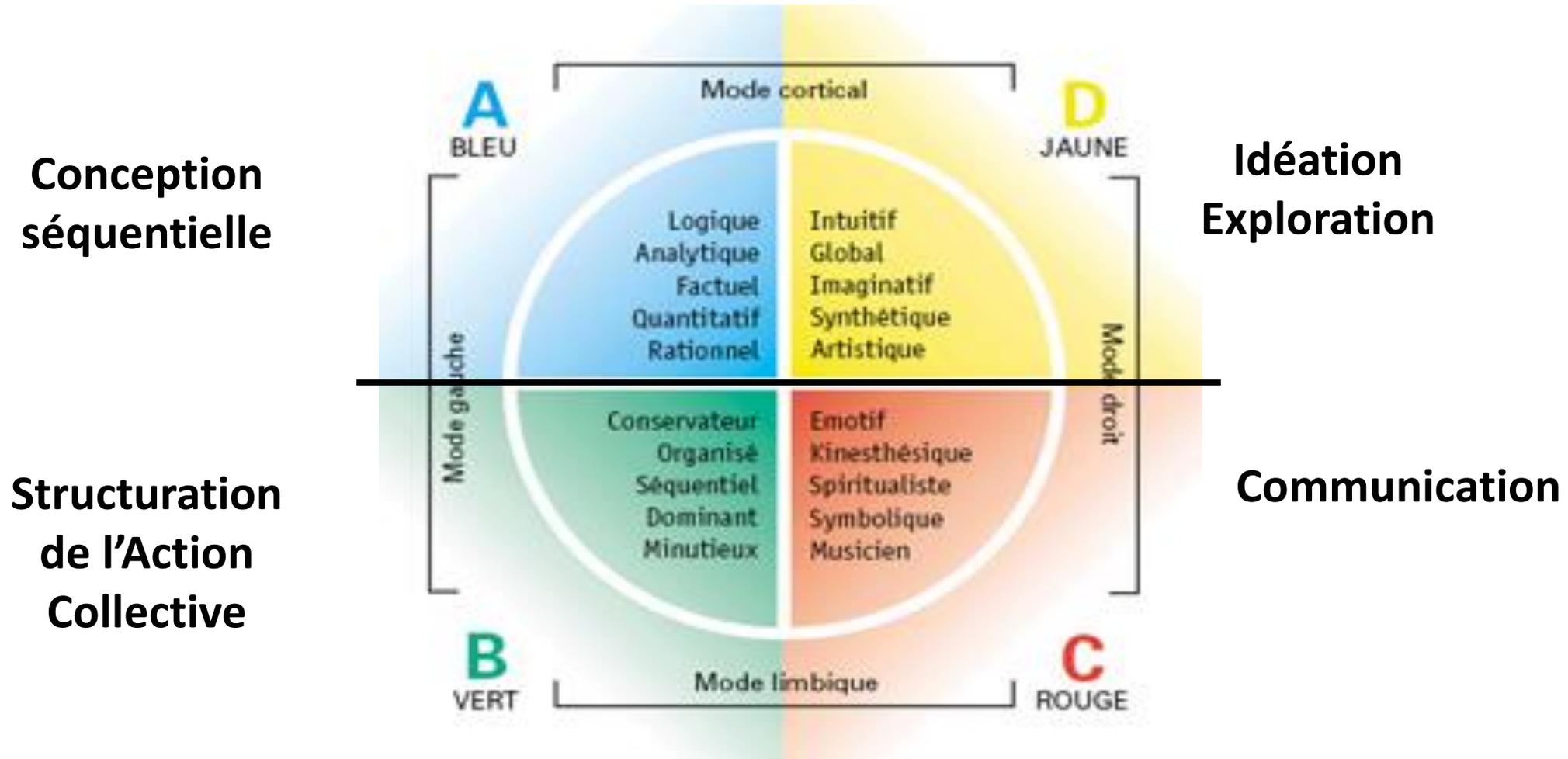
La charrue est accrochée à une étoile



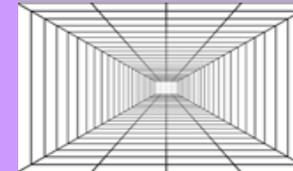
Temporalité et gestion interculturelle des projets



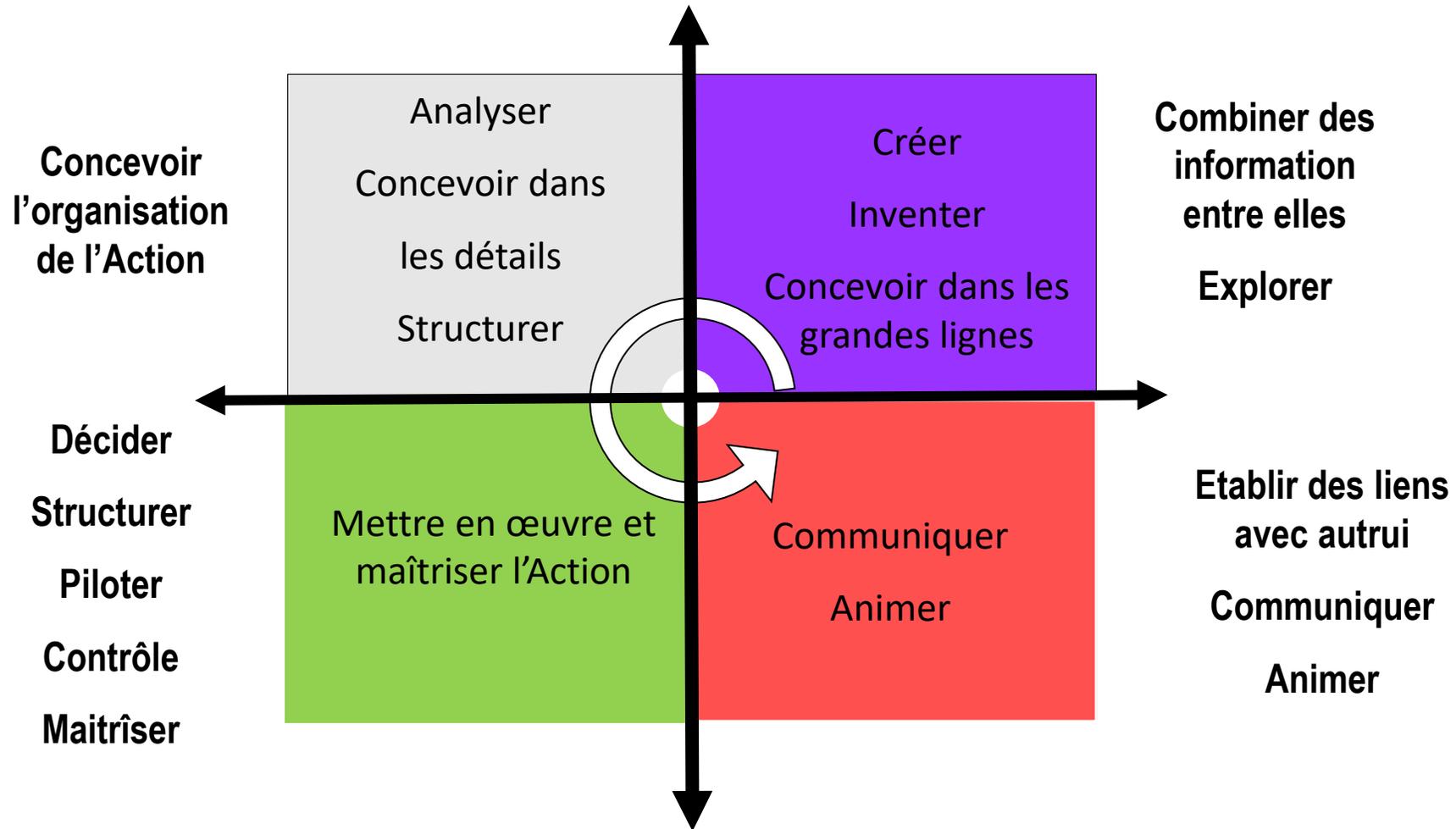
Les 4 compétences clés du management de projets



Les 2 intelligences: du microscope au macroscopie



Les fonctions cognitives mobilisées dans un projet



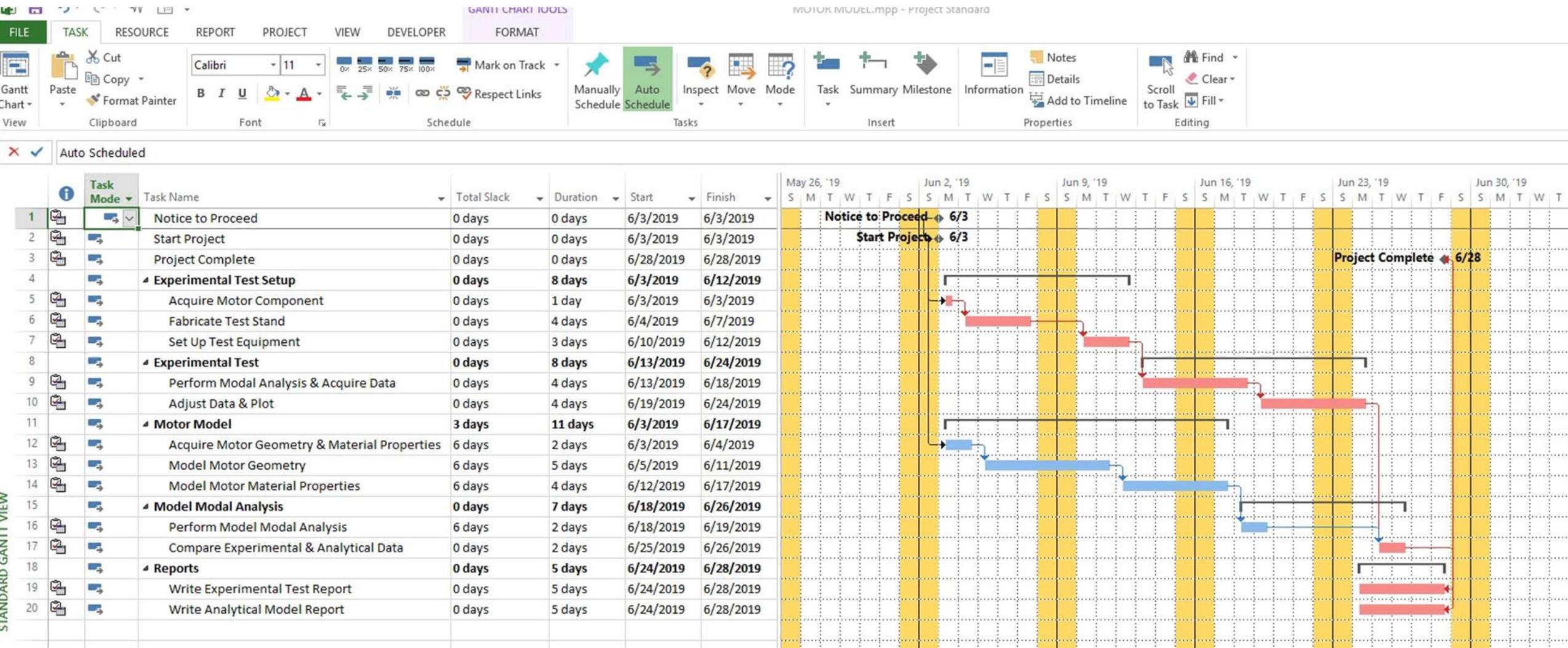
2. Une brève histoire de la gestion de projet

- Au départ : une technique de gestion de projet
- Le passage au management de projet

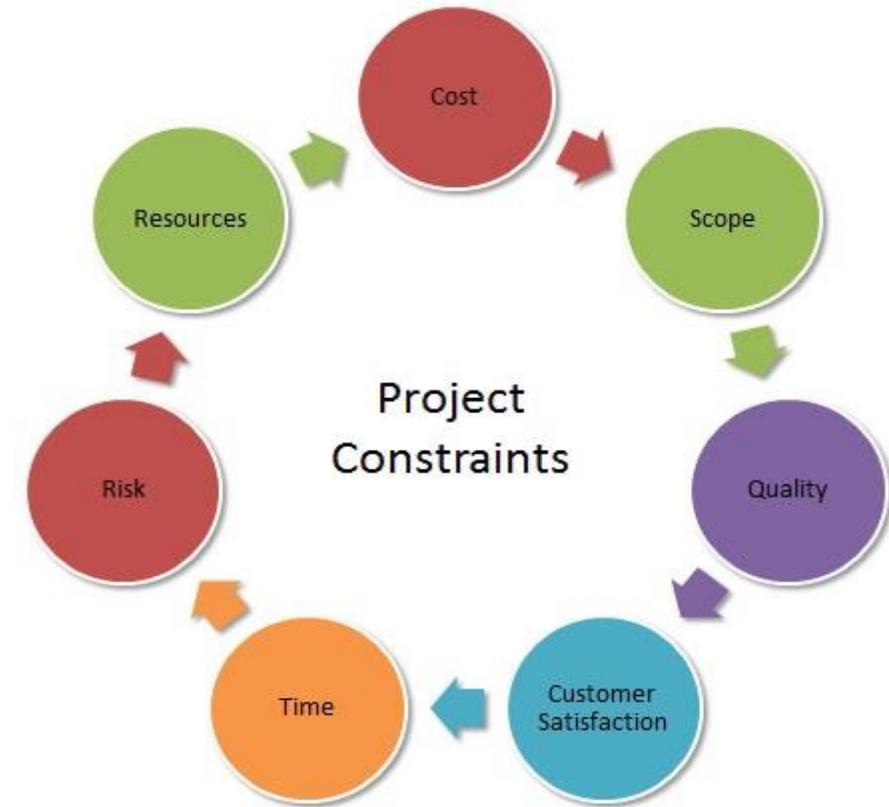
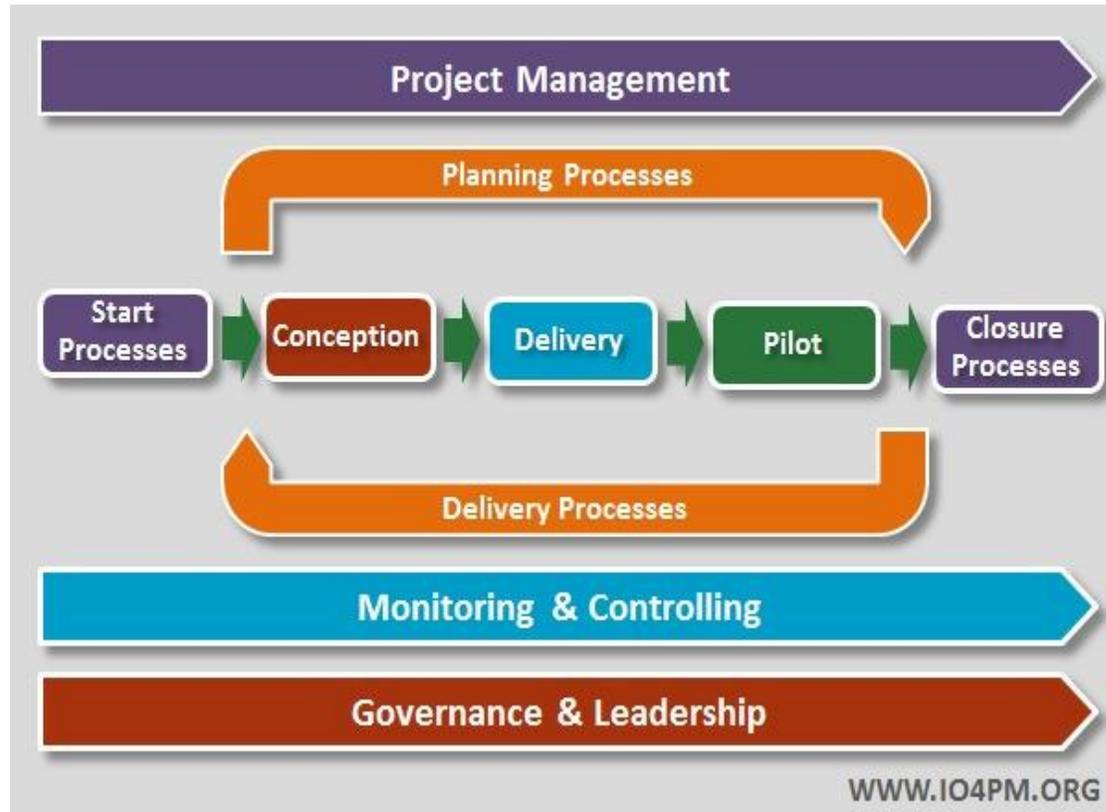
La contingence des méthodes

