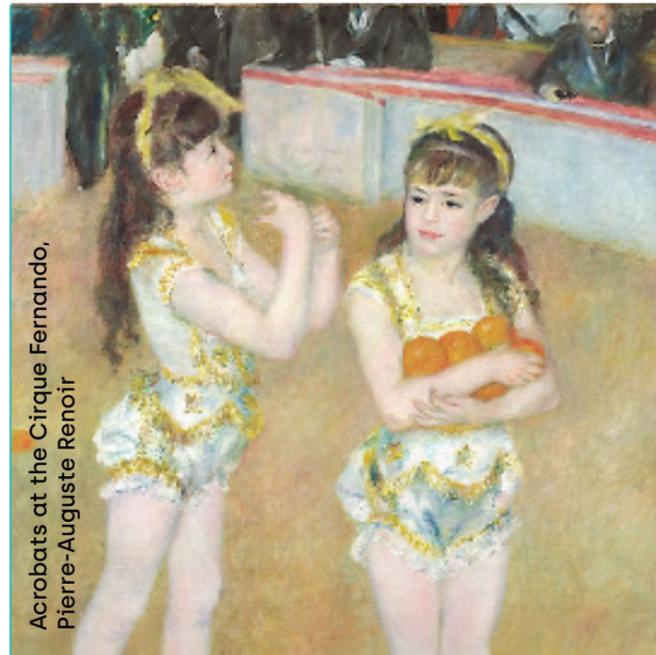


# LES CRAZY JOBS



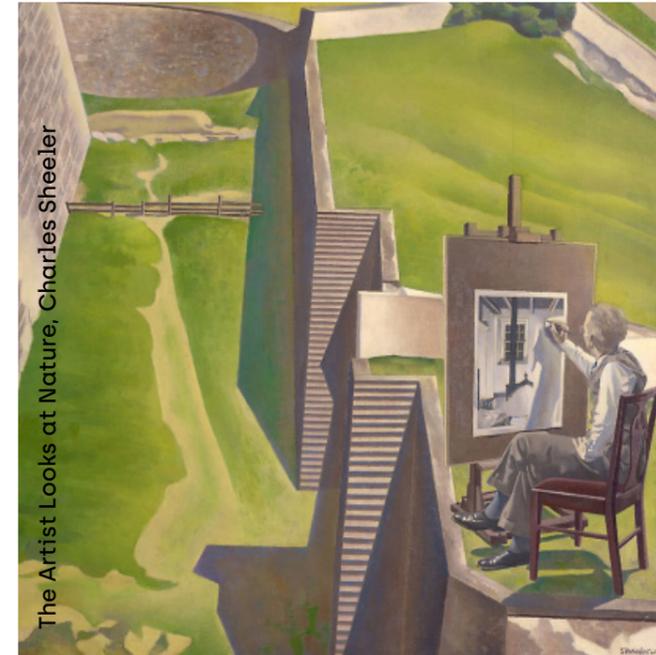
Boy on a Ram, Francisco Jose de goya

Meneur.euse d'esprits libres



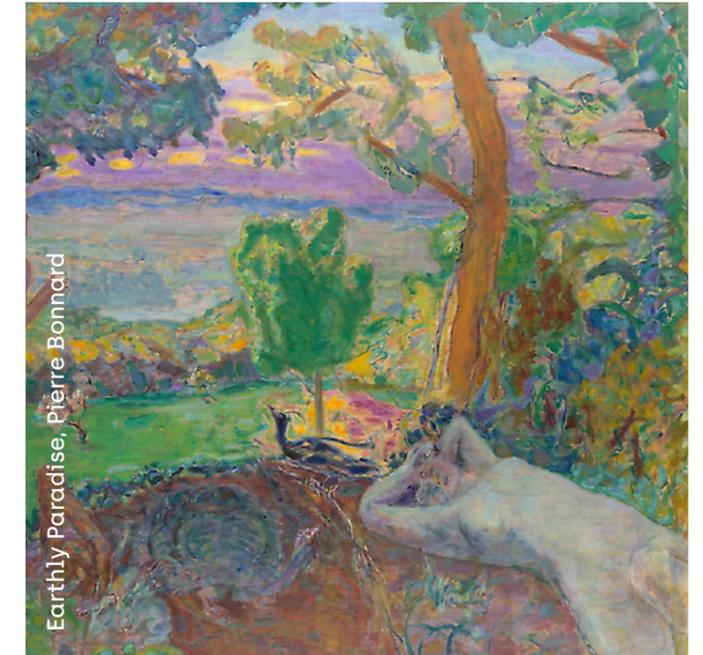
Acrobats at the Cirque Fernando, Pierre-Auguste Renoir

