

Script de l'Atelier d'Idéation : Création d'un Sport Numérique pour les Jeux Olympiques

Objectif Principal

Explorer et développer une idée innovante pour un sport numérique inclusif qui pourrait être pratiqué par tous (athlètes, non-athlètes, personnes handicapées) d'ici la prochaine édition des Jeux Olympiques.

Participants

- Leader (A)
 - Chronométrateur (B)
 - Logistique (C)
 - 4 à 8 participants
-

Déroulement de l'Atelier

1. Introduction & Présentation de l'Objectif (10 minutes)

- **Leader (A)** : Présentation de l'atelier, explication de l'objectif principal, et du rôle de chacun.
- **Objectif** : Mettre en lumière l'importance de l'inclusion dans le sport et le défi de créer un sport numérique accessible à tous.

2. Brise-glace (10 minutes)

- **Activité** : Tour de table où chaque participant partage un souvenir lié à un sport qu'il a aimé pratiquer ou regarder, et ce qu'il aimerait voir dans un sport numérique.
- **Objectif** : Créer une ambiance détendue et favoriser la créativité en partageant des expériences personnelles.

3. Phase d'Idéation (40 minutes)

- **Étape 1 : Brainstorming individuel (10 minutes)**
 - **Instructions** : Chaque participant réfléchit seul et note toutes les idées qui lui viennent à l'esprit pour un sport numérique inclusif. Aucun jugement ou filtre n'est appliqué.
 - **Chronométrateur (B)** : Veille au respect du temps.
- **Étape 2 : Partage et Discussion en Groupe (15 minutes)**
 - **Instructions** : Chaque participant présente ses idées au groupe. Les autres participants peuvent poser des questions ou ajouter des suggestions.
 - **Leader (A)** : Facilite la discussion et assure que toutes les idées sont entendues.
- **Étape 3 : Regroupement et Affinage (15 minutes)**

- **Instructions** : Le groupe regroupe les idées similaires et affine les concepts pour en faire des propositions concrètes.
- **Logistique (C)** : Note les idées principales et les résume sur un tableau.

4. Processus de Sélection de l'Idée Principale (15 minutes)

- **Vote** : Chaque participant dispose de trois votes à distribuer aux idées qu'il juge les plus prometteuses.
- **Leader (A)** : Supervise le vote et annonce l'idée gagnante.
- **Objectif** : Sélectionner l'idée la plus populaire pour le développement de prototypes.

5. Planification du Prototypage (15 minutes)

- **Instructions** : Le groupe discute des trois façons différentes de prototyper l'idée gagnante.
 - Prototype 1 : Démonstration interactive (utilisation d'outils numériques)
 - Prototype 2 : Storyboard ou vidéo de présentation
 - Prototype 3 : Maquette ou simulation
- **Logistique (C)** : Note les décisions prises et attribue les responsabilités pour chaque prototype.

6. Conclusion et Prochaines Étapes (10 minutes)

- **Leader (A)** : Récapitule l'idée sélectionnée et les étapes à venir pour la création des prototypes.
- **Instructions** : Planifier un suivi pour la présentation des prototypes et l'organisation de tests avec des utilisateurs cibles.