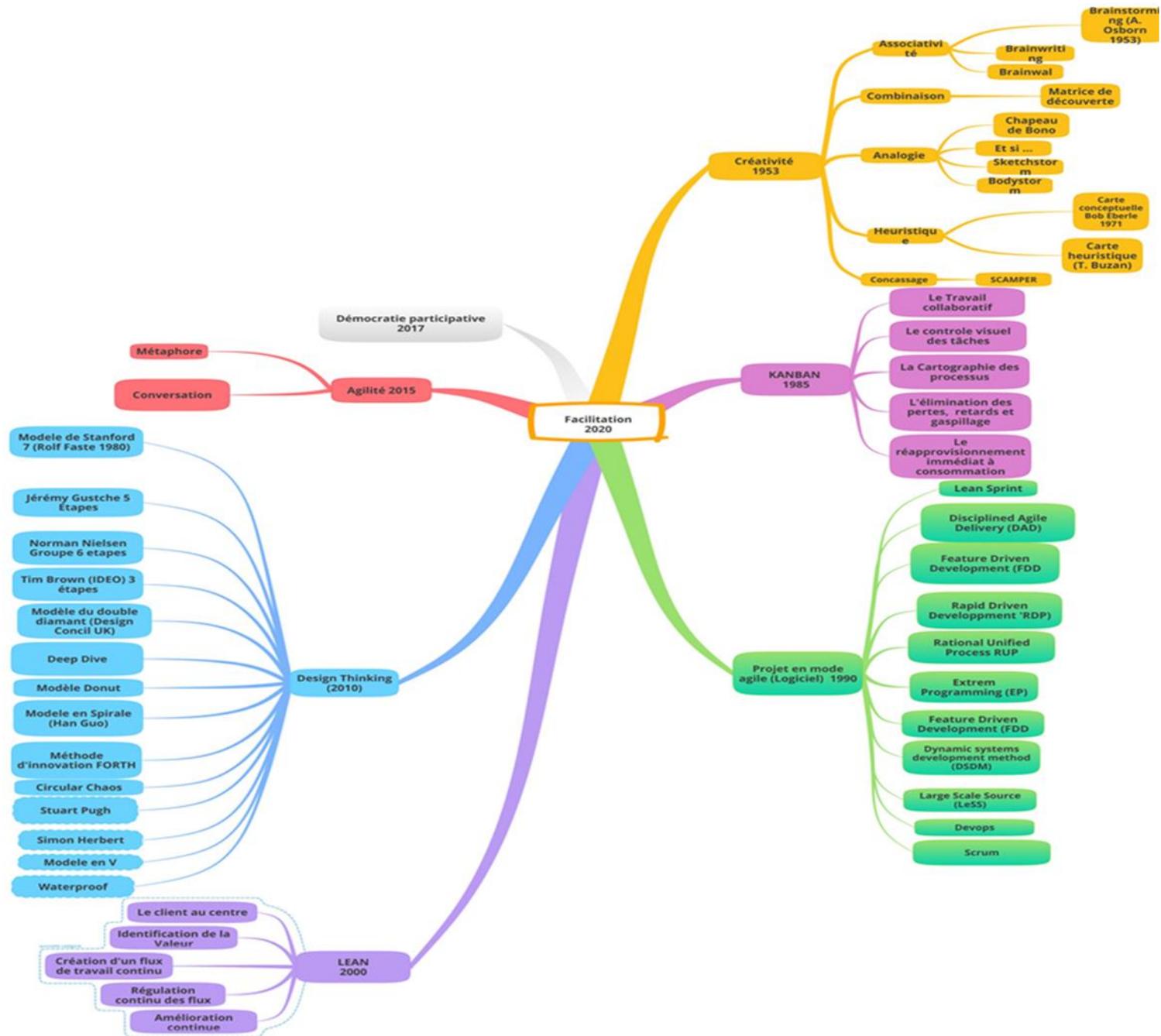
Environnement	Méthodes	Cognition	Références
Stable Organisation taylorienne	Techniques de gestion de projet orientées vers l'exécution que vers la conception valorisant principalement la planification et la gestion des coûts.	Cerveau gauche (Esprit analytique – Maitrise des processus)	Project Management International AFNOR
Concurrentiel Organisation matricielle	Management de projet Prise en compte des équipes	Cerveau gauche	Mise en place de réunions plus fréquentes et définition plus précise des rôles et de la dimension des compétences
VICA	Méthodes orientées sur la créativité	Cerveau droit & Cerveau gauche (Approche analytique et systémique)	Intégration des méthodes collaboratives d'inspiration agiles

Le modèle microsoft project



Project Management International (PMI)

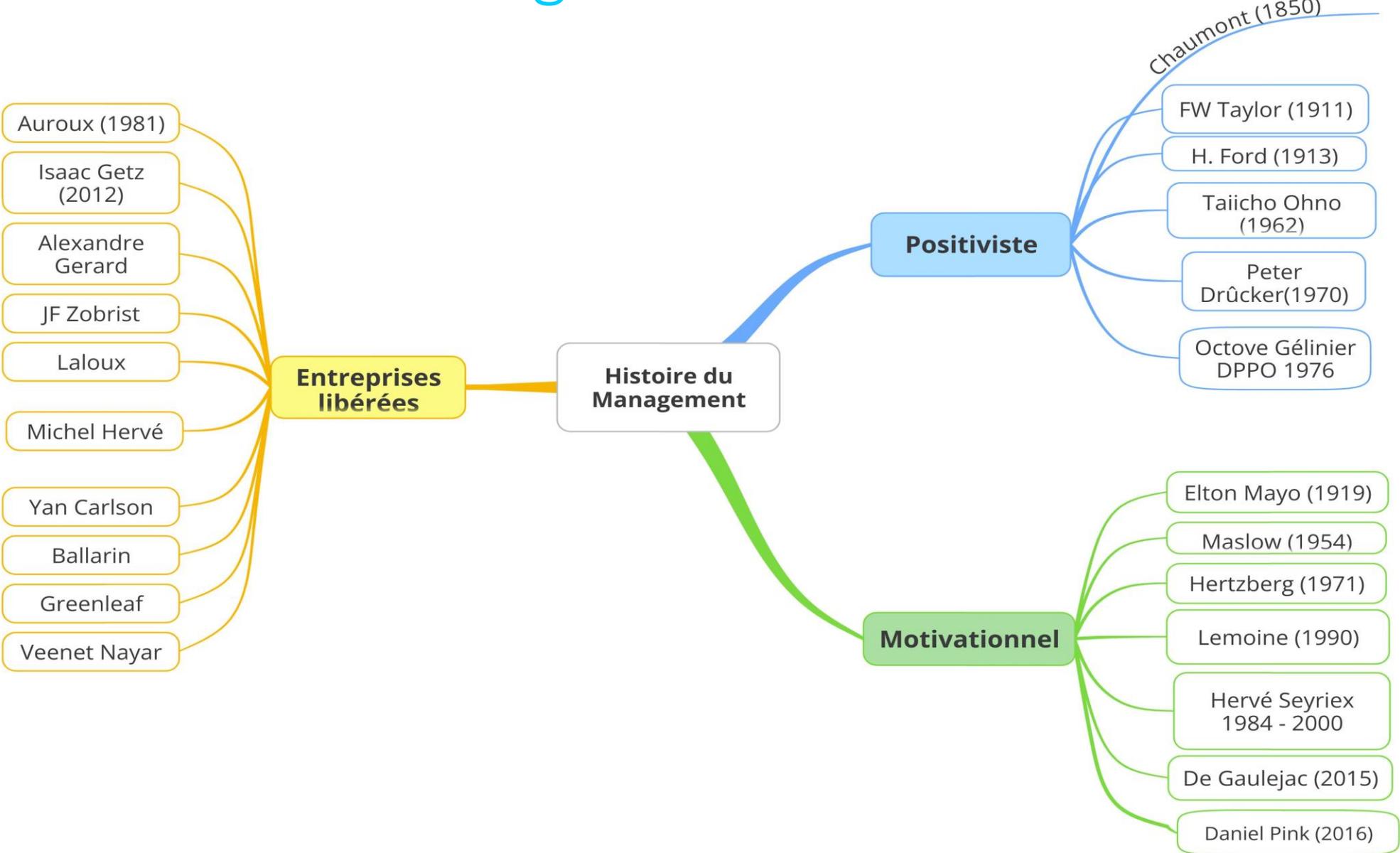




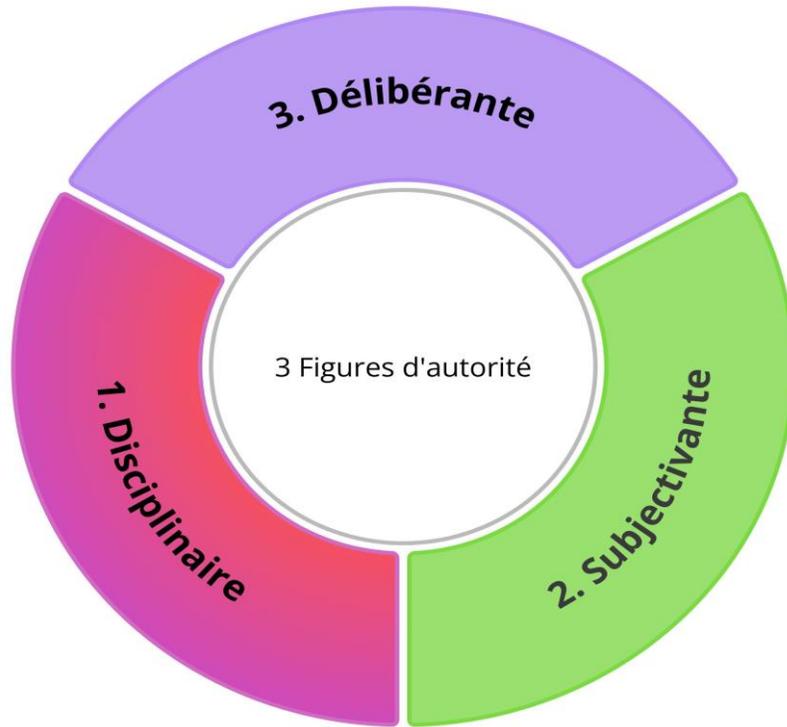
3. Les apports des méthodes agiles

- Brève histoire du Management
- La transformation des figures d'autorité
- Le manifeste agile (2001)
- Une définition provisoire de l'agilité
- Le modèle Scrum
- Du design au design thinking
- Qu'est ce l'UX Design et plus encore ...
- Voyage créatif dans les différents modèles de DT

Brève histoire du management



La transformation des figures de l'autorité en Management



Manifeste agile (2001)

- **4 Valeurs**

- Les individus et leurs interactions, de préférence aux processus et aux outils,
- Des solutions opérationnelles, de préférence à une documentation exhaustive,
- La collaboration avec les clients, de préférence aux négociations contractuelles,
- La réponse au changement, de préférence au respect d'un plan.

12 Principes

1. Notre principale priorité est de satisfaire le client en livrant rapidement et régulièrement des solutions qui apportent de la valeur.
2. Accueillez chaleureusement les changements de besoins, même tardifs dans le développement. Les processus agiles tirent parti du changement pour renforcer l'avantage concurrentiel du client.
3. Livrez souvent des solutions opérationnelles, à une fréquence allant de quelques semaines à quelques mois, avec une préférence pour les échelles de temps les plus courtes.
4. Les personnes en charge du métier ou des affaires et les personnes en charge de la réalisation doivent travailler ensemble chaque jour, tout au long du projet.
5. Construisez les projets à partir de personnes motivées. Donnez-leur l'environnement et le soutien dont elles ont besoin et faites-leur confiance pour mener à bien le travail.
6. La conversation en face à face est la méthode la plus efficace et la plus économique pour donner des informations à une équipe de réalisation, et pour échanger des informations à l'intérieur de l'équipe.
7. La disponibilité de solutions opérationnelles est la principale mesure d'avancement.
8. Les processus agiles encouragent à respecter un rythme soutenable lors de la réalisation. Les commanditaires, les réalisateurs et les utilisateurs devraient pouvoir maintenir indéfiniment un rythme constant.
9. Porter continuellement attention à l'excellence technique et à la qualité de la conception renforce l'agilité.
10. La simplicité – l'art de maximiser la quantité de travail qu'on ne fait pas – est essentielle.
11. Les meilleures architectures, les meilleures spécifications de besoins, et les meilleures conceptions émergent d'équipes auto-organisées.
12. À intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux façons de devenir plus efficace, puis modifie son comportement et l'ajuste en conséquence.