Sublimeur.euse d'oranges



The Artist Looks at Nature, Charles Sheeler

Peintre de nouvelles perspectives



Earthy Paradise, Pierre Bonnard

Siesteur.se professionnel.le



Woman before an Aquarium, Henri Matisse

Observateur.trice d'immobilité



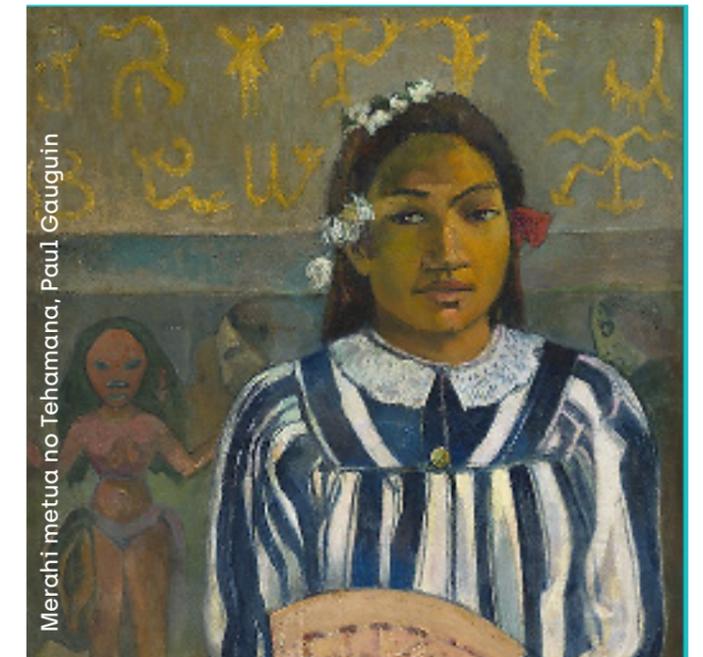
Fred and Marcia Weisman, David Hockney

Harmoniseur.euse d'ambiance



Woman at Her Toilette, Berthe Morisot

Lisseur.se de chignons



Merahi metua no Tehamana, Paul Gauguin

Traducteur.rice de hiéroglyphes

# LES CRAZY JOBS



The Fountain, Villa Torlonia, John Singer Sargent

Visionnaire d'instant présent



The Song of the Lark, Jules Adolphe Breton

Glaneur.se d'émotions



The girl by the window, Edward Munch

Guetteur.se de nouveautés



Time Transfixed, René Magritte

Renverseur.se de vapeur



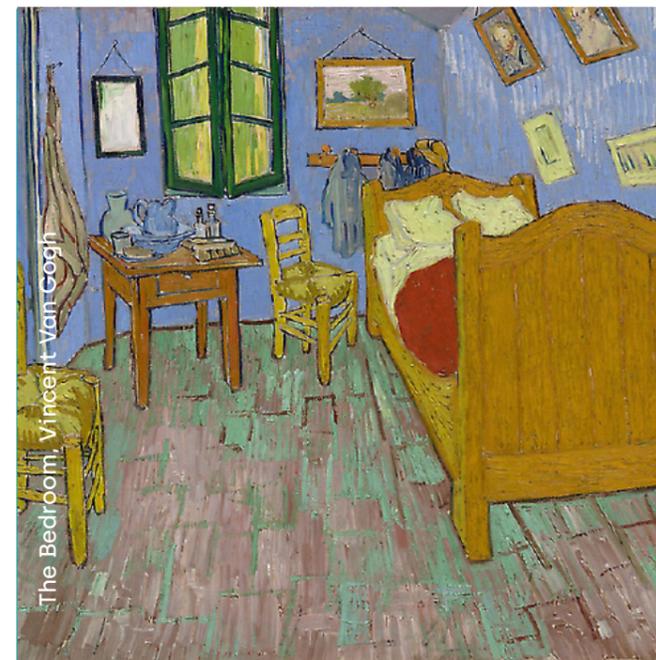
Judith Leyster, self portrait

Infuseur.se de gaieté



Weaving, Diego Rivera

Tisseur.se de liens



The Bedroom, Vincent Van Gogh

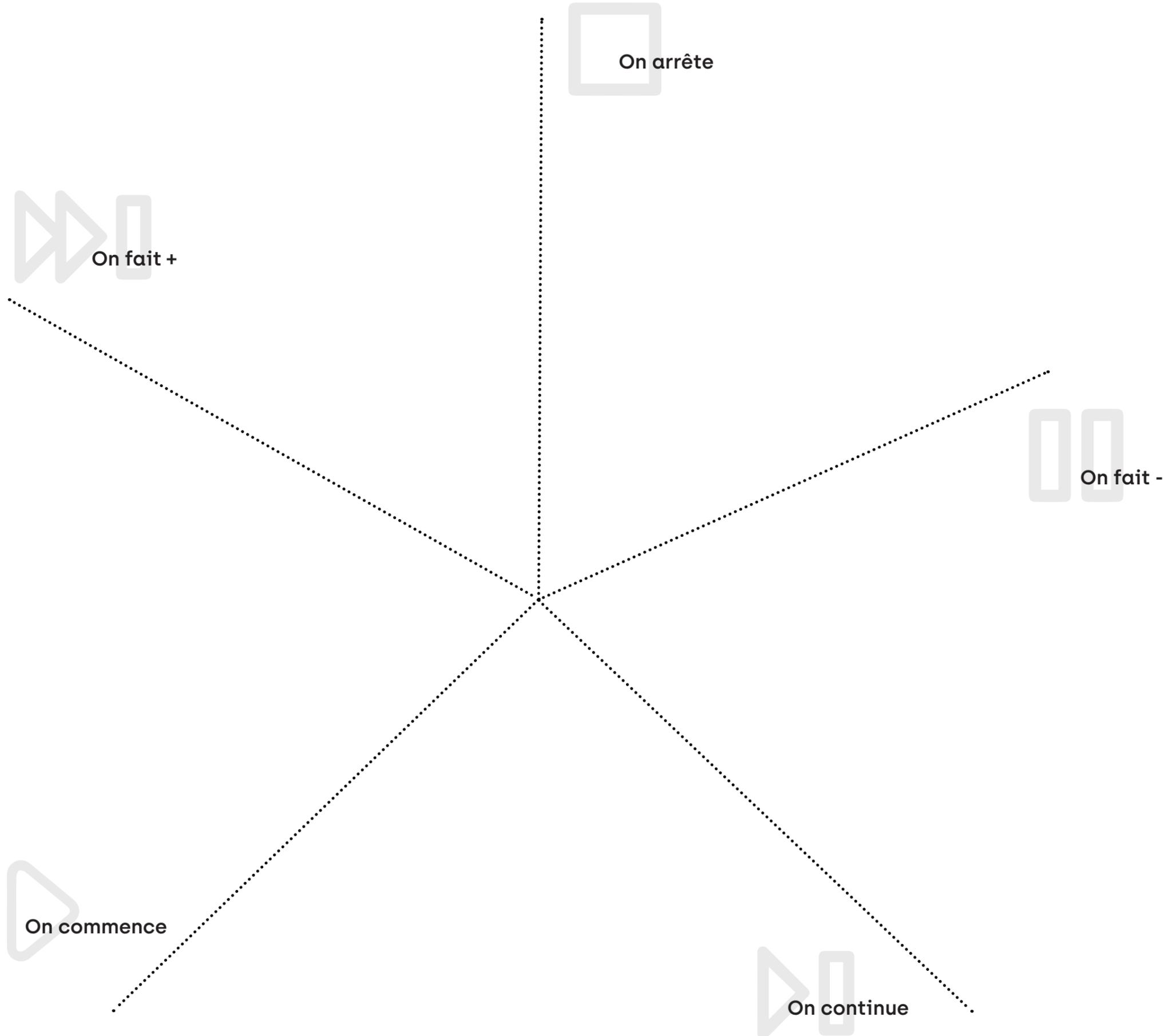
Optimisateur.se d'espaces



Edward Hopper, Ground swell

Baliseur.se de parcours

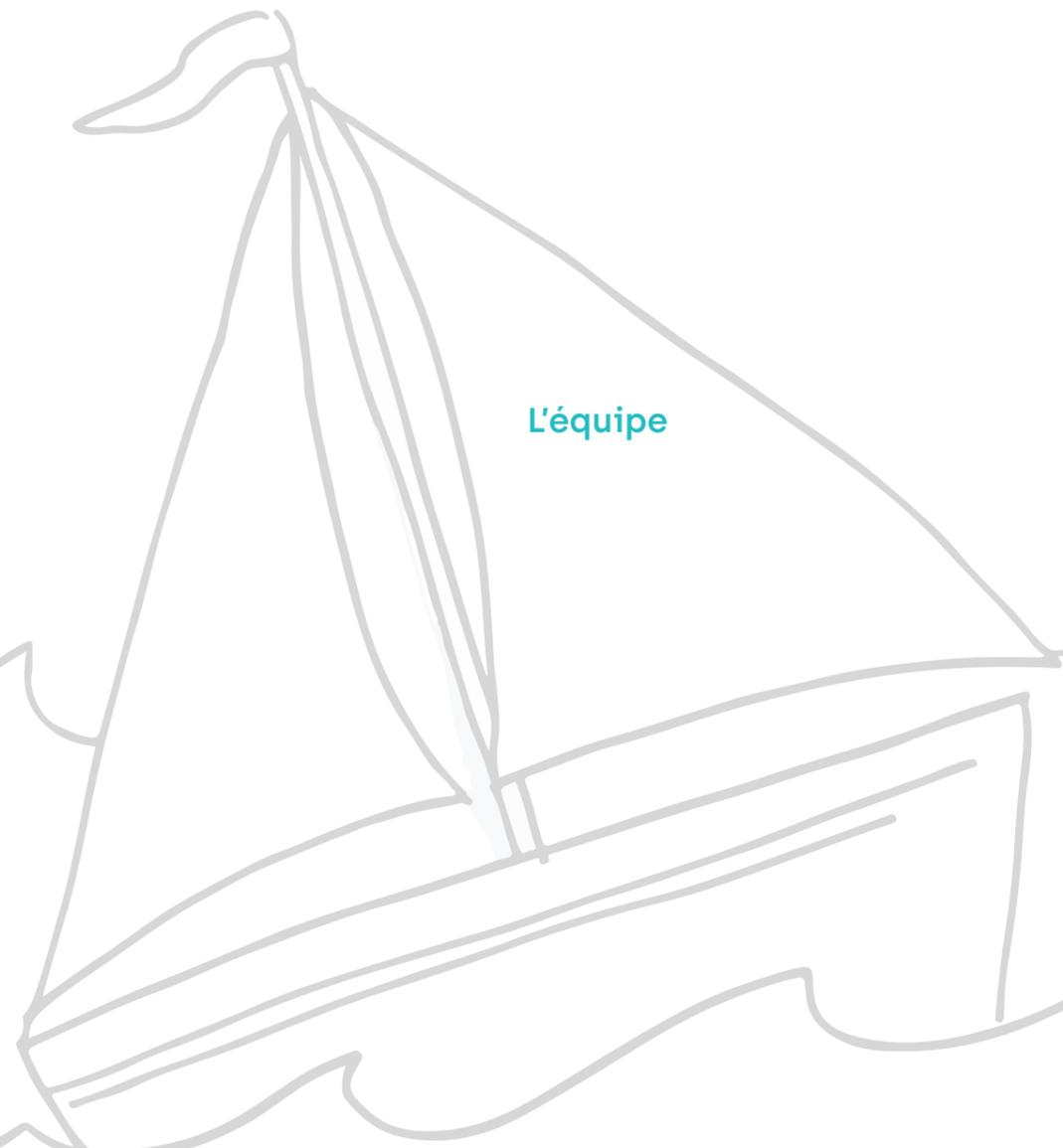
# ON FAIT LE POINT ?



