

L'ÉTAT
AU SERVICE DES TERRITOIRES



AGIR
INNOVER



PROTÉGER
CONVAINCRE



DÉVELOPPER
ACCOMPAGNER



dmnat 
MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR
DIRECTION DE LA MODERNISATION ET DE L'ADMINISTRATION TERRITORIALE

PlaniPref

Construire une vision basée sur les attentes des utilisateurs avec une méthodologie UX design

Auteurs : M. Juille, N. Patriarca et B. Grenier

Version : 1.0 du 05 septembre 2019

En partenariat
avec le programme

 **Entrepreneurs
d'Intérêt Général**

Au cœur de la démarche



Premièrement, MERCI
de votre participation aux ateliers
de co-conception du module
de prise de RDV en préfecture.

**Vous trouverez dans les pages
suivantes les horaires et
les modalités d'accès aux ateliers,
les contacts ainsi qu'un rappel
de la méthodologie.**



Le lieu

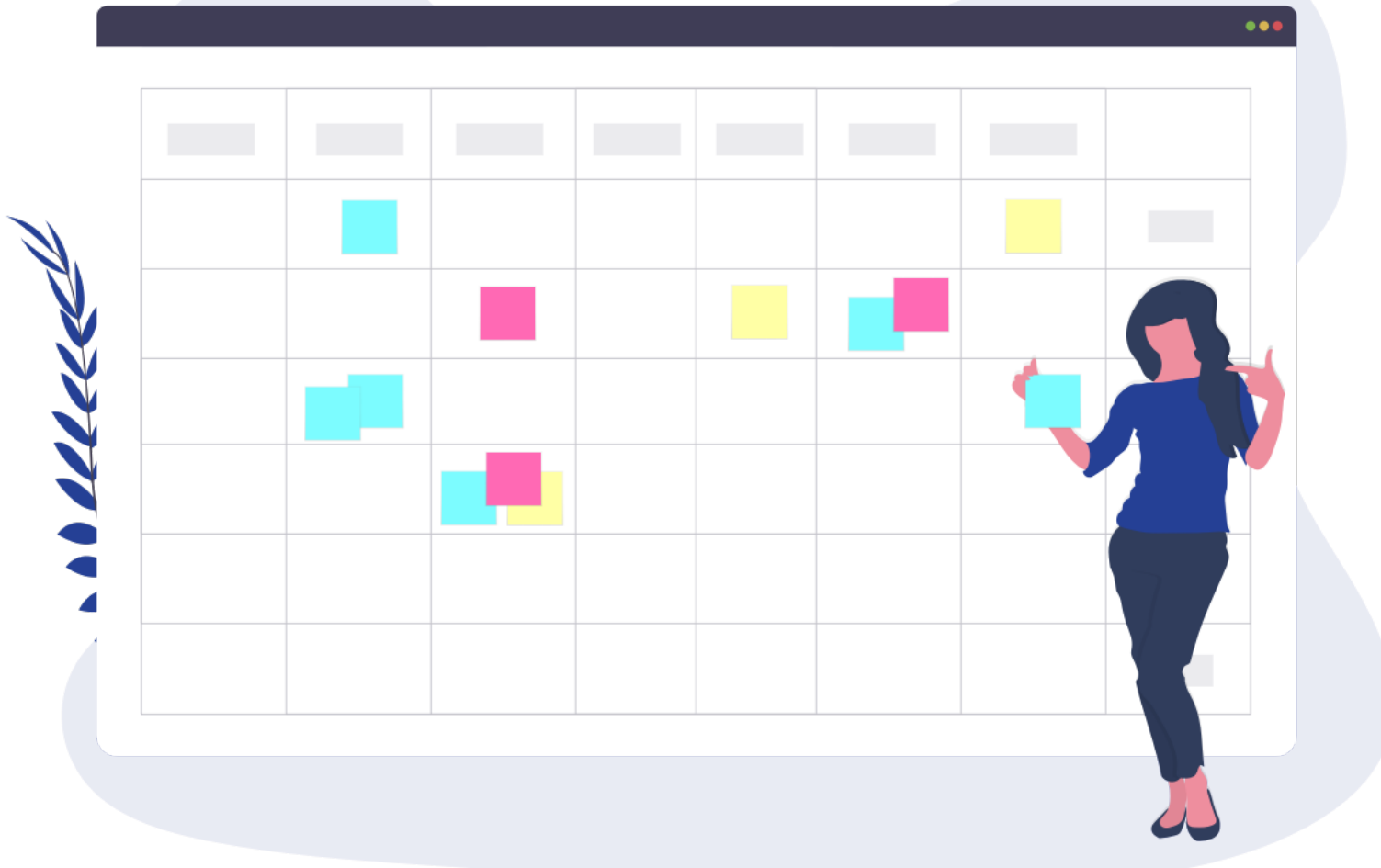
- La Sorbonne - Salle A313
- Adresse : 21 Rue Broca, 75005 Paris
- Métro Ligne 7 : Station Les Gobelins ou Censier Daubenton
- RER B : Station Port-Royal