Qu'est ce que l'Agilité ?

« L'agilité est une discipline regroupant des pratiques qui permettent à chaque membre d'un groupe de s'impliquer dans la construction d'une solution acceptable par tous, face à un enjeu commun et de s'engager dans la mise en œuvre des actions qui en découlent. »

Jean – Philippe Poupart

Modèle du Scrum



Les 3 principaux acteurs

- Le **Product Owner** (Directeur de Produit), qui possède l'expertise fonctionnelle et est à même de réaliser les arbitrages nécessaires à la priorisation des développements. Son rôle est absolument essentiel, et son respect des règles du jeu est la pierre angulaire du succès d'un projet agile. Le Product Owner est issu du personnel du Client et est suffisamment disponible pour l'équipe
- Le **Scrum Master**, membre de l'Équipe, et dont la tâche principale est d'optimiser la capacité de production de l'Équipe en l'aidant à travailler de façon autonome et à s'améliorer constamment. Il est également le garant de la bonne implémentation de Scrum. Il est enfin le garant vis-à-vis de l'Équipe, de la suppression de tous les obstacles qui empêchent l'équipe d'avancer. Dans certains cas, il se retournera vers le Client qui est, en dernier recours, en charge de supprimer tous les obstacles lorsqu'ils sont portés à sa connaissance.
- L'**Équipe**, dont la taille doit être réduite (7 à 9 personnes est généralement admis comme une borne supérieure), et qui prend en charge le développement du Produit (planification, conception, codage, tests, documentation) sans spécialisation des rôles. La particularité d'une Équipe Scrum est d'être « auto-organisée », et donc dépourvue de hiérarchie.

3 artefacts

- Le **Burndown Chart**, qui est une représentation graphique de l'avancement du projet, visible de tous les personnels Client et Prestataire impliqués dans le projet.
- Le **Product Backlog** est fondamental à Scrum – sans lui, rien n'est possible.
Le Product Backlog est la liste des fonctionnalités du logiciel. Les éléments du Product Backlog sont rédigés sous forme de « User Stories ».
- Une **User Story** est une forme simplifiée et faiblement détaillée de cas d'utilisation, et doit se focaliser sur les objectifs métiers du logiciel développé. Elle est accompagnée de critères d'acceptance servant à sa validation (Scenario de test, script de test, etc ..)

- **Le Sprint planning** : Un sprint est une itération courte (de l'ordre de 2 à 4 semaines) dont le périmètre est garanti et défini lors d'une cérémonie de planification initiale.
 - Au début de chaque Sprint a lieu la cérémonie qui est probablement la plus importante de Scrum : **le Sprint Planning** (planification du Sprint). Le Sprint Planning réunit l'Équipe et le Product Owner pour déterminer l'objectif et le contenu du Sprint à venir. C'est durant cette cérémonie que l'estimation fine de la charge de développement de chaque User Story est déterminée. Les User Stories sont découpées en tâches dont chacune fait l'objet d'une estimation de charge— exprimée en heures ou en jours. Il est important de noter que c'est l'Équipe qui détermine la charge afférente à chaque tâche. Le principal résultat de cette cérémonie est le Sprint Backlog, qui regroupe l'ensemble des fonctionnalités que l'Équipe s'engage à produire durant l'itération naissante, et liste les tâches correspondantes.
 - Au terme de chaque Sprint, le produit partiel est livré avec le niveau de qualité attendu pour son exploitation en production – cette caractéristique est à l'origine du qualificatif « incrémental » souvent associé aux méthodes agiles. Les User Stories implémentées font l'objet d'une démonstration publique à laquelle le Client est tenu d'assister. Au même titre que les livraisons sont incrémentales, les recettes, effectuées par le client, le sont également.
- Outre le Sprint Planning, voici les **principales cérémonies** introduites par Scrum :
 - La **mêlée quotidienne (Daily Scrum)**, courte cérémonie (de l'ordre de 15 minutes) menée chaque jour avec les membres de l'Équipe et le Product Owner, et dont l'objectif est de maintenir chacun au courant de l'activité de tous, de déterminer les tâches de la journée et d'identifier les éventuels obstacles qui ralentissent ou empêchent la progression du sprint.
 - La **revue de sprint (Sprint Review)**, qui consiste pour l'essentiel, au terme de chaque itération, à faire une démonstration publique du résultat du Sprint ; cette cérémonie permet de garantir le caractère incrémental du développement (pour être démontré, le produit doit être utilisable) mais aussi de recueillir un retour régulier des commanditaires aux fins d'ajuster le contenu du Product Backlog. Le personnel du Client, notamment le Product Owner, doit être présent à cette cérémonie.
 - La **rétrospective**, qui réunit l'Équipe, au terme de chaque Sprint afin d'identifier les erreurs commises lors du Sprint précédent et de définir un plan d'actions (concret et affecté) en vue d'améliorer le processus ; la rétrospective est une cérémonie capitale qui incarne l'un des principes fondamentaux énoncés par le Manifeste Agile : A intervalles réguliers, l'Équipe réfléchit sur les moyens de devenir plus efficace, puis adapte et ajuste son comportement en conséquence

Une diversité des signifiants ...

- Design de produits
 - Design graphique
 - Design de marque
 - Design d'espace
 - Design d'interface
 - Design organisationnel
 - Design d'instances
 - Sprint design
 - Design Motion
- etc...

Qu'est ce l'UX design et plus encore

- **UX Design** est une approche qui vise à explorer ce qui a de la valeur pour le client et à définir (avec lui) ce qui constituera la meilleure expérience possible.
- **UI Design** se concentre sur l'Interface entre l'Homme et l'utilisation d'une Machine en l'occurrence ici la conception d'un site internet.
- **Design Thinking** est une approche plus globale qui vise à utiliser le mode de penser du designer pour transformer un « objet ». Cet objet peut – être, un produit, une organisation, un service, une problématique sociale, etc...

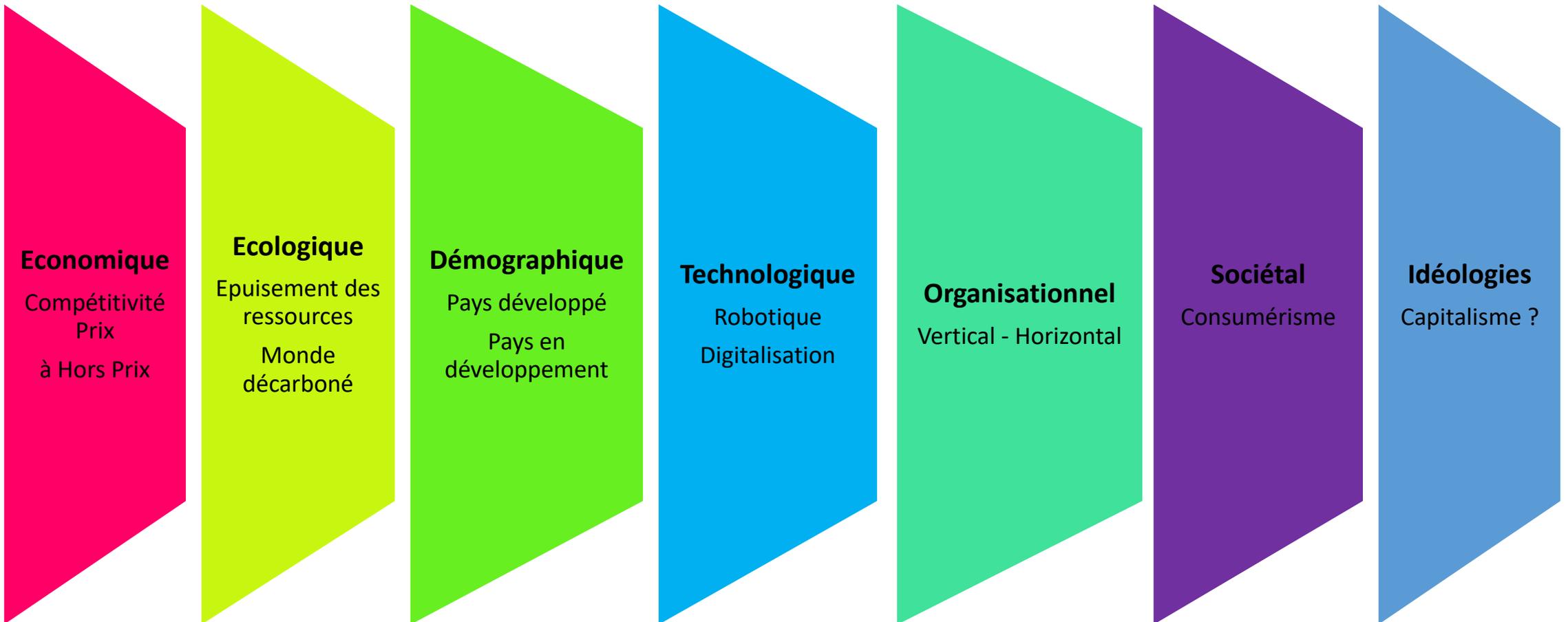
Definition de Tim Brown (IDEO)

« Le design thinking est une approche de l'innovation centrée sur l'humain qui s'appuie sur la boîte à outils du designer pour intégrer les besoins des personnes, les possibilités de la technologie et les exigences du succès de l'entreprise. »

<https://designthinking.ideo.com/>

https://www.youtube.com/watch?v=Dj4b5m_U6gM&list=PLjR8PQ9PjpkkDD185RhHQm84PwZ94cx40

Les 7 défis qui nous attendent



Un monde à réinventer



« Naître c'est mourir à ce qui nous conçoit » (Denis Vasse)

L'imaginaire institué



« Un paradigme prescrit
et proscrit »

Edgar Morin

L'imaginaire radical



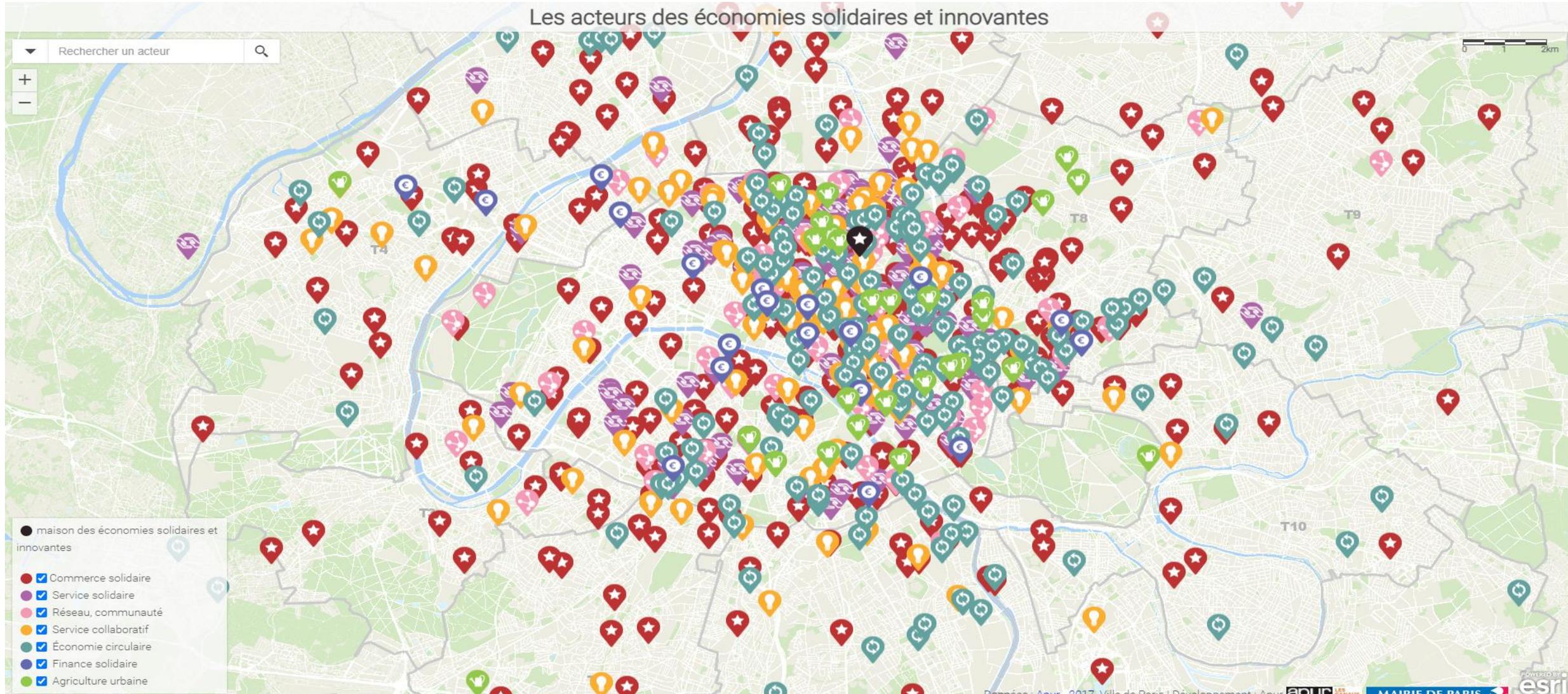
« Création incessante et essentiellement indéterminée (social historique et psychique) de figures/formes/images à partir desquelles seulement il peut être question de quelque chose »

Castoriadis, C., L'institution imaginaire de la société, p 271



« Nous sommes fait de l'étoffe de nos rêves (W. Shakespeare) »

La galaxie des mouvements qui préparent le monde d'après



Learning by doing

- Tim Brown (CEO IDEO), explique comment l'apprentissage par l'erreur est au coeur d'une méthode de design d'innovation.
- **“L'échec** est un outil incroyablement puissant pour apprendre. Concevoir des expériences, des prototypes, des interactions et les tester est au cœur de la conception centrée sur l'humain. Donc, c'est une compréhension que tous ne vont pas travailler. Lorsque nous cherchons à résoudre de gros problèmes, nous sommes voués à l'échec. Mais si nous adoptons le bon état d'esprit (mindset), nous apprendrons inévitablement quelque chose de cet échec ».
- **« La conception centrée sur l'humain commence par un manque de connaissance de la solution à un problème donné. Ce n'est qu'en écoutant, en réfléchissant, en construisant et en affinant notre chemin vers une réponse que nous obtenons quelque chose qui fonctionnera pour les personnes que nous essayons de servir. L'échec est une partie inhérente du processus parce que nous n'obtiendrons jamais toutes les réponses pertinentes au premier essai. En fait, le faire correctement dès le premier essai n'est pas du tout l'objectif. Le but est de produire quelque chose via une première étape, puis l'utiliser pour continuer à apprendre, continuer à interroger et continuer à tester. Quand les concepteurs centrés sur l'humain parviennent à une réponse pertinente, c'est parce qu'ils se sont trompés en premier ! »**