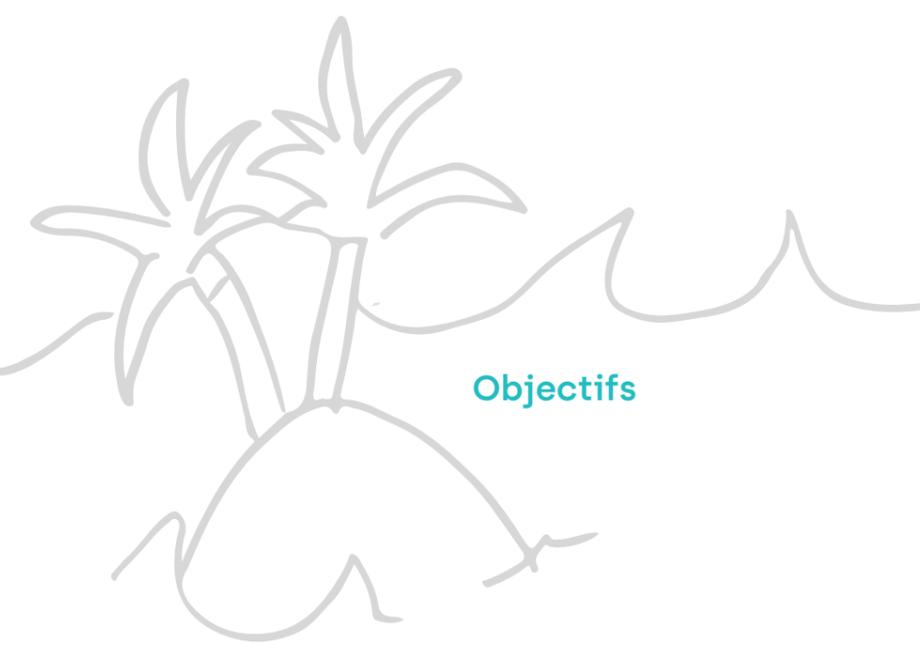
# LE SPEED BOAT



Les adjuvants



L'équipe

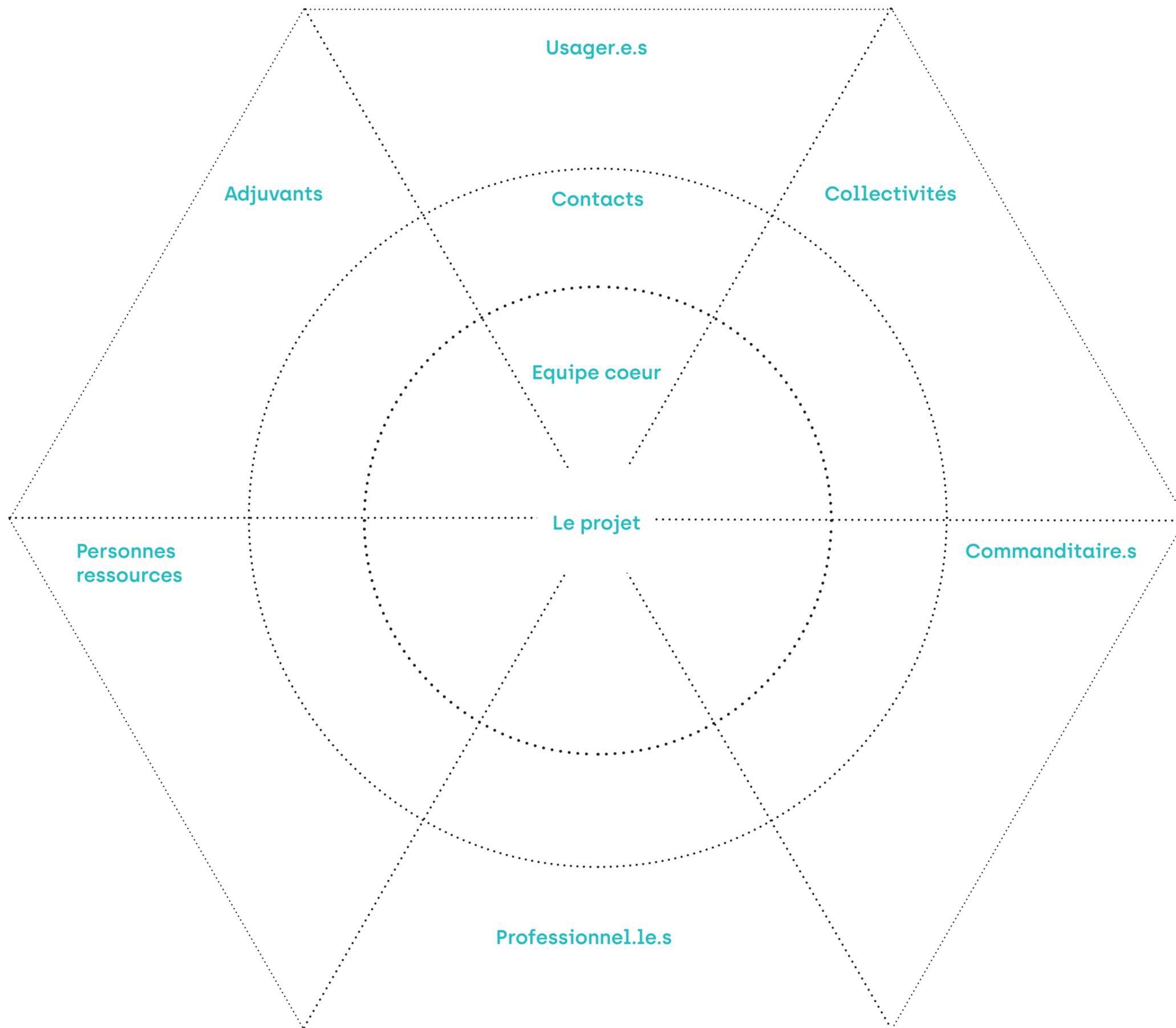


Objectifs



Les freins

# CARTOGRAPHIE DES PARTIES PRENANTES



# CARTOGRAPHIE DES VALEURS

valeurs individuelles

Toujours importantes

Parfois importantes

Rarement importantes

Jamais importantes

valeurs de l'organisation

Toujours importantes

Parfois importantes

Rarement importantes

Jamais importantes



# LA CARTOGRAPHIE DES VALEURS

valeurs individuelles

Toujours importantes

Parfois importantes

Rarement importantes

Jamais importantes

valeurs de l'organisation

Toujours importantes

Parfois importantes

Rarement importantes

Jamais importantes

# ÉVALUATION DES RESSOURCES

Nom du projet :

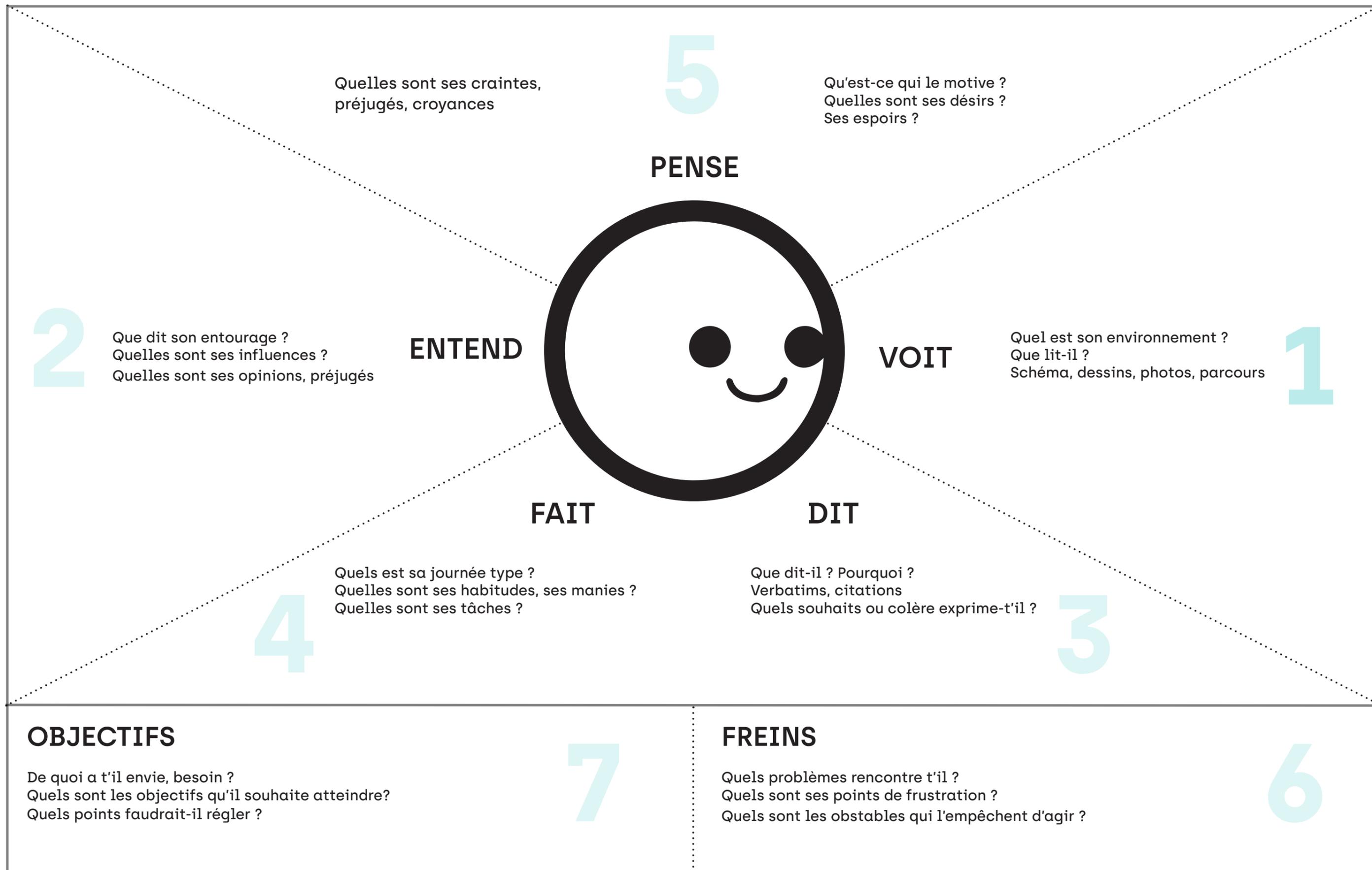
ÉTAPES CLÉS DU PROJET	RESSOURCES DISPONIBLES [budget, compétences, contacts, outils]	BESOINS IDENTIFIÉS [budget, compétences, contacts, outils]	RESSOURCES À ACQUÉRIR [budget, compétences, contacts, outils]	ACTION [qui, quoi, quand?]
				