Se présenter à l'accueil et donner le nom de l'atelier pour être dirigé vers la salle.

Contacts

- Marie Juille : 01 49 27 40 71
- Nicolas Patriarca : 01 40 07 62 13

Atelier #1



Programme de l'atelier#1

Pour les agents par les agents



Objectif

Construire le prototype du module idéal pour la gestion et l'administration des RDV en préfecture.

Planning

Date	du 9 au 11 septembre 2019
Profil 1	Participant (10 pers.)
Profil 2	Testeur (3 pers.)
Coach	Marie Juille Nicolas Patriarca Benoit Grenier

Répartition des profils

Jour 1

Date	09/09/19 de 10h00 à 17h30
Profil	Participant

Jour 2

Date	10/09/19 de 9h30 à 17h30
Profil	Participant

Jour 3 (matin)

Date	11/09/19 de 09h30 à 12h30
Profil	Participant et testeur

Planning de l'atelier#1

Pour les agents par les agents



Jour 1

09h30 - 10h00 : Accueil

10h00 - 10h30 : Icebreaker

10h30 - 11h00 : Immersion

11h00 - 12h30 :
Elaboration des personae

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner

13h30 – 17h30 :

« Expérience map » : de quoi et
selon quel enchaînement a-t-on
besoin ?