Tim Brown (CEO IDEO)

<https://www.youtube.com/watch?v=vLuCtK9GwQ4&t=14s>

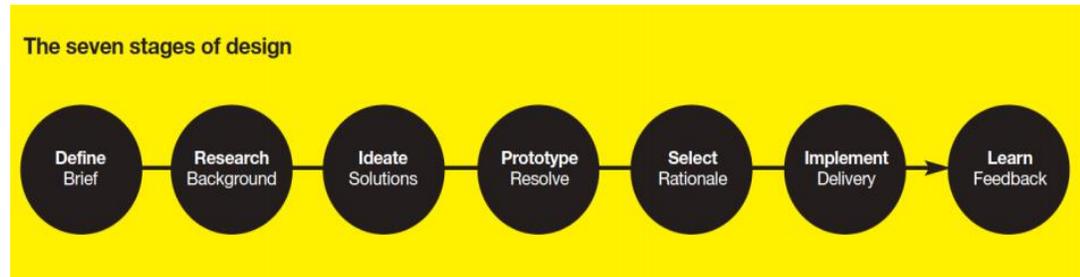
<https://www.youtube.com/watch?v=HGihU-agsGY>

Brève histoire du design thinking

- 1969 : L'économiste et sociologue Herbert A. Simon fait du design une manière de penser (« a way of thinking ») dans Sciences of the Artificial.
- 1973 : Robert McKim publie Experiences in Visual Thinking. Il y défend l'idée qu'utiliser les capacités d'analyse de l'hémisphère gauche du cerveau et la dimension créative de l'hémisphère droit permettent d'avoir une approche holistique d'un problème, et donc de trouver sa solution.
- 1980-1990 : inspiré par l'ouvrage de McKim, Rolf Faste, en donne une 1e définition dans ses cours à l'Université de Stanford. La place centrale des besoins de l'utilisateur et l'adoption d'un travail multidisciplinaire se précisent.
- 1987 : Peter G. Rowe, professeur à Harvard, publie Design Thinking. Cette pensée design est défendue en tant que méthode de conception de bâtiments et d'espaces publics utilisée par les urbanistes et les architectes.
- 1990 : David M. Kelley, fondateur de l'agence d'innovation IDEO, applique la démarche de pensée design au business (entreprises et industries).
- 1992 : Richard Buchanan publie son célèbre article : "Wicked Problems in Design Thinking", présentant ce concept comme pouvant s'appliquer à presque tout, objet tangible ou système The power of Design - Business Weekintangible. Selon lui, le designer apporte une façon unique d'aborder un problème et trouver des solutions.
- Des années 1990 à 2000 : Cette période inaugure à la fin des années 2000 le design comme "état d'esprit". Tim Brown (actuel CEO d'IDEO) popularise le terme en 1999. Il affirme la vocation du Design Thinking à rassembler les besoins et désirs de l'utilisateur (ou du consommateur), les possibilités technologiques, et les objectifs économique de l'entreprise. (« Design Thinking is a method of meeting humans needs and desires in a technologically feasible and strategically viable way »).

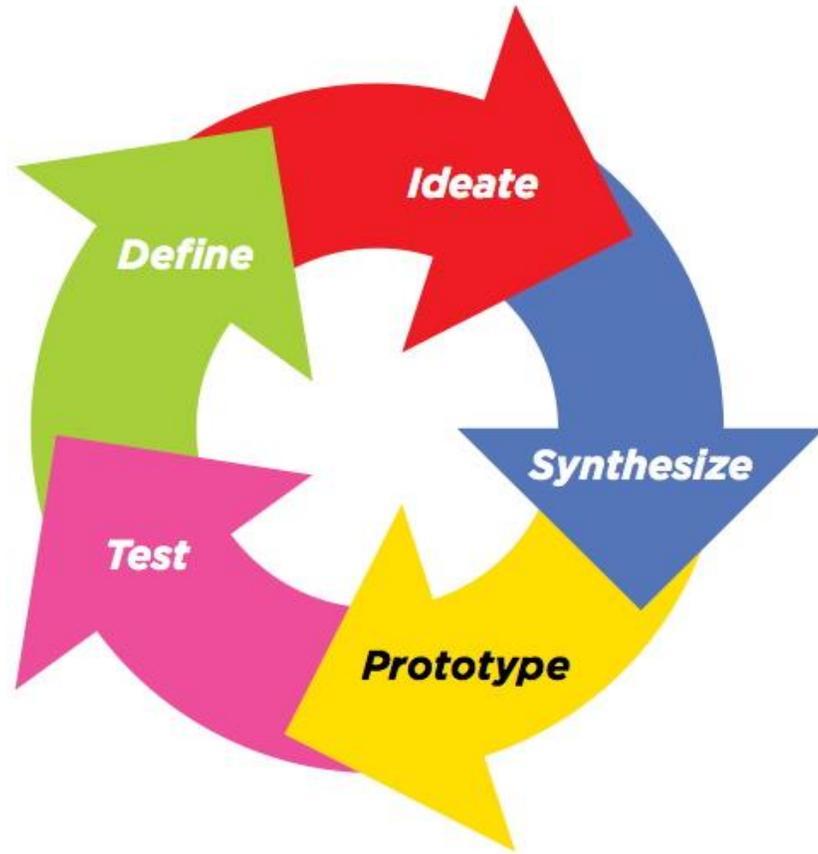
- Années 2000 : diffusion à grande échelle aux Etats-Unis puis en Europe.
- 2004 : Publication dans BusinessWeek de l'article de Bruce Nussbaum qui fait la Une : " The power of Design ". Le design y est présenté comme puissant levier d'innovation. "IDEO redefined good design by creating experiences, not just products. Now it's changing the way companies innovate."
- 2005 : David M. Kelley fonde la school à Standford
- 2007 : Vidéo par Tim Brown de "Strategie by Design : How design Thinking Builds Opportunities" et son ouvrage "Change by Design"
- 2008 : Tim Brown publie au sein de la Harvard Business Review un article intitulé " Design Thinking "
- 2010 à aujourd'hui : popularisation de cette approche dans le monde et diffusion en France depuis les années 2000 avec une accélération en 2010 suite à la traduction de l'ouvrage de Tim Brown : "Change by Design".
- Diffusion du Design Thinking en France
- La pensée design a été enseignée initialement à l'École de Design de Stanford, mais on la trouve maintenant dans de nombreuses écoles, universités, centres de formation, agences et même entreprises. En France, les formations au Design Thinking sont toujours plus nombreuses (I-Lab à Toulon, le MOOC « Devenir entrepreneur de l'innovation par le Design Thinking » de l'EMLYON et Centrale Lyon, etc.). Néanmoins, la pensée design reste une notion polysémique et sujette à différentes interprétations.

Le modèle de Standford (Rolf Faste – 1970)



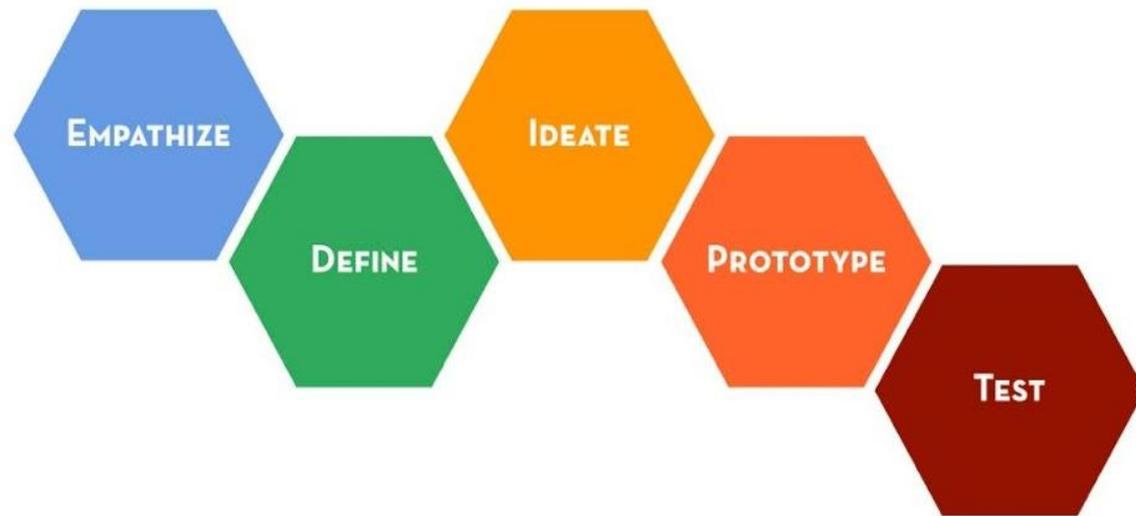
- Définir : identifier le problème et le projet pouvant le régler.
- Rechercher : réunir l'ensemble de l'équipe (designers, experts en marketing, développeurs, etc.) et définir la problématique.
- Imaginer : phase de brainstorming où récolter des idées en encourageant les débats.
- Prototyper : élaboration des premiers prototypes et schémas.
- Sélectionner : Proposer aux participants de sélectionner la meilleure idée parmi celles proposées.
- Implémenter : le projet se concrétise et les ressources financières et humaines (qui fera quoi ?) se définissent.
- Apprendre : du client, c'est-à-dire lui montrer le résultat et l'améliorer en fonction de sa réaction.

Modele de Jérémy Gutsche



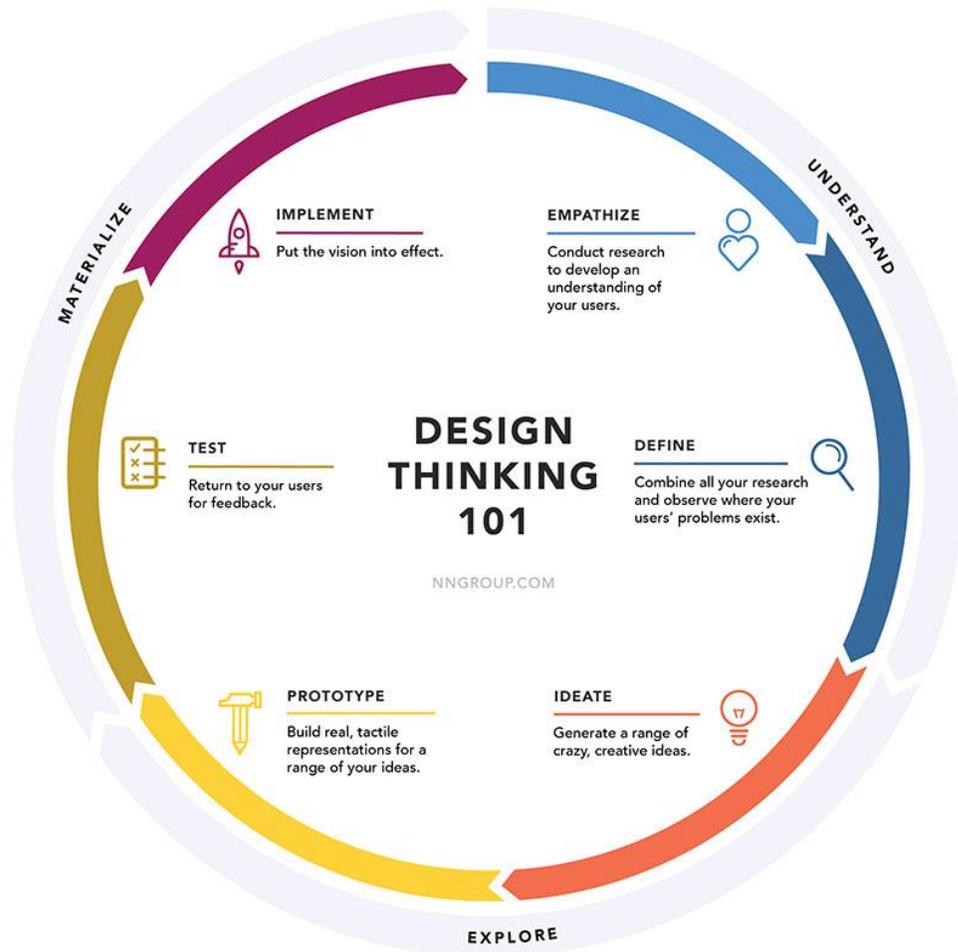
- Définir
- Imaginer
- Synthétiser
- Prototyper
- Tester

Modèle de la d-School de Stanford



- La co-conception est une démarche d'innovation consistant à impliquer l'utilisateur, consommateur, ou usager, dans le processus de développement d'un service ou d'un produit de l'idée au prototypage. Dans le DT, cela s'appelle le Co-design)