				
				
				
				

# LISTE DES TÂCHES CRITIQUES

TÂCHE	ÉTAPES	DÉDIÉE À	RESSOURCES NÉCESSAIRES	ÉCHÉANCE



# LA CARTE D'EMPATHIE



# FICHE PERSONA



Prénom :

Âge :

Situation :

Profil :

Appétence à la technologie : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

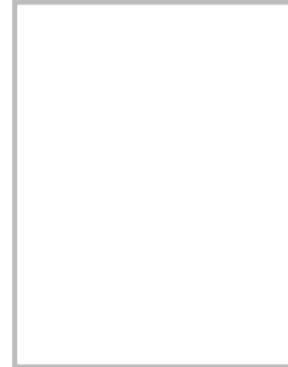
Dans son quotidien :



Il dit souvent :



# FICHE PERSONA



Prénom :

Âge :

Situation :

Profil :

Appétence à la technologie : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dans son quotidien :



Il dit souvent :



# LA FICHE PERSONA

Photo ou dessin

En quelques mots

Outils de travail

ÂGE :

PROFESSION :

Situation

Conviction

Craintes

Appétence à la technologie



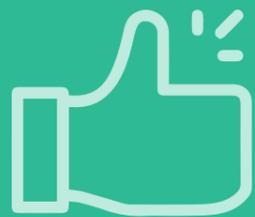
Goût du changement



Flexibilité



PIC TO EMMA MITCHELL



PIC TO EMMA MITCHELL



PIC TO EMMA MITCHELL



PIC TO EMMA MITCHELL



### PASSAGE FACILE

Cette étape ne présente pas de difficulté particulière pour l'usagèr.e

### PASSAGE BOUE

L'usagèr.e avance au ralenti

### INTITULÉ DU DOSSARD :

### LE DOSSARD

Le dossard représente une étape administrative «papier» sous forme de formulaire à remplir pour l'usagèr.e

### ARRIVÉE

L'usagèr.e a fini son parcours

PIC TO EMMA MITCHELL



### ÉTAPE N° :



PIC TO EMMA MITCHELL

# KAMOULOX !

PIC TO EMMA MITCHELL



### INTITULÉ DE LA BALISE

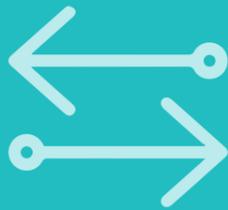
### MÉLI-MÉLO

L'usagèr.e a du mal à s'y retrouver soit concernant les acteurs, soit concernant les informations

### LA BALISE

La balise représente pour l'usagèr.e un passage obligé, incontournable ou obligatoire

### LE DÉPART



### PLUSIEURS DIRECTION

L'usagèr.e a plusieurs possibilités concernant son parcours



### LE STOP

Le parcours s'arrête, la voie est sans issue



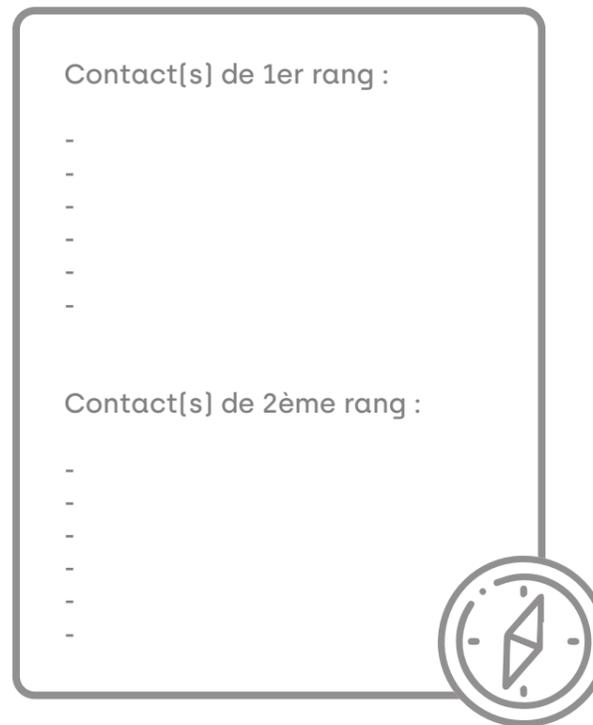
### LA BOUSSOLE

La boussole représente les contacts établis par l'usagèr.e lors des étapes de son parcours



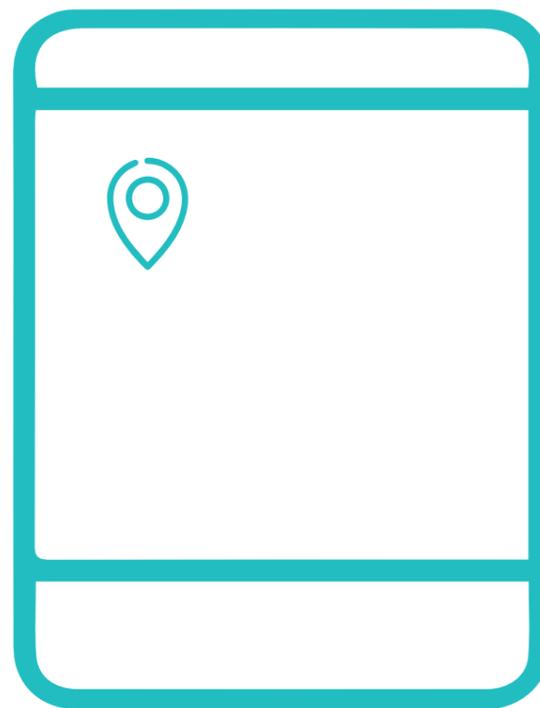
### COURIR

L'usagèr.e doit accélérer à cette étape [enjeux importants de réactivité]



### LA BOUSSOLE

La boussole représente les contacts établis par l'usagèr.e lors des étapes de son parcours



### LE GPS

Le GPS représente un process numérique, une saisie, un formulaire numérique à remplir pour l'usagèr.e