Jour 2

09h00 - 09h30 : Accueil

09h30 - 10h00 :
Debriefing de veille

10h00 - 12h30 : « Six to One » :
comment JE le veux

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner

13h30 – 17h00 : Elaboration
commune du prototypage

17h00 – 17h30 : Debriefing

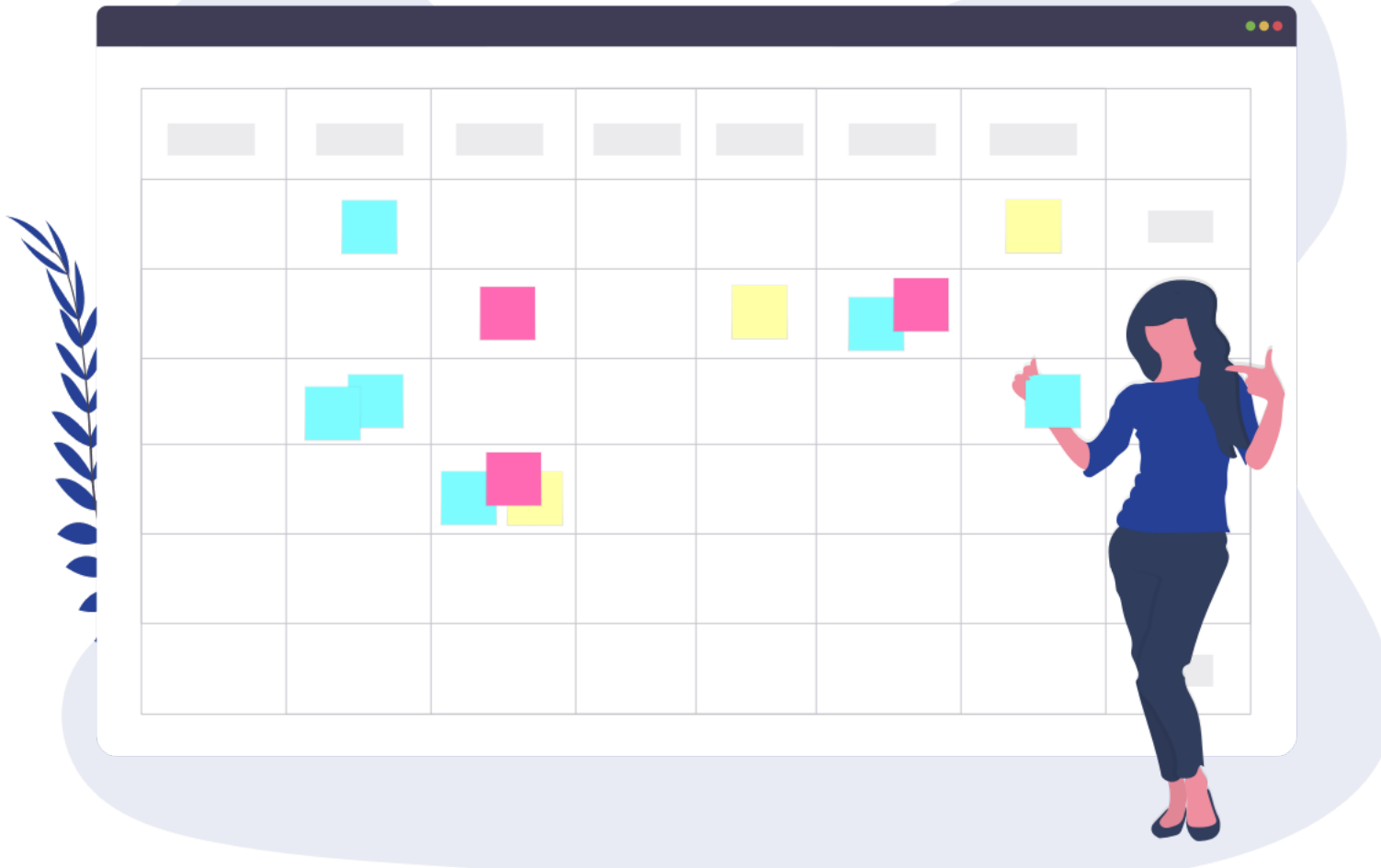
Jour 3

09h00 - 09h30 :
Accueil des testeurs

09h30 - 10h00 : Icebreaker
+ Debriefing de veille

10h00 - 12h30 :
Amélioration des prototypes par les
testeurs avec les participants

Atelier #2



Programme de l'atelier#2

Inclure la vision manager



Objectif

Sur la base de l'atelier#1, ajouter les fonctions de gestion des ressources et d'analyses.

Planning

Date	du 12 au 13 septembre 2019
Profil 1	Participant (10 pers.)
Profil 2	Testeur (3 pers.)
Profil 2	Testeur (3 pers.)
Coach	Marie Juille Nicolas Patriarca Benoit Grenier

Répartition des profils

Jour 1

Date	12/09/19 de 10h00 à 17h30
Profil	Participant

Jour 2 (matin)

Date	13/09/19 de 9h30 à 13h30
Profil	Participant

Jour 2 (après-midi)

Date	13/09/19 de 14h00 à 16h30
Profil	Participant et testeur

Planning de l'atelier#1

Pour les agents par les agents



Jour 1

09h30 - 10h00 : Accueil

10h00 - 10h30 : Icebreaker

10h30 - 11h30 : Immersion

11h30 – 12h30 :

« Expérience map » : de quoi et selon quel enchaînement a-t-on besoin ?

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner

13h30 – 15h30 :

« Expérience map » : suite

15h30 - 17h00 :

« Six to One » : comment JE le veux

Jour 2

09h00 - 09h30 : Accueil

09h30 - 10h00 : Icebreaker
+ Debriefing de veille

10h00 – 12h30 : Élaboration
commune du prototypage

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner

13h30 - 14h30 :
Accueil des testeurs + Debriefing

13h30 - 16h00 :
Amélioration des prototypes par les
testeurs avec les participants

16h00 – 16h30 : Debriefing

La méthode

Construire une vision basée sur les attentes des utilisateurs



Pourquoi adopter une méthodologie UX design ?



L'expérience utilisateur,
ça n'est pas juste de belles interfaces
avec de jolis dessins !

En fonction des objectifs, nous
construisons **une approche itérative**
englobante au moyen d'ateliers pour
recueillir de multiples facteurs clés :
humains, data, contextes, usages, etc.

Qu'est-ce qu'un Atelier UX ?



Le but d'un atelier est de produire

Il ne s'agit pas de simplement discuter, mais de travailler ensemble, et d'en sortir avec des résultats tangibles et exploitables : comprendre les individus, identifier des usages, construire des personae et des prototypes, prioriser des fonctionnalités, écrans nouveaux ou mis à jour, etc.