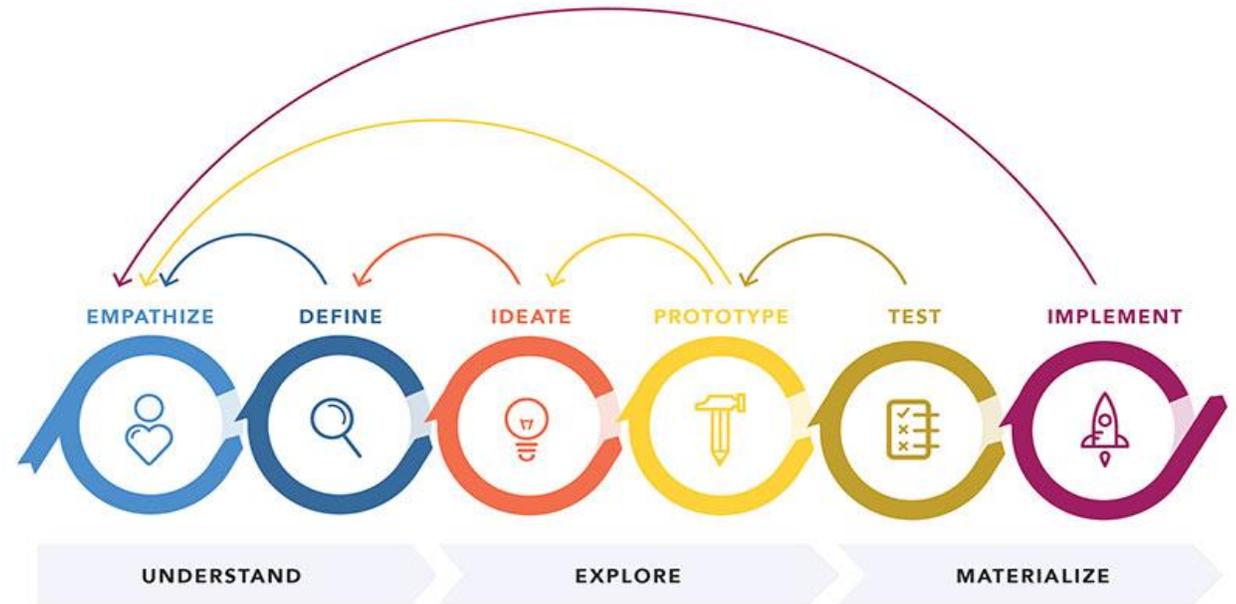
Le modèle de Nielsen Norman Group



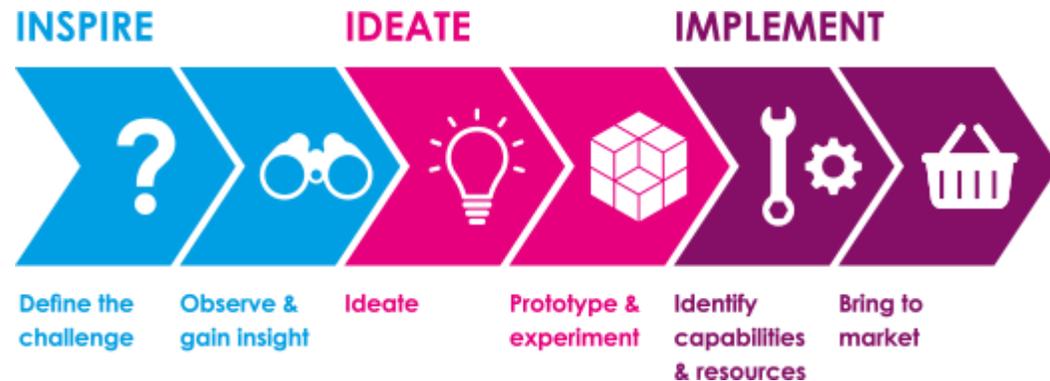
“L’idéologie du design-thinking affirme qu’une approche pratique et centrée sur l’utilisateur de la résolution de problèmes peut mener à l’innovation, et que l’innovation peut mener à la différenciation et à un avantage concurrentiel. Cette approche pratique, centrée sur l’utilisateur, est définie par le processus de design thinking et comprend 6 phases distinctes, telles que définies et illustrées ci-dessous.”

Le modèle de Nielsen Norman Group (2)

Le Nielsen Norman Group insiste particulièrement sur la dimension itérative de ces méthodes qu'il nous invite à considérer « non comme “process” à suivre strictement, mais comme “approche” à adapter à chaque projet ». Il suggère de raisonner comme un chef de cuisine : “ne suivez pas à la lettre la recette, mais autorisez-vous à concevoir librement comme un chef en cuisine !”

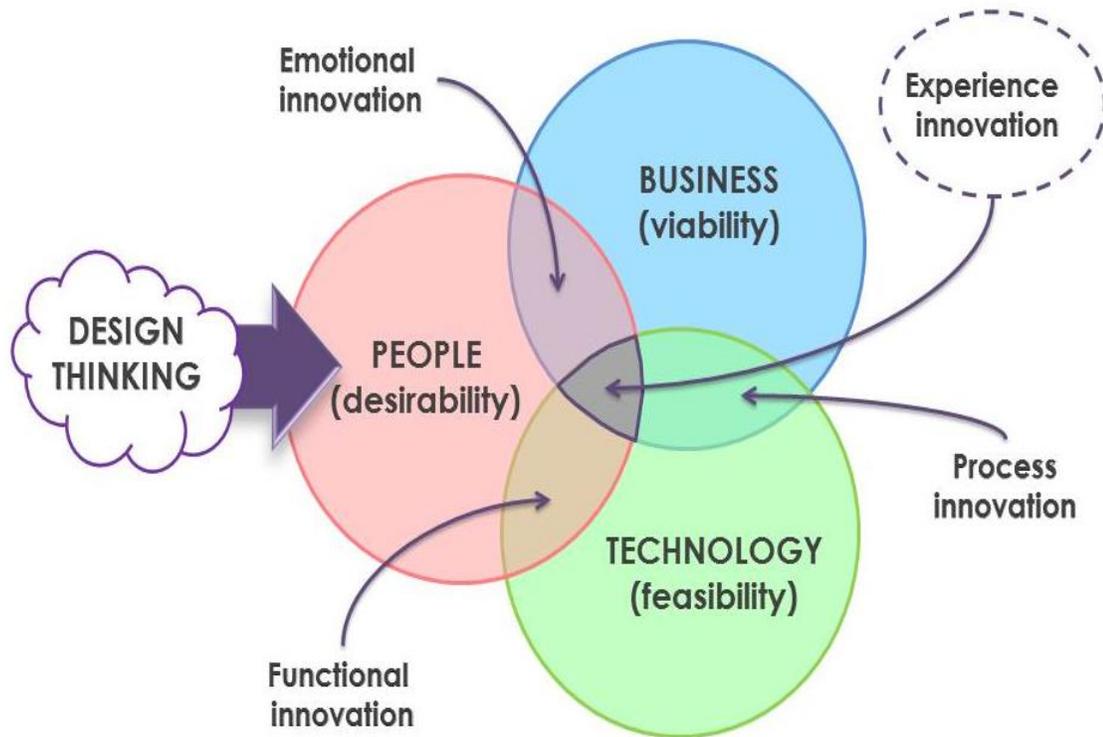


Le modèle de Tim Brown (IDEO)



- 1. Inspiration : repérer le problème du client ou du non-client et la situation qui pourrait être améliorée grâce à l'observation du contexte et des comportements. C'est la phase d'étude ethnographique.
- 2. Imagination (idéation) : générer ensemble des idées, les développer et les tester (brainstorming, utilisation de visuels, premiers prototypes...)
- 3. Implémentation : le processus qui mène du projet à la fabrication du produit ou à la conception du service grâce au storytelling et à la simulation de l'expérience par exemple

Le modèle de Tim Brown (3 critères de validation d'une idée)

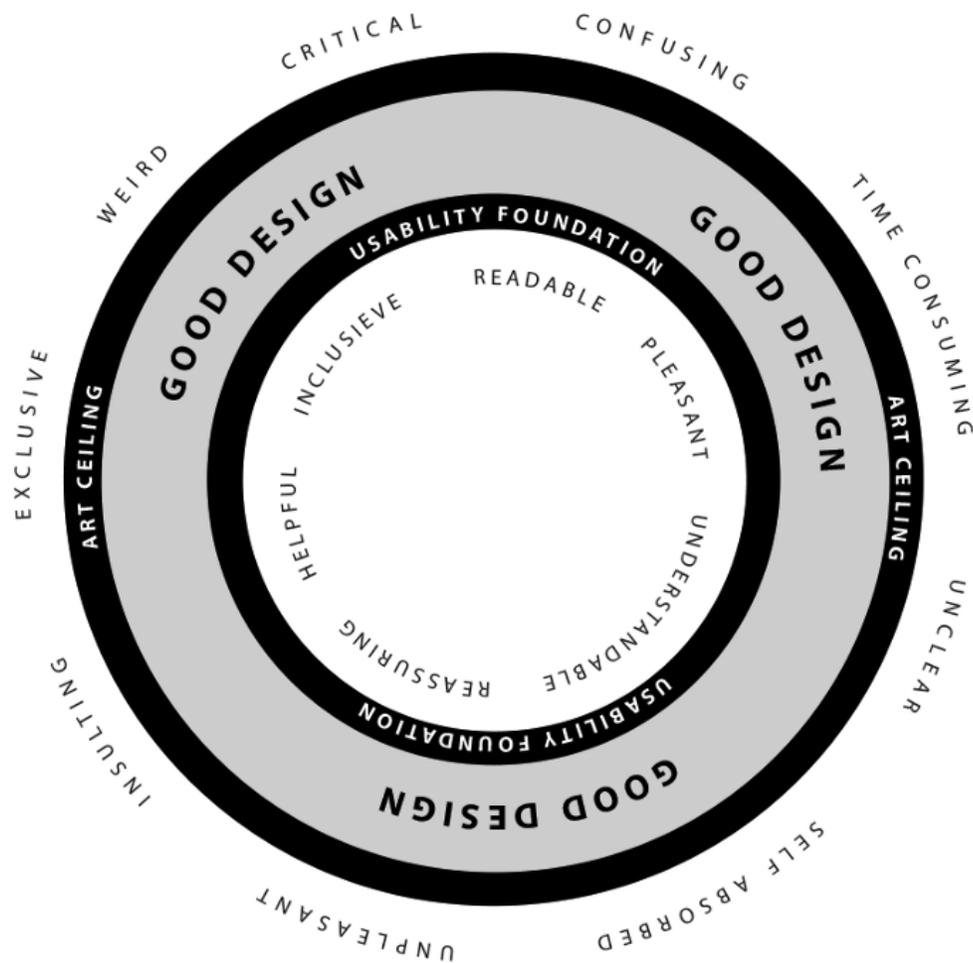


- **La désirabilité** : est-ce en adéquation avec les désirs et attentes des utilisateurs/consommateurs/clients ? (secteur de l'humain et des valeurs)
- **La faisabilité** : est-ce utile et réalisable par rapport au contexte ? (aspect technologique)
- **La viabilité** : est-ce susceptible de durer compte tenu du modèle économique ? (domaine du business)