### LA CARTE

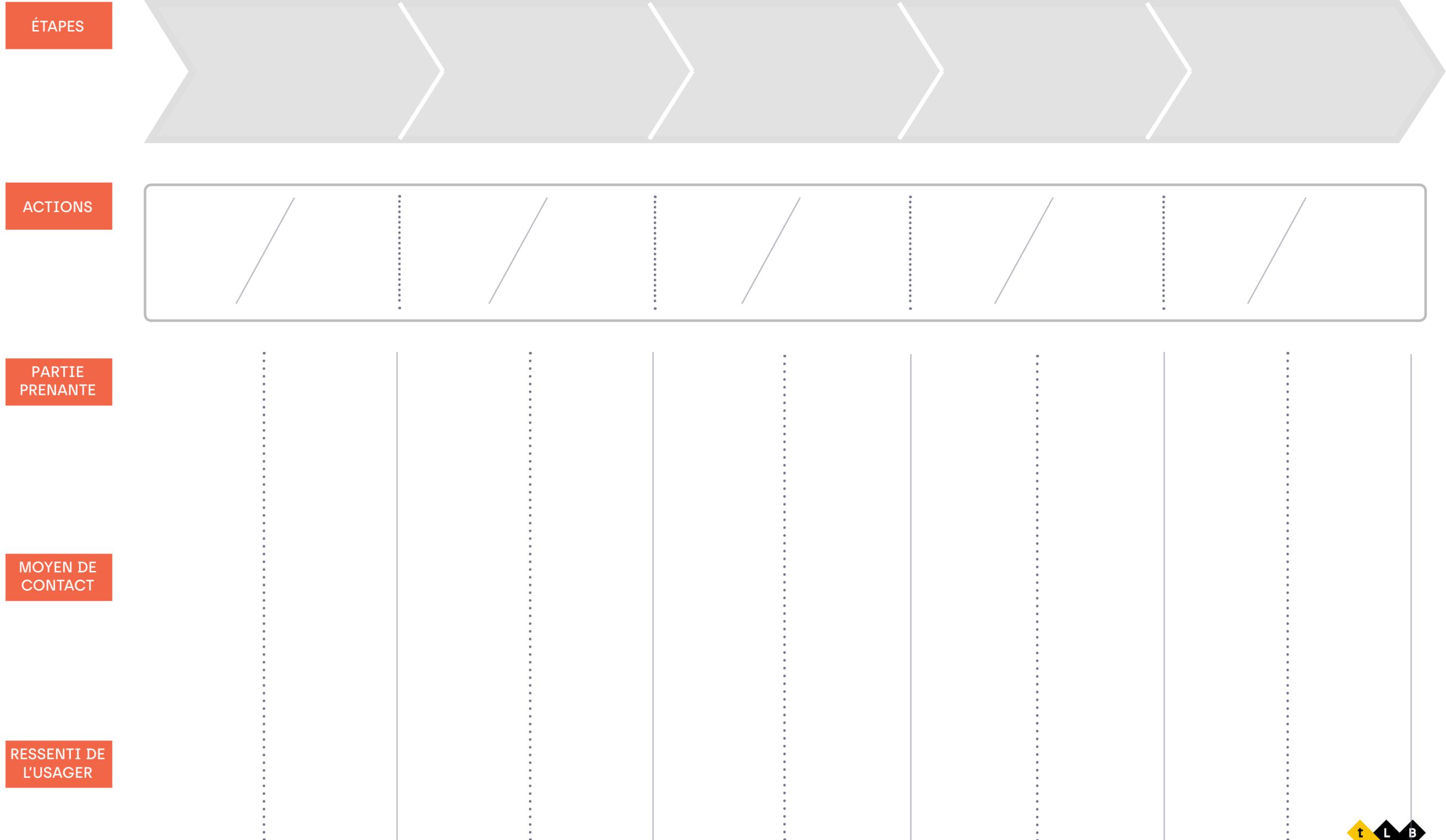
La carte représente des documents d'informations et de communication remis à l'usagèr.e



### PASSAGE SURPRISE

L'usagèr.e ne sait pas vraiment ce qui l'attend à cette étape

# LE PARCOURS USAGER



# LE GÉNÉRATEUR D'IDÉES NOUVELLES

› ACTIONS

› SITUATION INITIALE

› NOUVELLES IDÉES



INVERSION

› inverser la situation actuelle



INTÉGRATION

› intégrer le service, le projet avec d'autres services



EXAGÉRATION

› étendre l'idée, la pousser à son paroxysme]



DIFFÉRENTIATION

› découper l'offre



ADDITION

› ajouter des éléments supplémentaires



SOUSTRACTION

› retrancher des éléments



TRANSPOSITION

› transposer la situation à un autre domaine]

# LES CONTRAINTES GÉNÉRATRICES D'IDÉES



INVERSION



INTÉGRATION



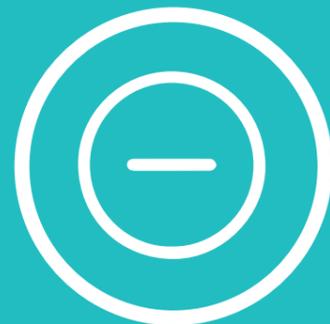
ÉXAGÉRATION



DIFFÉRENTIATION



ADDITION

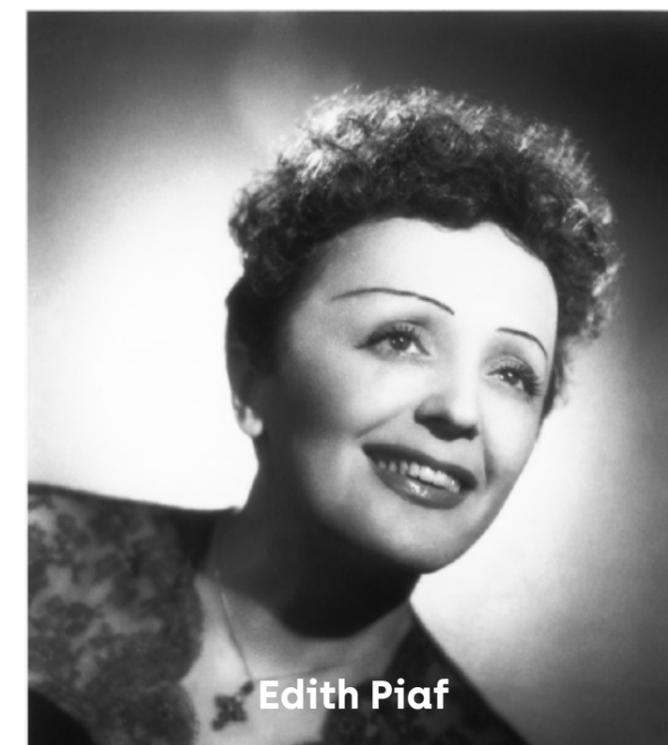
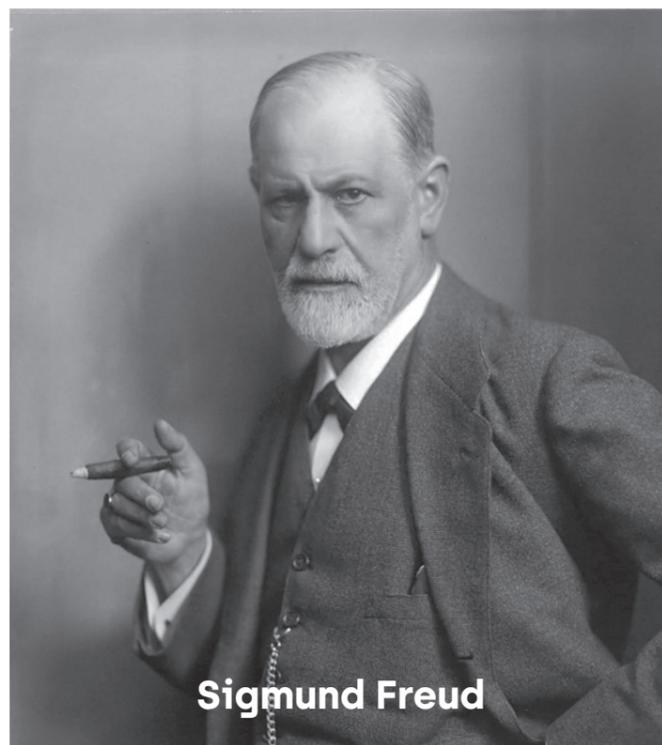
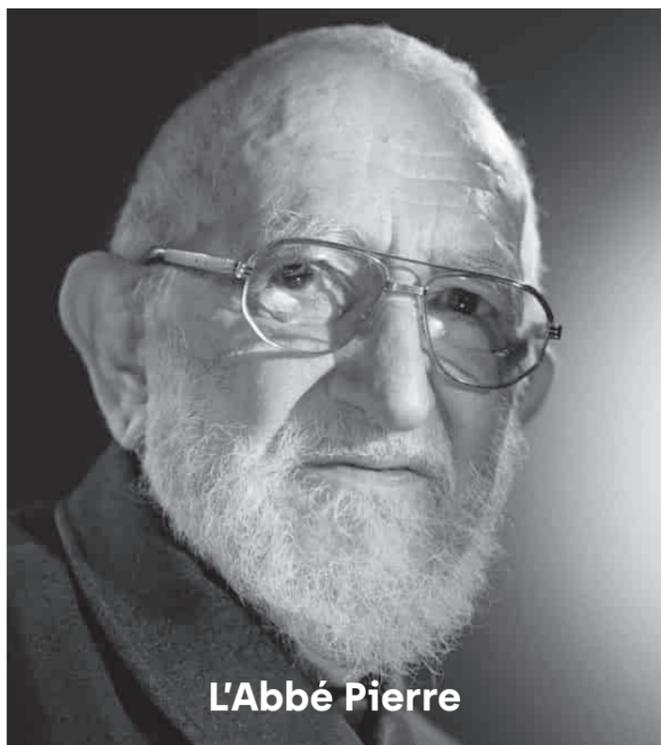


SOUSTRACTION



TRANSPOSITION

# LES CONSULTANTS EXTRAORDINAIRES





# LE STORY BOARD

Visuel : dessin, schéma, collage

Action 1 :

.....  
.....  
.....