C'est un moment d'échange collaboratif

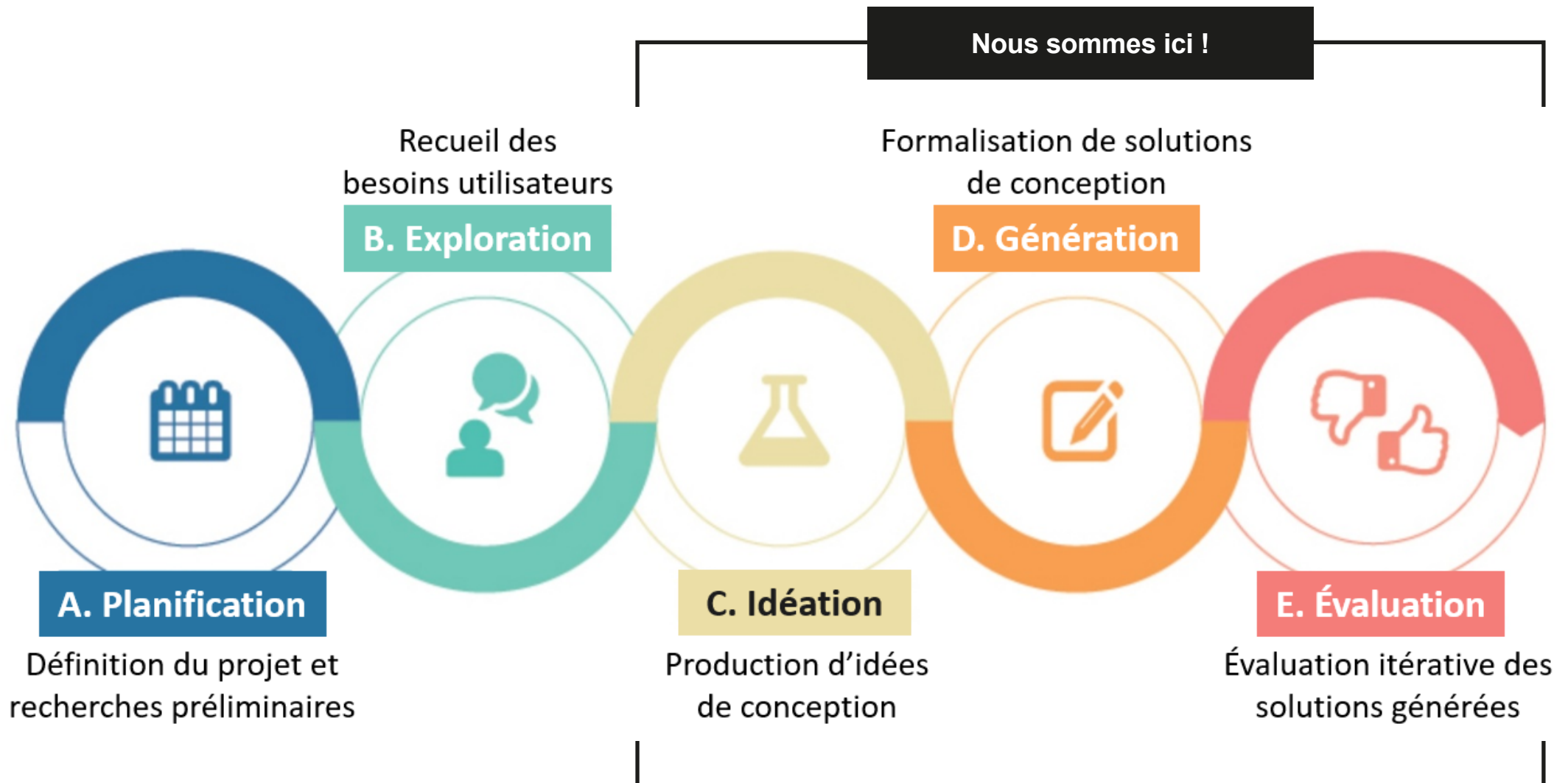
Par la concertation et le dialogue, un atelier UX design aboutit à un livrable capable de répondre à une problématique d'expérience utilisateur.

Le collectif explore, imagine et propose.

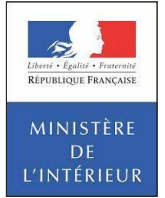
Voir page suivante, le schéma sur Le cycle de conception itératif.

Le cycle de conception itératif

Source : Lallemand et Gronier, 2018



Pourquoi inclure des agents ?



La conception centrée utilisateur considère les utilisateurs et leurs attentes tout au long du processus de création et de développement d'une application informatique. Cette méthode ouvre 4 champs d'activités :

1. Co-construire

Participez pleinement à la résolution d'une problématique sous forme d'ateliers ludiques et d'exercices créatifs.