Le modèle de la plongée profonde



Le modèle de Donut

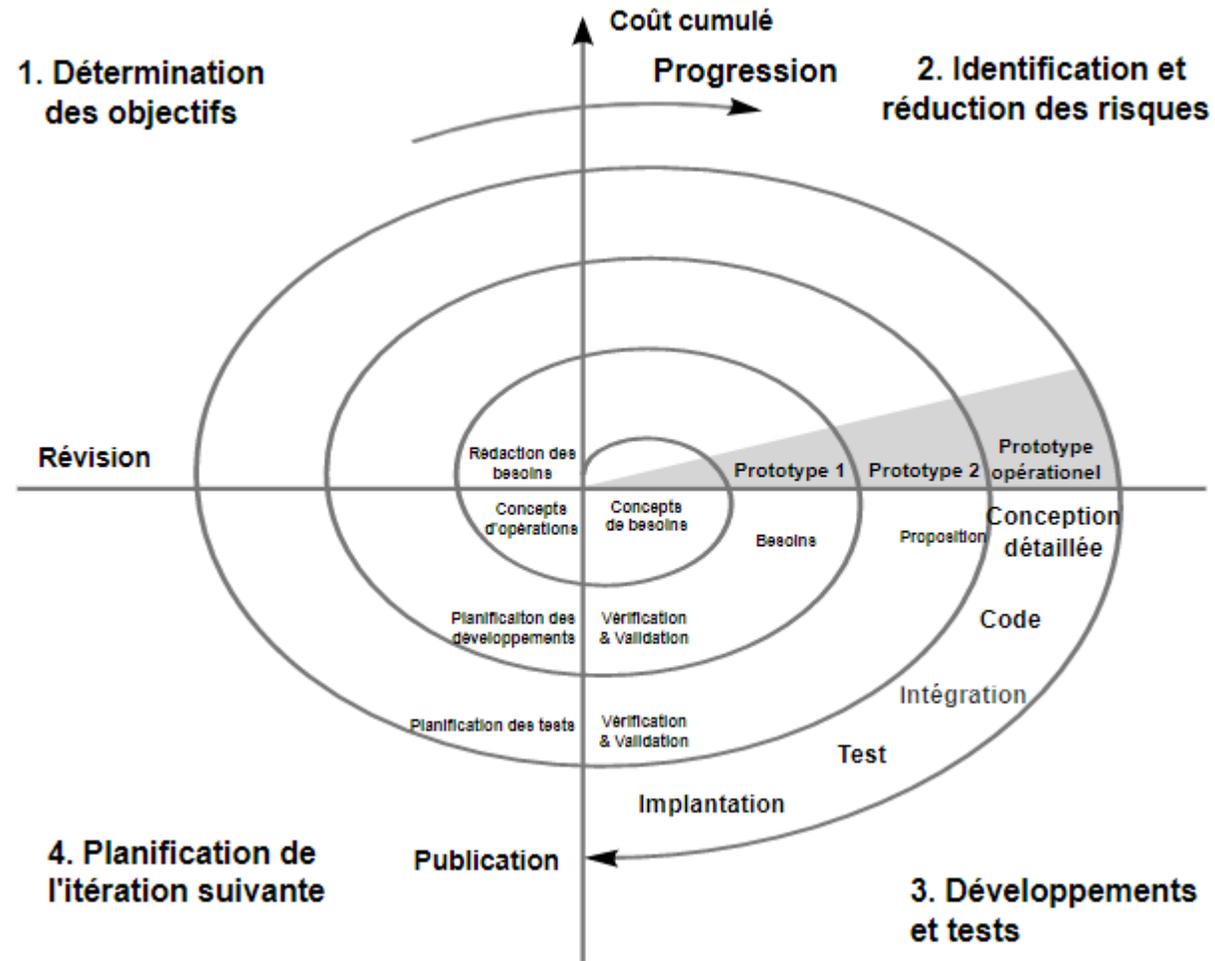


Les 10 Principes d'un bon design de Dieter Rams

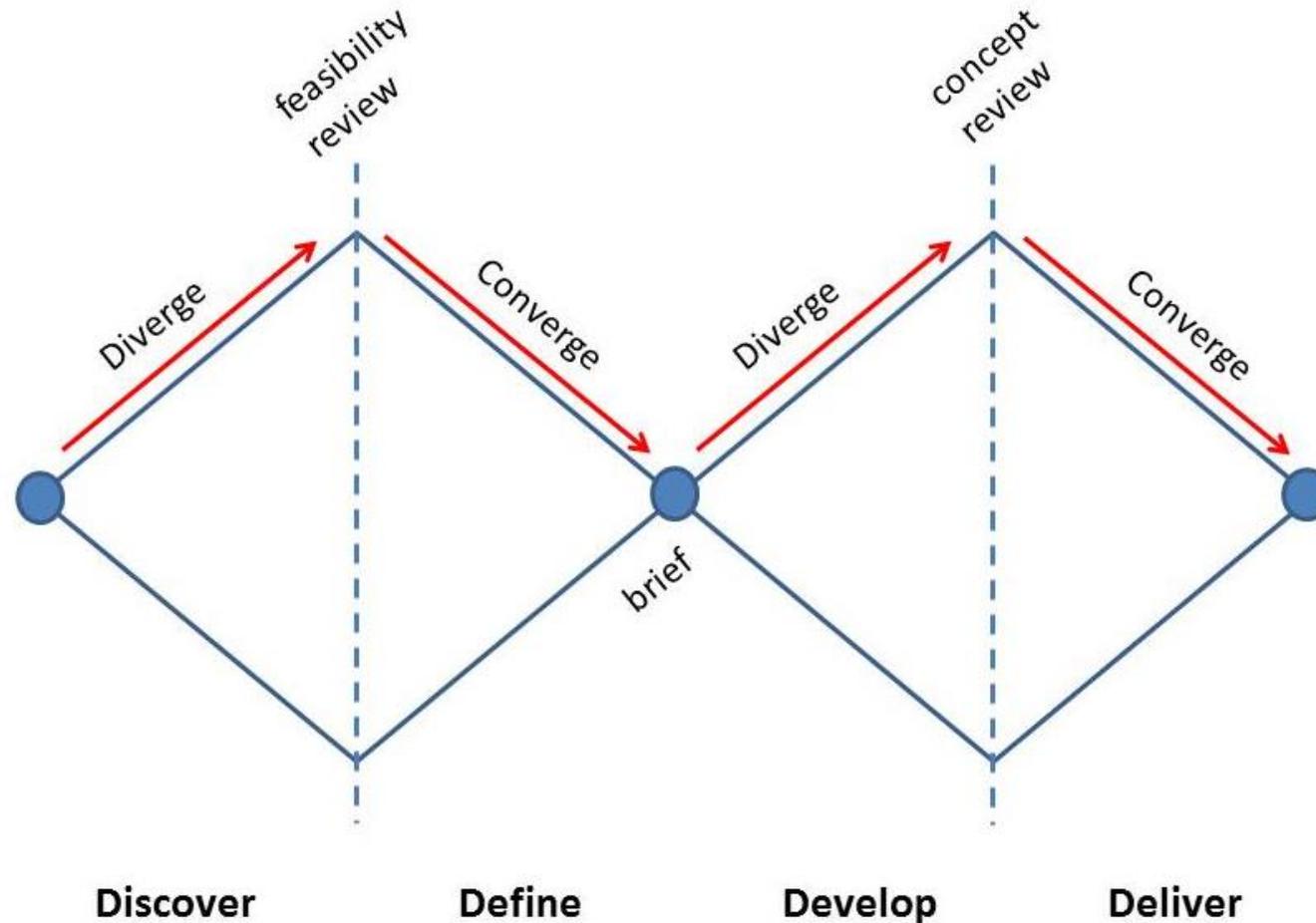
1. Un bon design est innovant
2. Un bon design rend un produit utile
3. Un bon design est esthétique
4. Un bon design rend un produit compréhensible
5. Un bon design est discret
6. Un bon design est honnête
7. Un bon design est durable
8. Un bon design est minutieux jusque dans les moindres détails
9. Un bon design est respectueux de l'environnement
10. Un bon design, c'est le moins de design possible

<https://www.vitsoe.com/gb/about/good-design>

Le modèle de la Spirale de Boehm & Barry (1988)



Le modèle du double diamant de la participation



L'étape de définition du problème est déterminante !

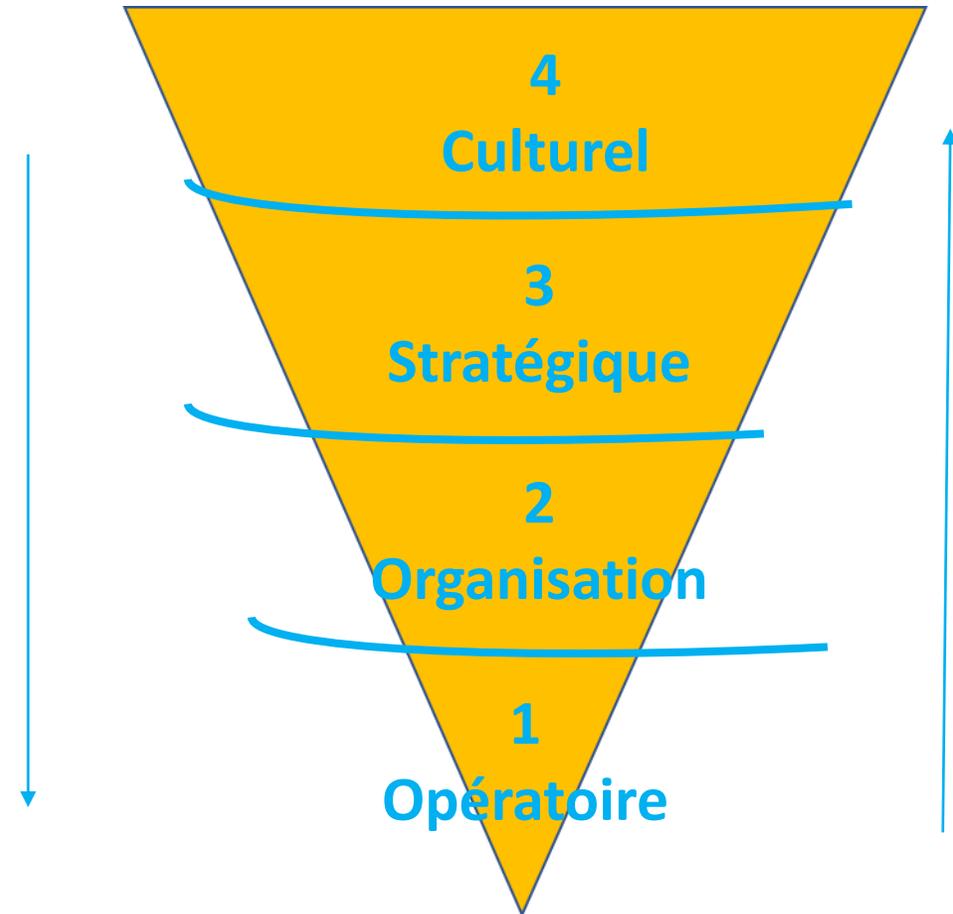
[Source Service Council](#)

4. Présentation de la méthode Phosphoriales

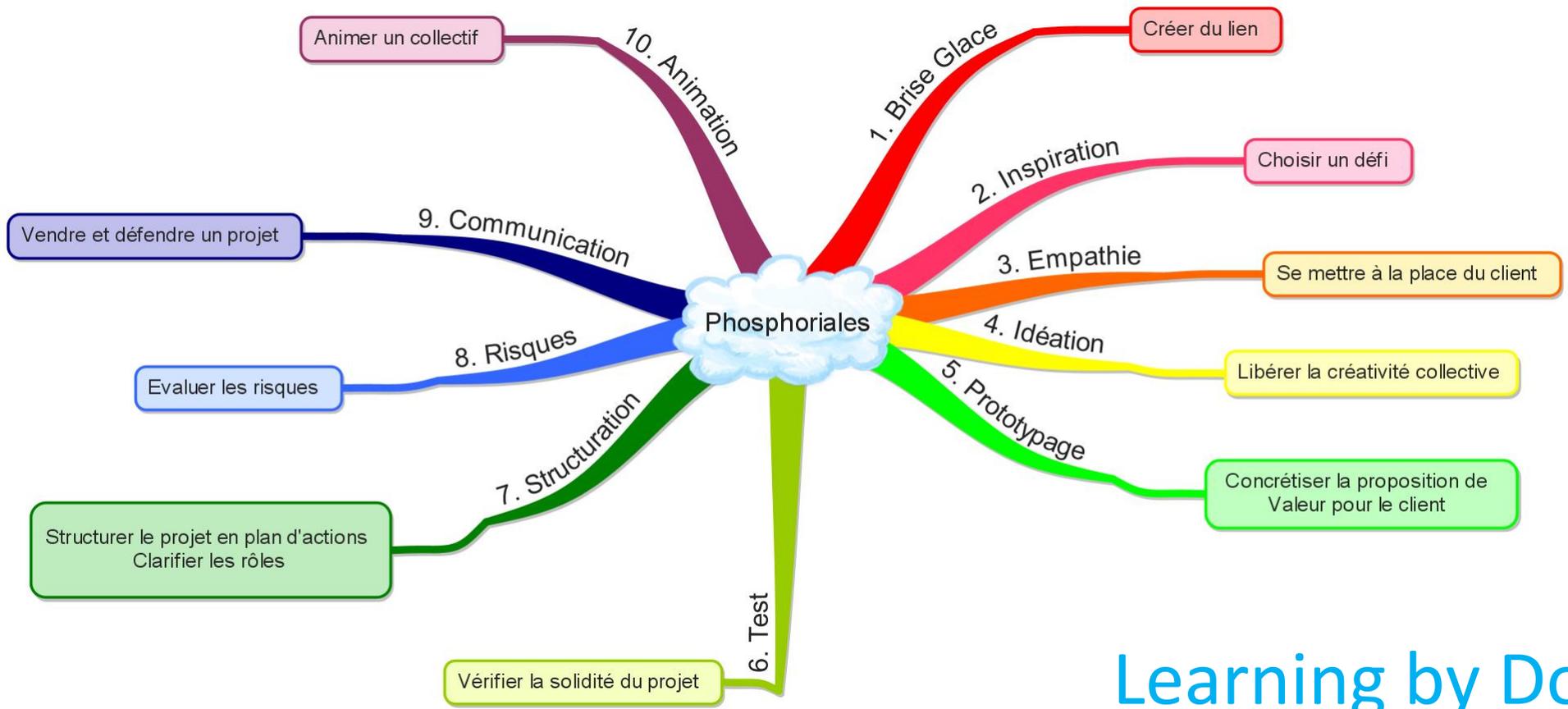
- Définition de la méthode
- Référentiel de compétences
- Exemples d'application
- Objectifs de la méthode
- Présentation du parcours expérientiel
- Evaluation du module

Définition de la méthode Phosphoriales

Un ensemble de méthodes collaboratives qui visent à mobiliser les intelligences, les motivations et les imaginaires des communautés humaines pour créer de la Valeur pour les personnes, les organisations, les territoires et la planète

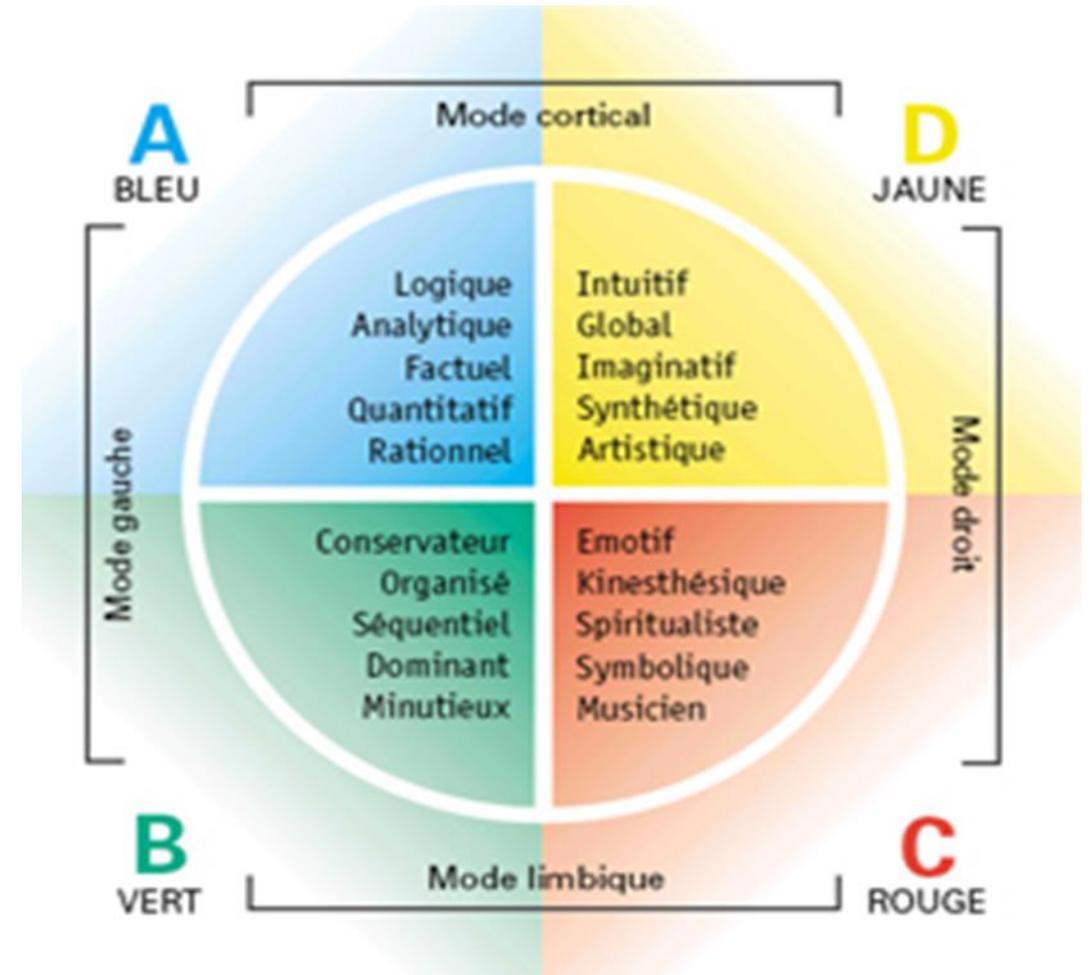


Une méthode présentée sous la forme d'un jeu de 130 cartes interactives et ou d'une application sur smartphone structurée en 10 étapes