Action 2 :

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....



# LA FICHE PROJET

Nom du Projet :

Team :

Slogan :



Ce que j'offre :



À qui :



Accroche :

Ce à quoi je répons :



Ma solution :



Bénéfices :



Call to action :



# LA FICHE ÉVALUATION PROTOTYPE

Nom du prototype :

Hypothèse à tester par ce prototype :

---

ON CONSERVE

ON ENLÈVE

ON MODIFIE

---

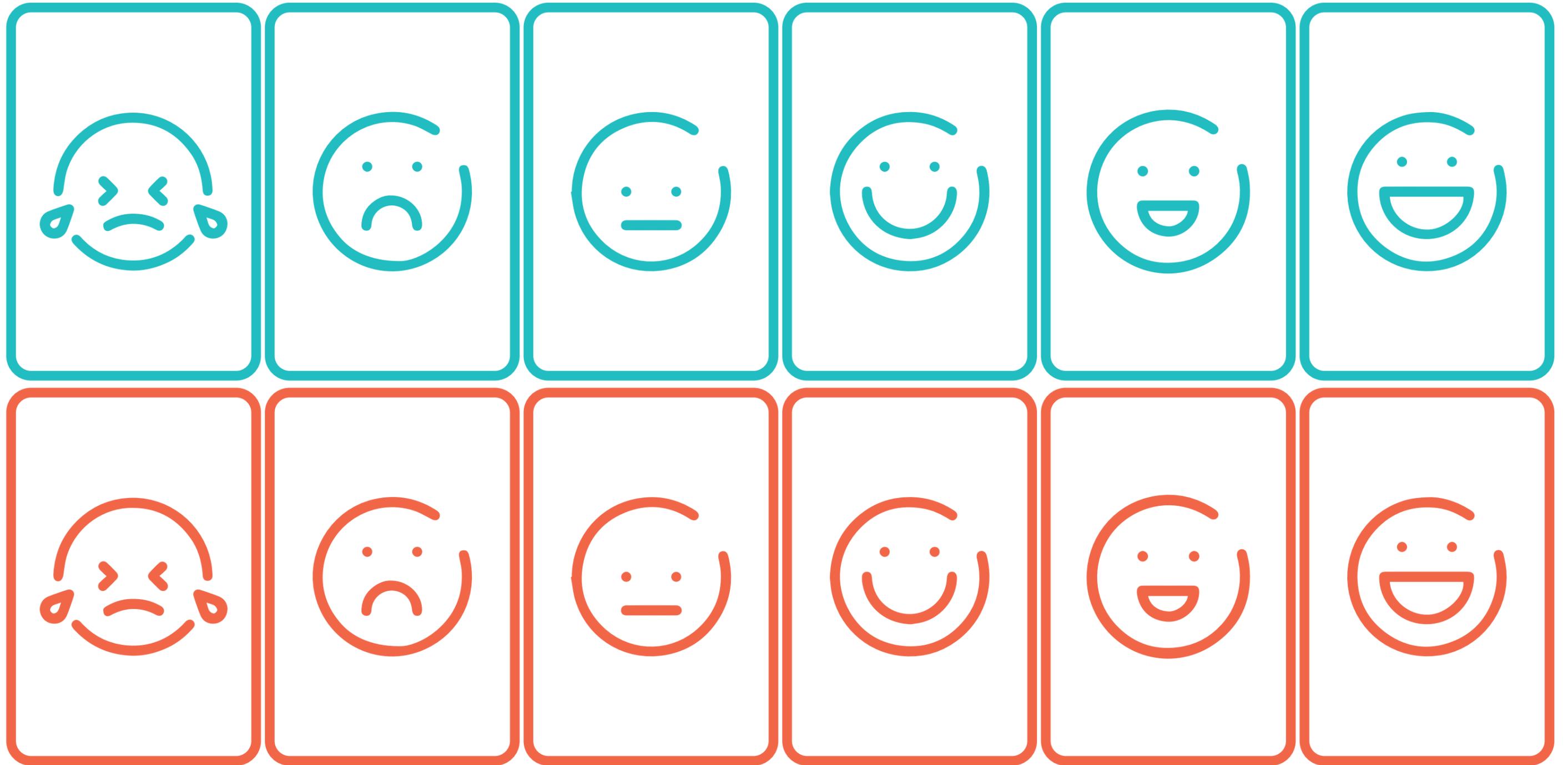
RETOURS USAGERS, REMARQUES, VERBATIMS



PROCHAINE HYPOTHÈSE À VALIDER



# L'ÉCOLE DES FANS



# LA MATRICE MOSCOW

**Mo**  
must have

**S**  
should

**Co**  
could

**W**  
Will not



# MES RETOURS UTILO

Nom, prénom : .....

Retours sur le titre Utilo : .....

FORME DES FICHES

PRATICICITÉ (FOND ET FORME)

COQUILLES

ON CONSERVE

ON ENLÈVE

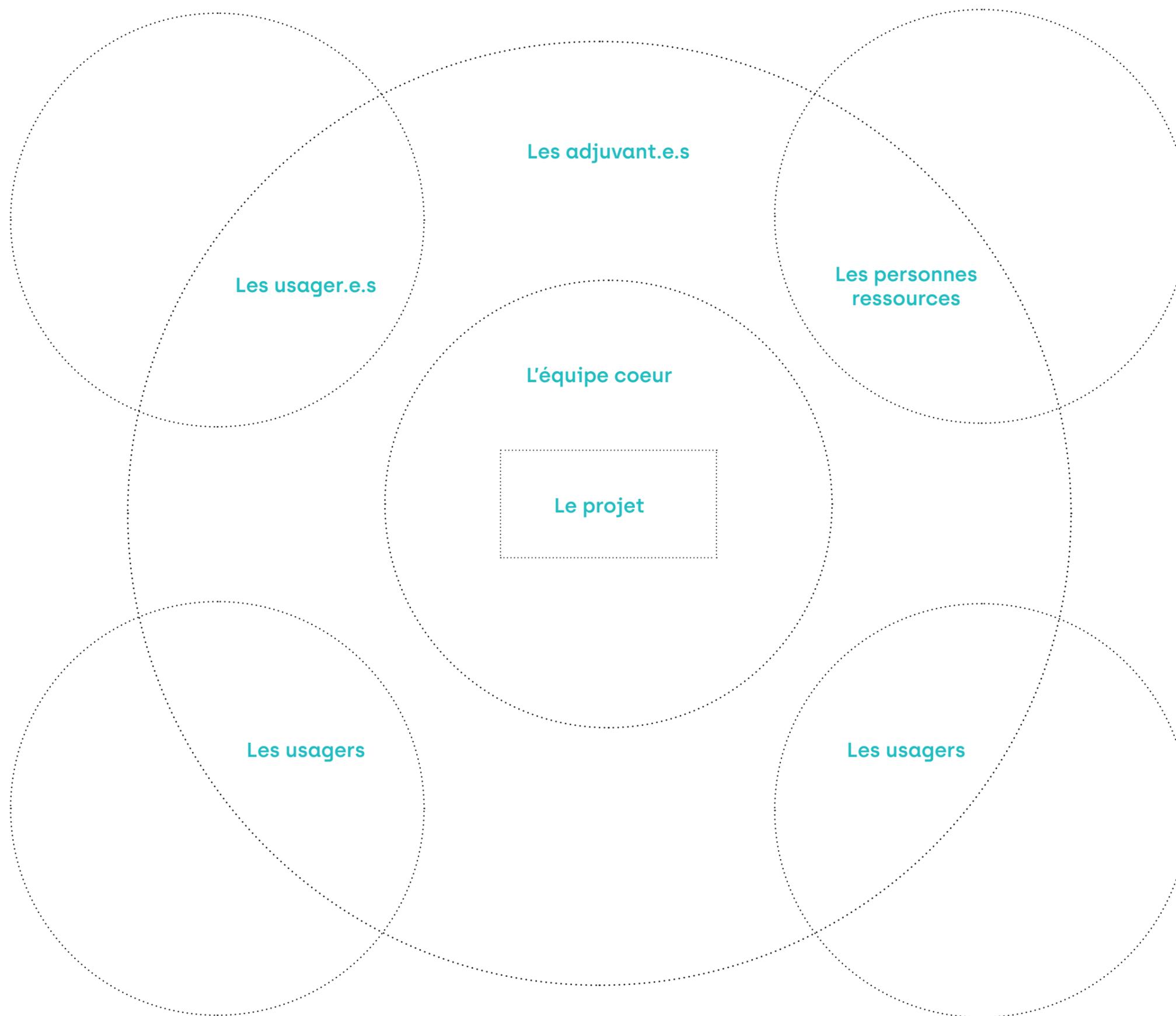
ON MODIFIE

RETOURS, REMARQUES, VERBATIMS DES COLLÈGUES



PROCHAIN ÉLÉMENT À ESSAYER :

