

Vision-Offsite-Déroulement

Le thème Vision commence par une introduction *théorique* basée sur le kézako : définition, principes, composants (15').

Les ateliers se déroulent en cinq parties :

1. le sujet choisi (15')
2. vision (45')
3. mission (30')
4. saison (30')
5. consolidation charte (15')

La pause prend place entre vision et mission.

Matériel

Chaque groupe dispose d'un espace, une table ou paperboard, post-its, marqueurs. On leur fournit une charte vierge qui sera remplie au long des ateliers, consolidée à la fin et qui constituera le résultat du groupe.

Animation

Le thème Vision se joue 2 fois, accueillant à chaque fois 32 participant·es.

Le kézako peut se faire avec tout le monde ensemble. Les ateliers sont menés en groupe de 8. Un binôme d'animateurs s'occupe de deux groupes.

Présentation du sujet des ateliers

Choix du sujet

Un sujet proposé est [Peetic/shelter](#).

L'animateur le présente rapidement avec des photos de chats.

Note si tous les groupes utilisent Peetic, cette partie peut aussi se faire en semi-plénière.

Rôles des participants

Dans chaque groupe de 8, une personne joue le rôle de sponsor. C'est elle qui énonce sa vision préliminaire du sujet. Les autres participants jouent des rôles parmi les suivants : utilisateur, développeur, Product Owner, parties prenantes.

Note Pour Peetic, les rôles sont définis et instanciés. Ils peuvent être affectés plus vite, voire à l'avance.

Agenda

L'animateur présente l'agenda avec les différentes parties à passer sur le sujet et le but à atteindre :

- vision (45')
- mission (30')
- saison (30')

Il rappelle qu'un exemple est mis à disposition, c'est PermaBio, inclus dans le kézako.

Vision

Le sponsor expose son idée de produit (lecture de l'idée d'Emma pour Peetic).

Réflexion individuelle (7')

Cette partie se fait en silence. Chaque participant s'efforce de répondre à la question :

What does your product do?

Il écrit chacune de ses réponses sur un post-it.

Note Chacun est invité à se mettre dans la peau du rôle qu'il joue pour donner ses réponses.

Regroupement par affinités (7')

Chacun colle ses post-it. L'animateur demande aux participant·es de les regrouper (3 à 7 groupes), et de donner un nom à chaque groupe. Les discussions sont encouragées.

Draft vision statement (7')

Les noms des regroupements sont la base pour écrire le premier énoncé de la vision. C'est la personne qui joue le rôle de PO qui l'écrit et le place dans la case du canevas prévue pour cela. Tout le monde l'aide ; en cas de désaccord, le sponsor décide.

Affiche du produit (24')

L'atelier est une variante de la boîte du produit (les produits visés ne sont plus présentés en boîte depuis longtemps !), une pratique ancienne et répandue de marketing, qu'on retrouve dans le livre Innovation Games.

Première partie : l'affiche (20')

L'animateur demande au groupe de faire l'affiche informant les utilisateurs que l'application dont ils rêvent est disponible. Il laisse ensuite carte blanche aux participants pour élaborer l'affiche. Pour les orienter, il leur annonce qu'ils auront, après avoir fait l'affiche, à l'utiliser pour vendre l'idée aux autres groupes.

Note En option, fournir des magazines, des ciseaux et de la colle pour que les participants y trouvent de quoi agrémenter leur affiche.

L'affiche est un bon moyen d'avoir des suggestions de logos ou de slogans, en comptant sur les compétences des participants. Le groupe peut donc s'exprimer par des dessins, des couleurs ou des collages pour représenter le produit idéal qu'ils imaginent.

L'animateur veillera à ce qu'il y ait aussi du texte, un message simple et attractif, pour pousser à devenir un utilisateur du produit. Il convient de prévenir le groupe un peu avant la fin, pour les inciter à se préparer collectivement à présenter leur affiche.

Deuxième partie : présentation (4')

Les 2 groupes de deux animateurs se font une présentation mutuelle. Chaque groupe présente son affiche et répond aux questions des autres participants.

Note Toutes les affiches (des 8 groupes) sont ensuite collées sur un mur

Mission

Les informations sur les **affiches** sont en général aussi utiles pour définir la mission, qui se fait en 4 séquences, pour lesquelles les participants se mettent par deux.

Utilisateurs (3')

Identification des utilisateurs (principaux, secondaires).

Bénéfice pour les utilisateurs (7')

Pour chaque type d'utilisateur, le binôme identifie la valeur (d'usage) que lui apporte le produit.

Autres bénéfices (5')

Ce que le service apporte au sponsor (les revenus), la valeur écologique, la valeur sociale.

Qualités du produit (5')

Les qualités et caractéristiques déduites de la solution envisagée.

Draft mission statement (10')

Les post-it des binômes sont placés dans les 4 zones (utilisateurs, valeur d'usage, autres bénéfices, qualités). Le groupe effectue le regroupement par affinités dans chacune des zones. À partir des utilisateurs et de la valeur qu'on leur apporte, formuler une première version de la mission avec des verbes d'action.

Ajouter les résultats des 2 autres zones.

Placer le texte ainsi élaboré dans la case dédiée à la mission du canevas.

Saison

La saison dure 3 mois.

Souvenir des impacts (18')

Atelier adapté de **Souvenir du futur**, un des *Innovation Games*.

On demande aux participants de se téléporter dans le futur, dans quatre mois. Pendant le dernier mois, ils ont utilisé quotidiennement l'application qui a été déployée à la fin de la saison.

Warning C'est un atelier qui marche bien si on présente correctement le retour dans le passé, à partir du futur.

En remontant dans le mois qui vient de s'écouler, les participants sont invités à donner les impacts qu'a eus l'application sur leur vie, ce qui a changé leur comportement. On peut s'appuyer sur les bénéfices identifiés pour la mission.

Un impact devrait pouvoir être mesuré, les animateurs insistent pour obtenir des données quantitatives.

Impacts clés (12')

Les résultats de l'atelier sont regroupés en 3 à 5 impacts. Par exemple un ou deux sur l'aspect usage, un pour le social, un écologique.

À chaque objectif on associe un ou plusieurs impacts clés.

Ils sont placés sur le canevas.

Consolidation de la charte (15')

Revue des 3 parties. Vérification de la cohérence. Amélioration.

Des participants peuvent aller voir ce qu'ont fait les autres groupes.