

Script de l'Atelier d'Idéation : Fournir des Informations sur l'Impact Environnemental et Social des Jeux Olympiques

Objectif Principal

Explorer et développer des idées innovantes pour fournir des informations pertinentes et à la demande sur l'impact environnemental et social des Jeux Olympiques par le biais de notre plateforme numérique.

Participants

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

Déroulement de l'Atelier

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

- **Leader (B)** : Présentation de l'atelier, explication de l'objectif principal, et du rôle de chacun.
- **Objectif** : Souligner l'importance de la transparence sur l'impact environnemental et social des Jeux Olympiques et le défi de fournir ces informations de manière accessible et engageante via notre plateforme.

2. Brise-glace (10 minutes)

- **Activité** : Les participants partagent un exemple d'une initiative environnementale ou sociale qui les a marqués récemment, en expliquant pourquoi cela a eu un impact sur eux.
- **Objectif** : Créer une atmosphère collaborative et ouvrir la réflexion sur les moyens d'informer et d'inspirer.

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 fournir des informations sur l'impact des Jeux Olympiques via la plateforme. Aucun jugement ou filtre n'est appliqué.
 - **Chronométrateur (C)** : 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 (B)** : Facilite la discussion pour s'assurer 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 (A)** : 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 (B)** : 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 : Interface utilisateur interactive pour visualiser l'impact.
 - Prototype 2 : Vidéo ou animation explicative.
 - Prototype 3 : Simulation ou maquette de la plateforme.
- **Logistique (A)** : Note les décisions prises et attribue les responsabilités pour chaque prototype.

6. Conclusion et Prochaines Étapes (10 minutes)

- **Leader (B)** : 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.