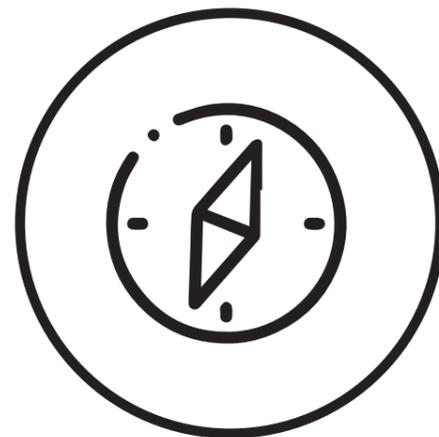
# CARTOGRAPHIE DES PARTIES PRENANTES





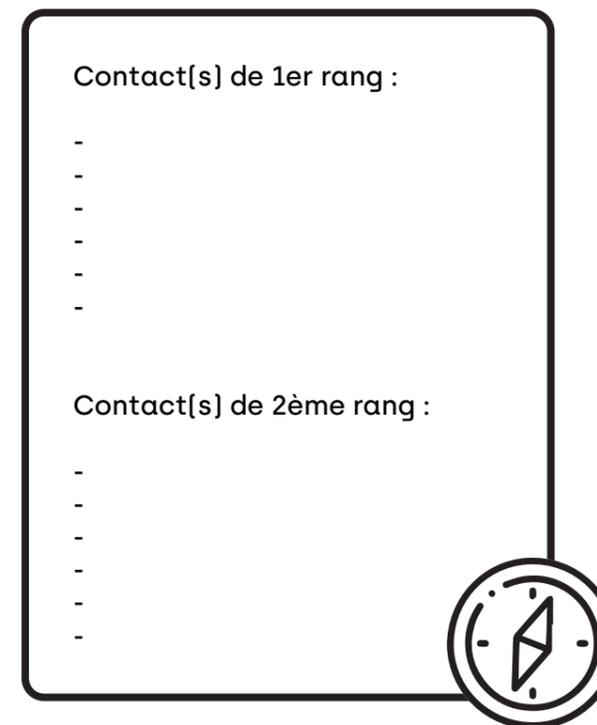
### PASSAGE SURPRISE

L'usagèr.e ne sait pas vraiment ce qui l'attend à cette étape



### LA BOUSSOLE

La boussole représente les contacts établis par l'usagèr.e lors des étapes de son parcours



### LA BOUSSOLE

La boussole représente les contacts établis par l'usagèr.e lors des étapes de son parcours



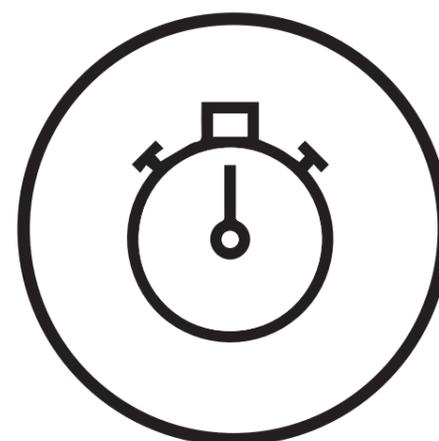
### LA CARTE

La carte représente des documents d'informations et de communication remis à l'usagèr.e



### LE STOP

Le parcours s'arrête, la voie est sans issue



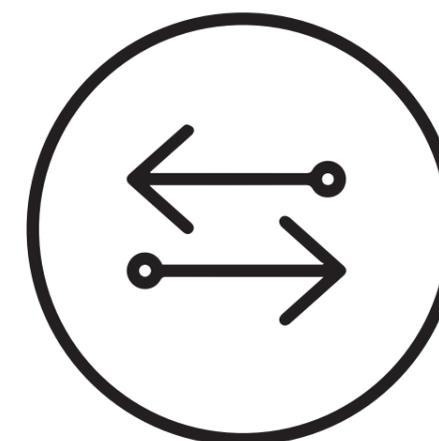
### COURIR

L'usagèr.e doit accélérer à cette étape (enjeux importants de réactivité)



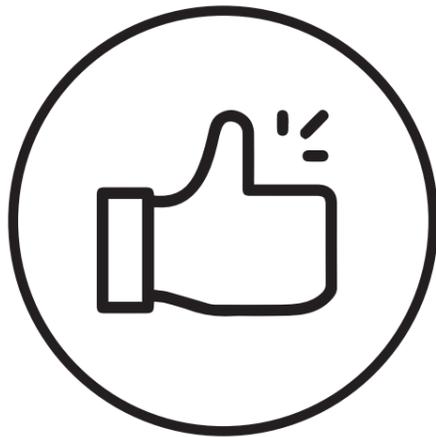
### LE GPS

Le GPS représente un process numérique, une saisie, un formulaire numérique à remplir pour l'usagèr.e



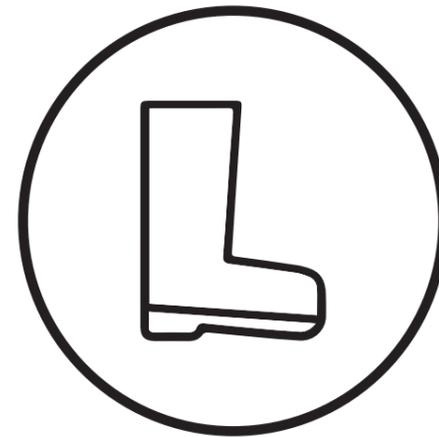
### PLUSIEURS DIRECTION

L'usagèr.e a plusieurs possibilités concernant son parcours



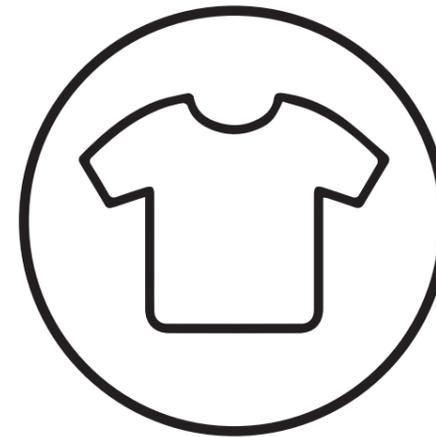
### PASSAGE FACILE

Cette étape ne présente pas de difficulté particulière pour l'usagèr.e



### PASSAGE BOUE

L'usagèr.e avance au ralenti



### LE DOSSARD

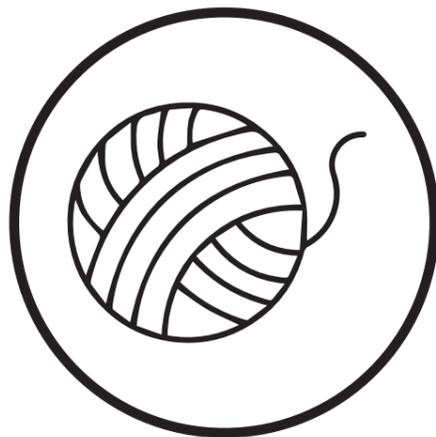
Le dossard représente une étape administrative «papier» sous forme de formulaire à remplir pour l'usagèr.e



### ARRIVÉE

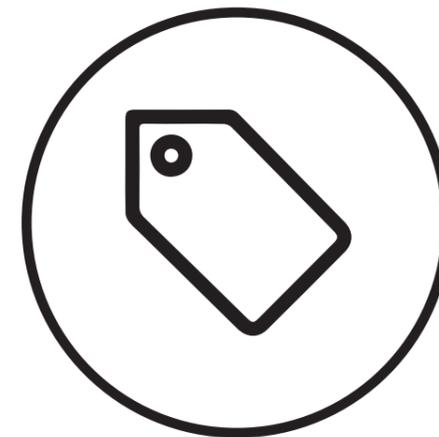
L'usagèr.e a fini son parcours

ÉTAPE N° :



### MÉLI-MÉLO

L'usagèr.e a du mal à s'y retrouver soit concernant les acteurs, soit concernant les informations



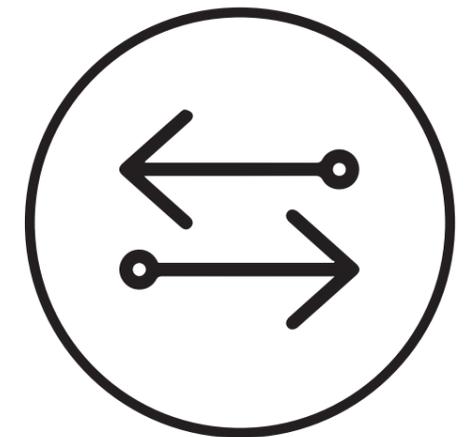
### LA BALISE

La balise représente pour l'usagèr.e un passage obligé, incontournable ou obligatoire



### LE GPS

Le GPS représente un process numérique, une saisie, un formulaire numérique à remplir pour l'usagèr.e



### PLUSIEURS DIRECTION

L'usagèr.e a plusieurs possibilités concernant son parcours

# VOS MISSIONS UTILO (SI VOUS LES ACCEPTEZ)

↳ Imprimer le corpus UTILO en couleurs (si possible) en A4 ou A5.