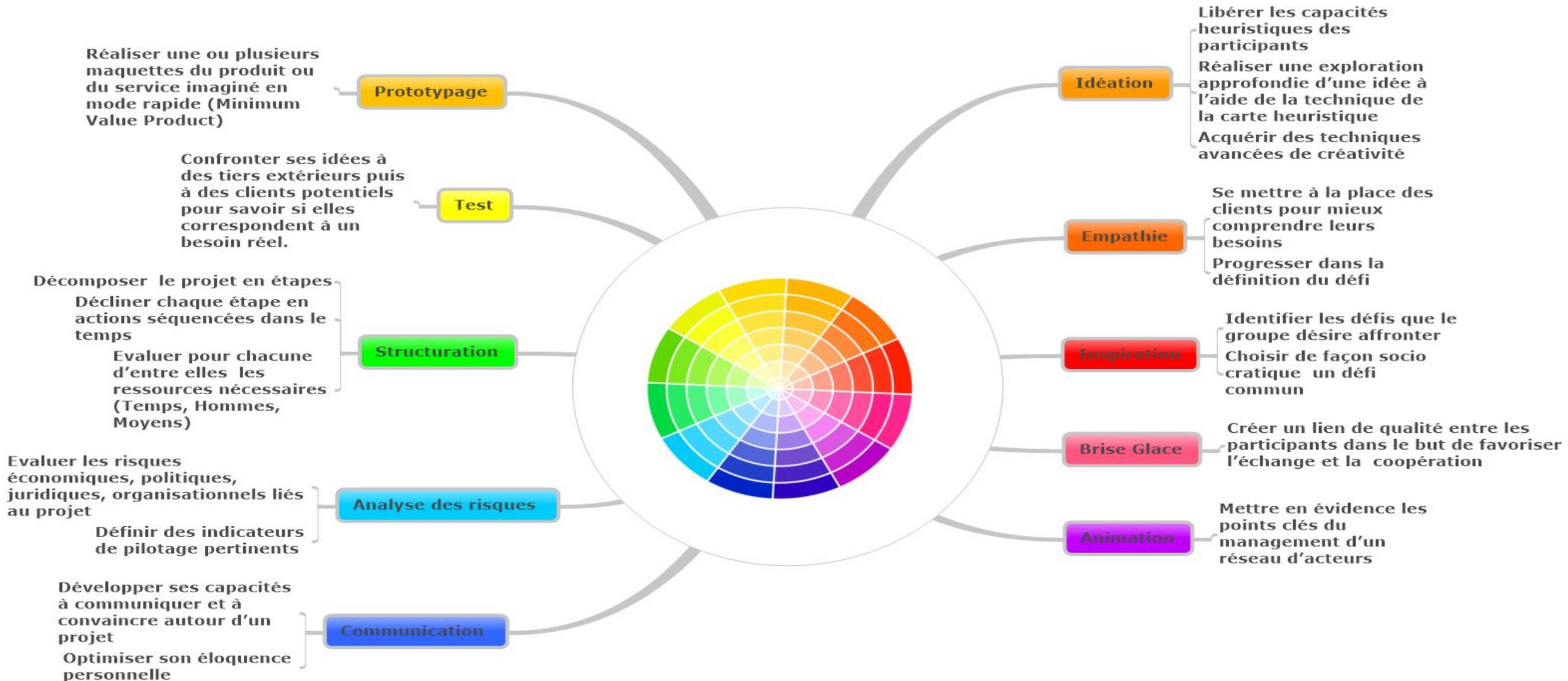


Learning by Do –in

L'apport des neuro – sciences



Un référentiel de compétences bien identifiés



Quelques exemples d'application

- Comment améliorer la qualité de vie au travail dans notre entreprise ou dans notre équipe ?
- Qu'est – ce qui freine notre efficacité collective au quotidien ?
- Comment améliorer notre performance commerciale ?
- Quels seront nos 5 principaux objectifs pour cette année ?
- Comment relancer le business apres le Coronavirus ?
- Comment mieux nous organiser en intégrant le télétravail ?
- Quels nouveaux produits ou services offrir a nos clients ?
- Notre entreprise dans 5 ans ? Comment voyez vous son développement
- Notre village en 2030 ?
- Comment devenir un Eco village ?

Les formes de l'innovation participative

- Ateliers d'exploration
- Organisation de challenges d'idées
- Hackathon
- Bootcamp
- Suggestions
- Appels à projet
- Appels d'avis
- Prise de décisions collectives

 Lucidspark

 humanperf
software

 Beeshake



agorize

 IDSTORM

 yoomap LE BLOG
A Questel company

 TUZZit

SeeMy

 miro

Les 5 objectifs de la méthode Phosphoriales

1. Réconcilier les acteurs avec **l'imaginaire créateur** à travers l'apprentissage de diverses méthodes de créativité inspirées du design dans le but « d'actualiser » leurs capacités d'exploration et d'invention
2. Contribuer au développement de l'innovation participative dans les organisations et les territoires
3. Proposer **une expérience collaborative** de partage des savoirs
4. Favoriser l'émergence d'une nouvelle figure de l'autorité dans les organisations
5. Faciliter l'utilisation des nombreux outils digitaux de recherche d'idées et de collaboration disponibles sur le marché

Une aventure en 10 sprints : de la recherche d'une idée d'innovation à sa mise sur le marché...



Anatomie d'une carte



Chaque séquence comprend une présentation des consignes

Recto de la carte



Consignes



- Objectif de la séquence 2
 - Identifier les défis que le groupe désire affronter
 - Choisir de façon sociocratique un défi commun
- Méthode de travail
 - Vous avez déjà identifié un défi à explorer : dans ce cas, vous vous rendez immédiatement dans les cartes 5 et 6
 - Vous avez besoin de définir ensemble un défi, commencez avec les cartes 2 et 3 (Baguette magique ou les irritants).
 - Le choix du défi que vous allez choisir doit faire consensus. Il est essentiel qu'il soit l'objet d'un réel intérêt collectif.

2. Inspiration



Choisir un défi!



Phosphorales ©

Une couleur est attribuée à chaque étape

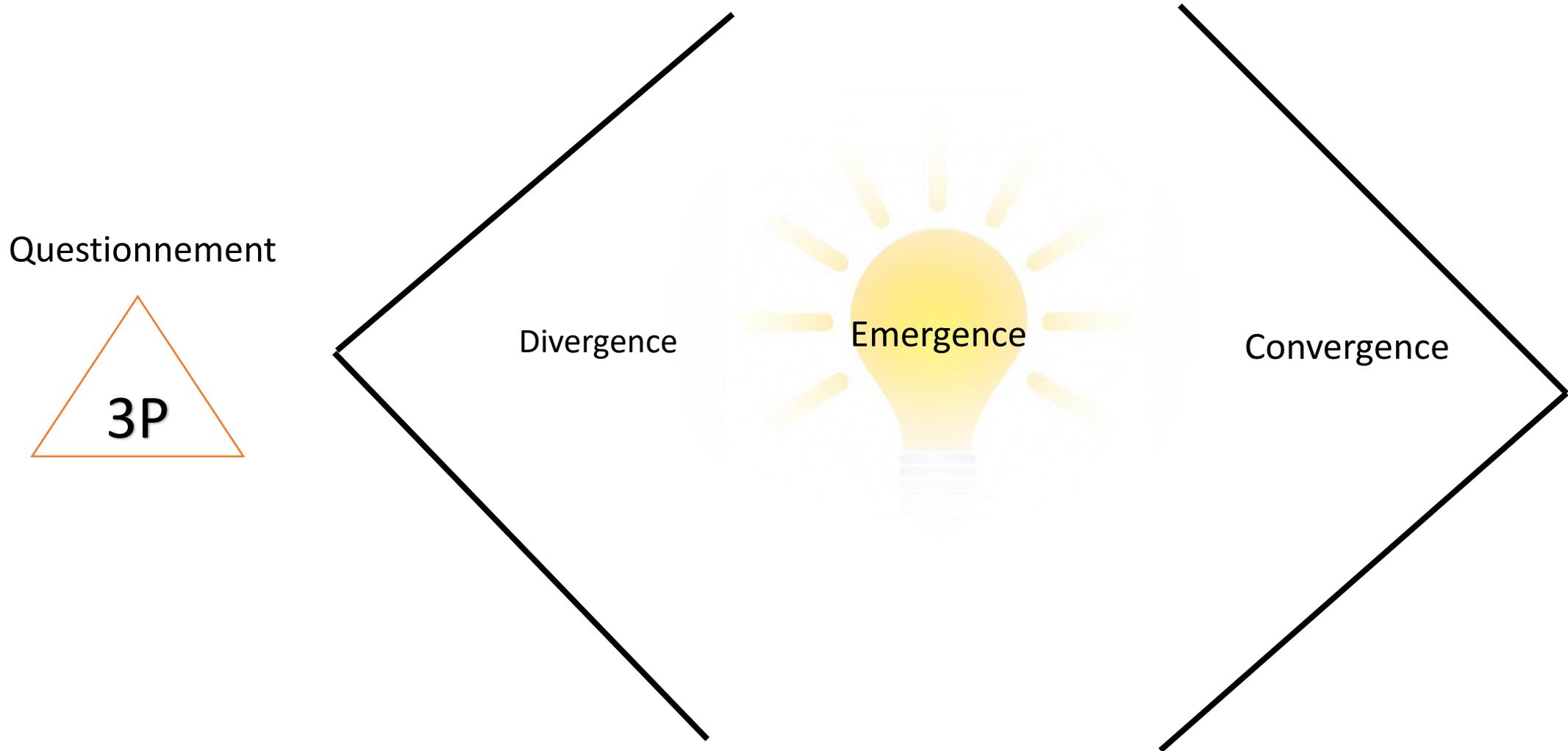


<https://cutt.ly/8wsl18e>

Phosphorales ©

Certaines cartes sont associées à des outils digitaux accessible par QR Code

Le processus créatif



Les principales sources d'inspiration de la démarche



Les imaginaires démocratiques

L'idée principale de la démocratie délibérative, inspirée par les théories de John Rawls et de Jürgen Habermas, est qu'une décision politique est réellement légitime lorsqu'elle procède de la délibération publique de citoyens égaux. Par rapport à la démocratie participative, elle met l'accent sur l'exigence de débats argumentés entre les citoyens.



Une méthode fondée sur l'art de la conversation

« Selon **l'éthique de la discussion**, une norme ne peut prétendre à la validité que si toutes les personnes qui peuvent être concernées sont d'accord (ou pourraient l'être) en tant que participants à une discussion pratique sur la validité de cette norme » (Habermas, 1996, p. 87).

- Respect de la diversité des points de vue
- Avis Argumentés
- Sincérité

(Habermas)



Les deux hommes en train de discuter sont bien petits face à ces pierres monumentales. Rêve de grandeur ? Poids des rêves ? Fondements de toute conversation ? René Magritte

Les imaginaires technologiques

The image shows a screenshot of the Klaxoon website. The left sidebar contains the Klaxoon logo and a 'Participez' section with a 'code d'accès' input field, a 'go' button, and a link to 'déjà membre ? identifiez-vous'. Below this is a pink 'Essayez gratuitement' button and 'Download on the App Store' and 'GET IT ON Google Play' buttons. The main content area features a large white text overlay: 'the meeting revolution'. Below this, it says 'Pour un travail d'équipe efficace, tous les jours, même à distance.' A white pop-up box highlights 'Board, la révolution visuelle : le nouvel outil tout-en-un avec visio intégrée.' with a link to 'en savoir plus'. The background shows a blurred interface with various meeting templates and statistics.

klaxoon

Participez

code d'accès go

déjà membre ? identifiez-vous

Essayez gratuitement

Download on the App Store GET IT ON Google Play

the meeting revolution

Pour un travail d'équipe efficace, tous les jours, même à distance.

Board, la révolution visuelle : le nouvel outil tout-en-un avec visio intégrée.

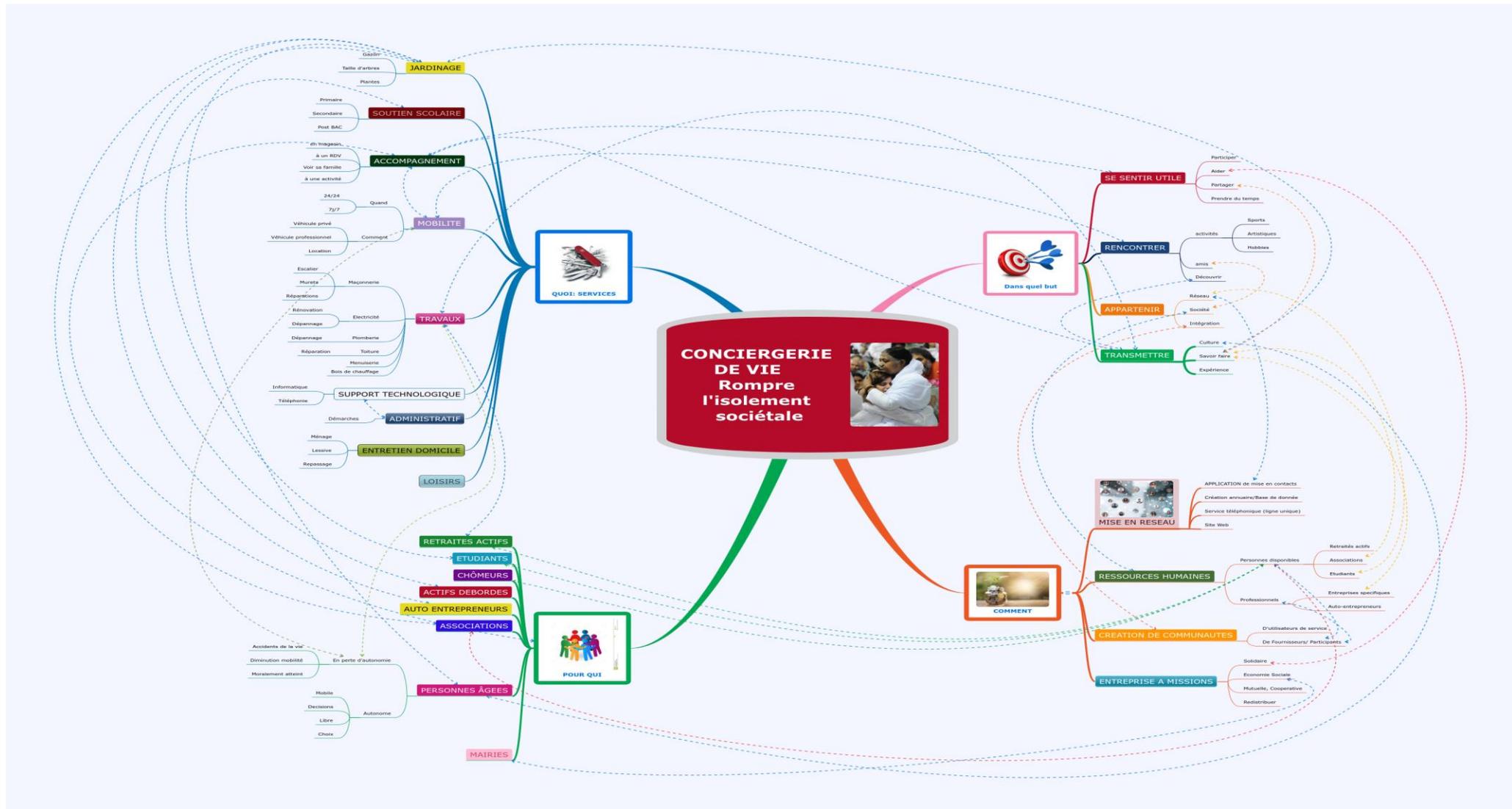
[en savoir plus](#)

25 pts

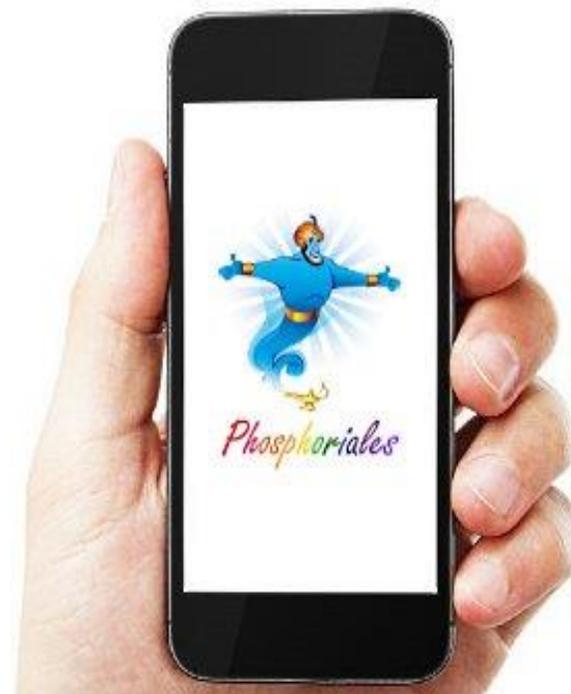
Français

© 2021 Klaxoon

Cartes heuristiques avec Mindomo



Télécharger l'application Phosphoriales



<https://www.phosphoriales.com>

<https://phosphoriales6.goodbarber.app/>

5. Présentation du parcours d'expérience formative UX Design : Le cas du Village du futur

<https://www.tikographie.fr/2021/04/20/changer-de-regard-pour-se-redonner-un-futur-par-jean-francois-caron/>

Energie

Le village du futur

■ PUY-DE-DÔME
Le village de Cros inaugure, ce samedi, une ferme photovoltaïque dont la production d'énergie est supérieure à la consommation de la commune.