2. Échanger avec des experts

Avoir les bons acteurs, c'est l'assurance d'avoir les connaissances, les forces, les contraintes de l'environnement et du contexte de l'objectif à atteindre.

3. Fédérer des ambassadeurs

Avoir des relais du projet, c'est générer de la résilience et favoriser l'adhésion des tiers. Chaque membre y adhère d'autant plus facilement qu'il a pris part à sa création.

4. Accélérer la productivité

Obtenir des idées, des éléments concrets et une vision du projet, dans un temps réduit.

Concevoir

Pour construire les outils dont nous avons besoin.

Co-construire en 4 temps...

Sur la base des recueils et des personae, des objectifs sont fixés. Notre but est de construire une solution matérialisée sous la forme d'un prototype.

1. Explorer

Par le dessin et l'écrit, chacun construit un parcours un idéal pour un des personae. Les idées sont ensuite présentées en plénière.

3. Construire et converger

Chaque groupe construit et présente un prototype (papier) pour répondre à un objectif. De ces intentions, une solution convergée sera émise.

2. Imaginer et trier

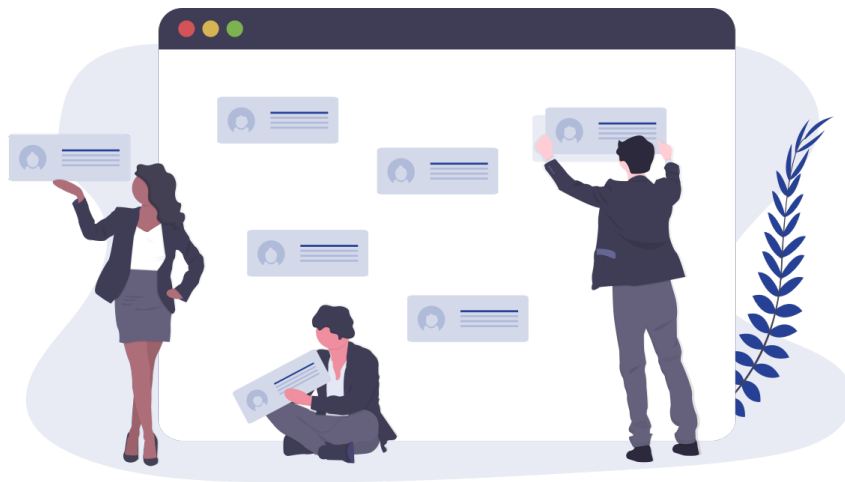
En groupe et en plénière, chaque étape des parcours est décortiquée, pour extraire les fonctionnalités qui seront triées et ordonnées pour façonner le futur de l'outil.

4. Tester

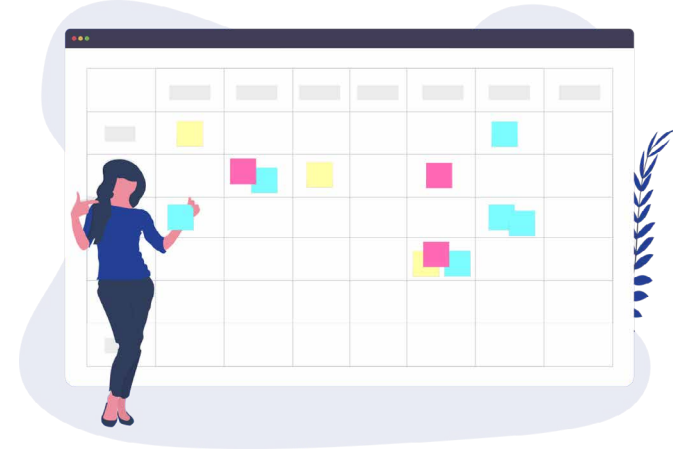
De nouveaux acteurs entre en scène. Ils sont concernés par le projet et viennent évaluer les prototypes. Sur leurs conseils, les concepts sont améliorés.

...En alternant les séquences

Durant l'atelier, nous alternerons les phases de construction en groupe et de partage en plénière. Ainsi quelques soient les objectifs de chacun, c'est la force du collectif qui valide la vision de l'application.



En groupe
**Explorer, Imaginer
et Construire**



En plénière
**Trier, Converger
et Tester**

Merci

Pour toutes questions, nous sommes à votre écoute.
Contactez-nous par mail