↳ Insérer les pages dans un classeur comme suit :



## PAGES IMPAIRES : RECTO

Illustration de la partie, zone de notes, résumé

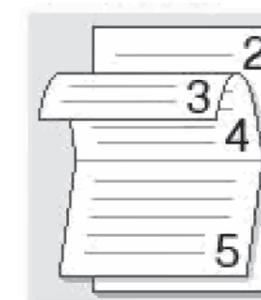


## PAGES PAIRES : VERSO

Déroulé, mises en garde, équivalents



La reliure est donc sur le haut et la lecture en format paysage



Comme ceci ...

↳ Imprimer tout ou une partie des canevas associés en noir et blanc ou couleurs

↳ Lire, utiliser, soumettre, tester les fiches, le corpus et les canevas, tout seul et/ou en équipes dans ces différents contextes :

LECTURE SEULE

PRÉSENTATION À UN TIERS

DÉCOUVERTE D'UN OUTIL

MISE EN TEST EN PROJET

FORMATIONS



↳ Remplir le formulaire de test en vous servant, si vous le souhaitez, de la fiche «Mes retours Utilo»

# CARTOGRAPHIE DES VALEURS

valeurs individuelles

Toujours importantes

Parfois importantes

Rarement importantes

Jamais importantes

valeurs de l'organisation

Toujours importantes

Parfois importantes

Rarement importantes

Jamais importantes



# LA MATRICE DE CONVERGENCE

Ce que j'en ai compris

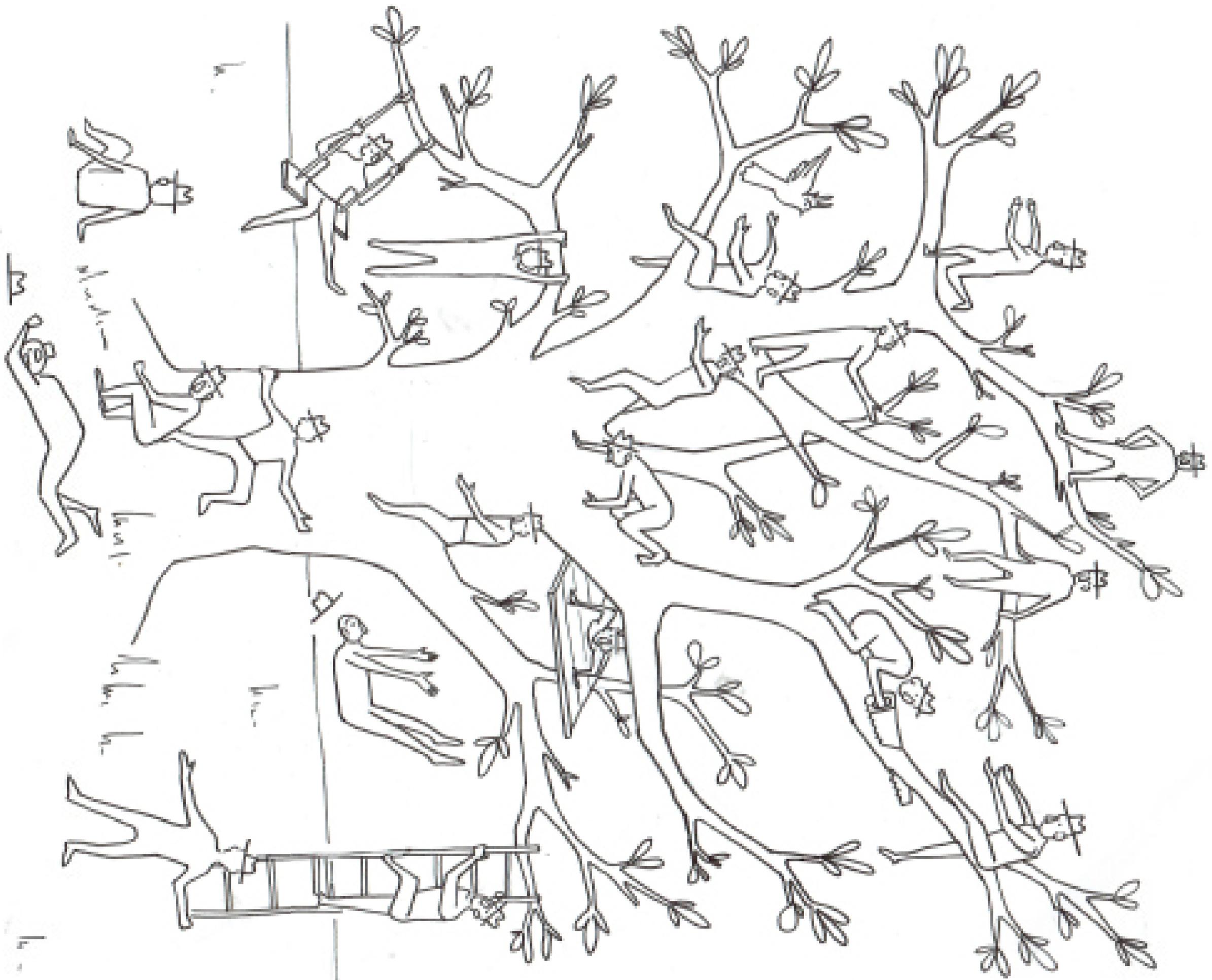
Sens de mon adhésion à la démarche / ce que j'y recherche

**LE PROJET PRÉSENTÉ  
ou LA QUESTION  
À TRAITER**

Ce que j'en attend très concrètement

Ce que je peux apporter / Comment je peux y Contribuer

# L'ARBRE À PERSONNAGES



# CHECKLIST UTILE

Titre et date de l'atelier :

Nombre de participants :

## Matériel :

- Chaises (x le nombre de participants).....
- Tables (x le nombre de groupes) .....
- Paperboards .....
- Papier brun (x le nombre de groupes) .....
- Feutres noirs fins (x le nombre de participants) .....
- Canevas éventuels .....
- Paires de ciseaux (x le nombre de groupes) .....
- Ruban adhésif .....
- Gomme à fixer (un paquet) .....
- Colle .....
- Visioprojecteur .....
- Télécommande .....
- Enceintes .....
- Eau, gobelets, café, thé .....
- Autres .....

## Actions à mener :

- Eclaircir et noter les enjeux et la ou les problématiques .....
- Se mettre d'accord sur les livrables de sortie .....
- Constituer son équipe avec des profils variés .....
- Définir le déroulé au vu des livrables et du temps imparti .....
- Envoyer un mail de rappel aux participants .....
- Imprimer ou dessiner le déroulé minuté .....
- Rédiger quelques éléments de langage pour l'introduction .....
- Choisir l'icebreaker et préparer le matériel lié .....
- Réserver sa salle ou créer le lien de visio conférence .....
- Préparer la salle .....
- Prévoir le nombre de chaises/ tables/ paperboard .....
- Réserver en amont le thé/café, les croissants, etc. ....

# LE STORY BOARD

Visuel : dessin, schéma, collage

Action 1 :

.....  
.....  
.....

Action 2 :

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....



# FICHE IDÉE

Thème de l'idée :

Vos noms et prénoms :

Explication, schéma

Etape 1

Etape 2

Etape 3

Etape 4

Etape 5

Etape 6

RÉACTIONS, REMARQUES, RÉFÉRENCES ?



ÊTES-VOUS PRÉSENT.E.S AU WORKSHOP ?