■ POLITIQUE
S'il reste du chemin à parcourir, l'Agence locale de l'énergie et du climat confirme que la prise de conscience des enjeux climatiques est visible sur le terrain.



PHOTO FRED MARQUET
PAGES 2 ET 3

<https://www.lamontagne.fr/recherche.html>

Le projet Artensia veut favoriser l'autonomie alimentaire

Parmi les nombreux projets qu'elle porte pour dynamiser la commune de Cros, l'association Histoire, patrimoine et territoire d'avenir souhaite construire une serre maraîchère pour cultiver des fruits rouges et des légumes de saison.

Baptisé Artensia, ce projet a été retenu, avec une centaine d'autres, dans le cadre du deuxième concours du budget écocitoyen du conseil départemental (*).

Imaginé sur un terrain communal, la serre de moins de 100 m² fonctionnerait en auto-consommation, c'est-à-dire que l'énergie nécessaire serait produite par des panneaux photo-

voltaïques tandis que l'arrosage serait assuré par la récupération des eaux de pluie.

Un exemple reproductible

Au-delà du critère environnemental, l'idée est d'actionner tous les leviers du développement durable. L'aspect social sera assuré par l'implication de bénévoles, l'échange des savoirs entre les générations, l'accueil de stagiaires ou l'insertion professionnelle. Au niveau économique, le projet permettra notamment la création d'emplois non délocalisables avec, pour commencer, un mi-temps pour un salarié maraîcher habitant la commune.

À plus long terme, l'idée est



RÉCOLTE. S'il obtient le financement du budget écocitoyen, le projet Artensia pourrait porter ses fruits dès l'été 2023. PHOTO D'ILLUSTRATION PIERRE COUBLE

d'être un exemple reproductible ailleurs dans le territoire, un « démonstrateur pour la diversification de l'agriculture d'élevage ».

Une fois la phase expérimentale achevée, l'objectif est de produire environ cinq tonnes de légumes de saison par an pour assurer l'autonomie alimentaire de l'ensemble de la population de la commune et des alentours. ■

(*) Pour financer cet investissement estimé à plus de 42.000 €, l'association participe au concours du budget écocitoyen du conseil départemental. Le principe est simple : les projets qui auront récolté le plus de votes avant le 31 octobre obtiendront leur financement. Pour en savoir plus, consulter le site internet : budgetecocitoyen.puy-de-dome.fr.

PARTICIPEZ, PROPOSEZ ET RÉALISEZ
VOS PROJETS ECOLOGIQUES
POUR NOTRE DÉPARTEMENT

LE CONSEIL DÉPARTEMENTAL
VOUS ACCOMPAGNE POUR LES CONCRÉTISER

BUDGET ECOLOGIQUE CITOYEN
2022

Accompagner • Protéger • Innover

PUY-DE-DÔME
LE DÉPARTEMENT

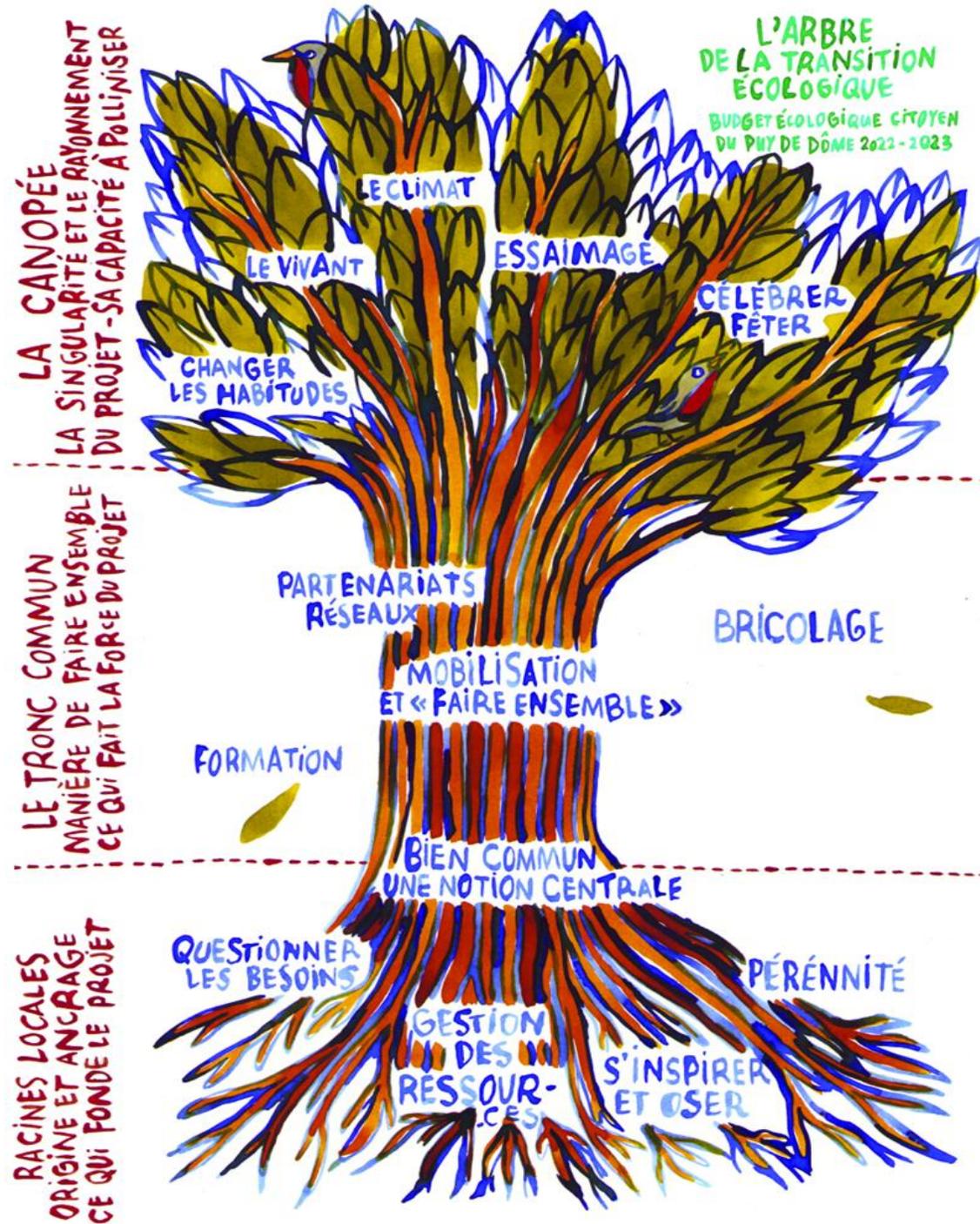
POUR VOTER DU 1ER AU 31 OCTOBRE, CLIQUEZ ICI

VOTEZ pour vos projets préférés

Du 1er au 31 octobre, vous pouvez voter pour 2 à 6 projets

Pour voter, [cliquez ici](#)

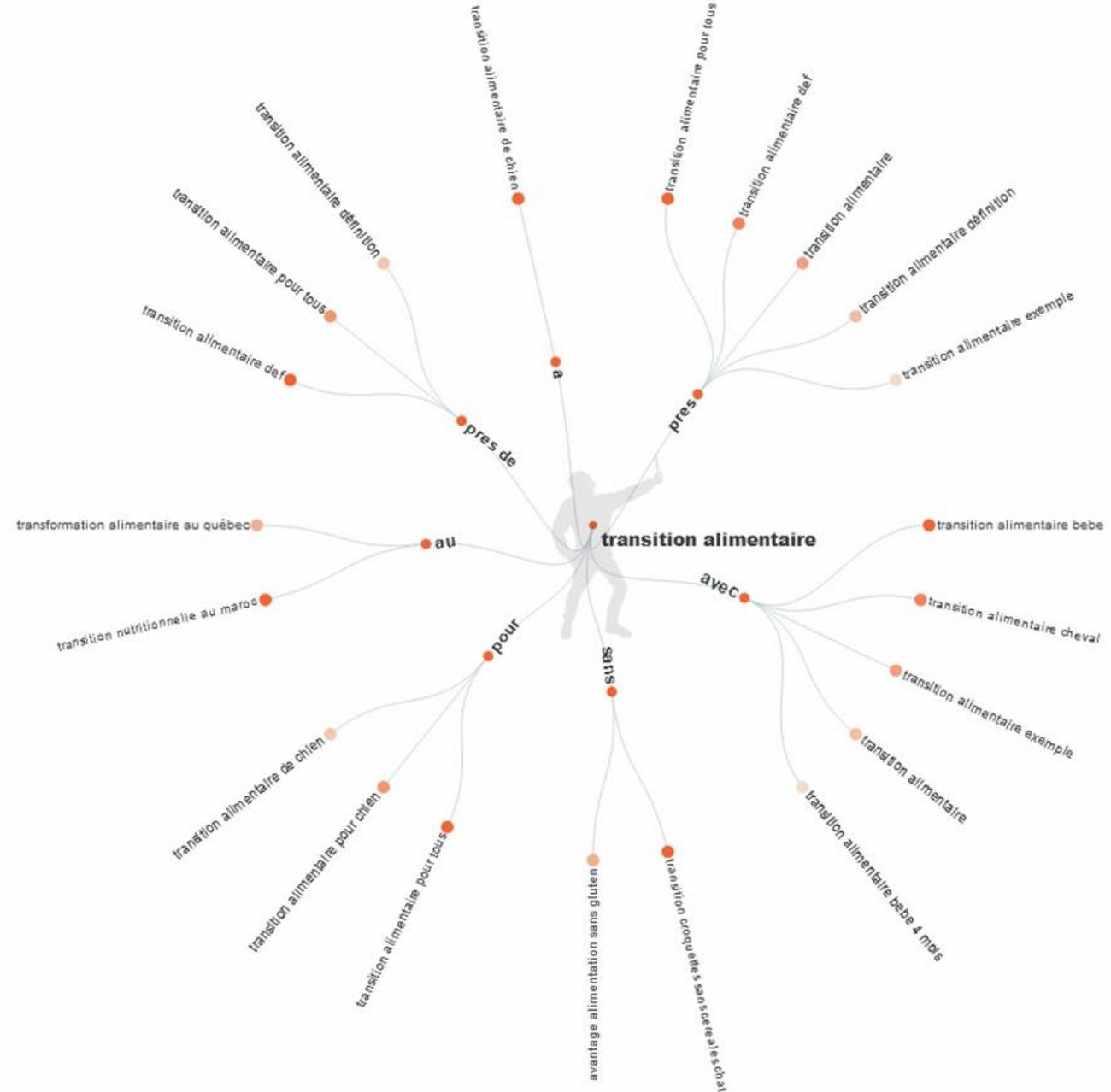




Programme

Date	Activités	Modules Phosphorales	Outils
28 Octobre	Introduction Lancement du cas VF Intervention Client	Brise Glace Inspiration	Recherche documentaire Inventaire des signifiants Exploration lexicale et sémiotique du bassin sémantique Innoreader – Flint – Do Brief - Answer
Lundi 14 Novembre (Matin)	Analyse de la demande Rédaction d'une offre de service	Inpiration Empathie Structuration	Carte d'empathie Carte des personas Méthodologie d'enquête Speed Boat Protocole de reformulation
Vendredi 25 Novembre	Idéation Prototypage	Idéation Prototypage	Carte heuristique Sketch
Lundi 28 Novembre	Idéation Prototypage Intervention du Client	Eloquence	
Vendredi AM 2 Decembre	Prototypage Tests	Prototypage Tests	Interviews Sondage de validation
Mardi 13 Décembre	Tests Analyse des risques	Tests Analyse des risques	

Recherche documentaire



5 Projets d'application

Projet 1: Association Histoire, Patrimoine et Territoire d'Avenir

- Diagnostic du site et proposition d'optimisation
- Organisation d'une série de webinaires sur la transition écologique et alimentaire

Projet 2: Rénovation du site Les 4 Temps du Management **G3**

Projet 3: Lancement d'une webradio interne ESC Clermont **G2**

Projet 4. Projet 4: Rénovation de l'application 4 Temps du Management **G4**

Projet 5 : Artensia : Création de site de E – commerce visant à mettre en relation les producteurs du territoire de l'Artense et en particulier ceux de la serre maraichère citoyenne de Cros (Village du Futur) avec les consommateurs locaux **G3 / G1**

Modalités d'évaluation

- Rédaction d'une note d'opportunité 30%
- Réalisation d'une carte heuristique 20%
- Réalisation d'une prestation sous forme de prototype en vraie grandeur 40%
- Quizz d'ancrage mémoriel : 10%