



L'anti-problème

Objectif : L'anti-problème permet de débloquer une situation en demandant aux participants de se pencher sur un problème opposé au leur.

Participants : 5 à 20 **Durée :** 30 à 45 min

Déroulement :

1. Réfléchir à un problème nécessitant une solution qui soit à l'opposé de celui initial : « Dessiner la pire page d'accueil »
2. Faites des groupes 4 personnes
3. 15 à 20 min pour résoudre l'anti-problème en favorisant les réponses rapides.
4. Partager les résultats.
5. Discuter des réflexions auxquelles les joueurs sont parvenus.



Les UX-Cards

Objectif : Permettre de trouver des idées de fonctions ou des services qui répondent aux besoins psychologiques des utilisateurs.

Participants : par 4 **Durée :** 1 à 2 h

Déroulement :

1. Classer les UX-Cards individuellement de la plus à la moins importante.
2. Par groupe pour sélectionner 3 UX-Cards les plus importantes.
3. Pour chaque UX-cards, lister toutes les fonctions ou services répondant à ce besoin en favorisant des réponses rapides.
4. Partager les résultats, les regrouper par affinités.



Image-ination

Objectif : Générer des idées sur un sujet bloquant.

Participants : 5 à 7 **Durée :** 30 à 45 min

Déroulement :

1. Avant la réunion, trouver des images, des photos sans texte, dans des magazines par exemple.
2. Sur une grande feuille inscrire 3 ou 4 mots sur le sujet.
3. En silence, chaque participant tire une image et écrit sur un post-it les idées associées et ainsi de suite.
4. Regrouper en suite les idées en fonctions des similitudes observées, trouver un titre et l'image associée.



8 de folie

Objectif : Générer rapidement des idées et les affiner.

Participants : 4 à 8 **Durée :** 30 min

Déroulement :

1. Chaque participants prend une feuille et la plie en 8, puis la déplie afin d'avoir 8 cases.
2. Le participant à 1 à 3 min pour remplir la première case. Il passe en suite la feuille à son voisin, qui a 1 à 3 min pour améliorer l'idée. Ils ne doivent pas se parler. Et ainsi de suite 4 ou 8 fois.
3. Au bout de 4 fois, il est possible de partir sur une nouvelle idée.
4. Les participants comparent les idées de départs et celles à l'arrivée.



La frise temporel

Objectif : Le but est de représenter le déroulement temporel du service sur une frise.

Participants : 5 à 10

Durée : 30 min à 1h30

Déroulement :

1. Sur une grande feuille, dessiner la frise en mettant les principaux moments, dates ou événements.
2. Demander à chaque participants de venir compléter la frise avec les moments marquants.
3. Il est possible de prévoir des incidents qui viendront perturber le bon déroulement et permettront d'affiner le processus.



Le hors-bord

Objectif : Cet exercice permet d'identifier les éléments d'un service qui ne plaisent pas aux utilisateurs.

Participants : 5 à 10 **Durée :** 30 min

Déroulement :

1. Dessiner un bateau ayant jeté l'ancre. Lui donner le nom du service.
2. Noter la question exemple : «Qu'est ce qui déplaît dans ce service ?»
3. 15 min pour noter sur des post-it les points déplaisant du service.
4. Demander quelle vitesse gagnerait le bateau une fois libéré de ces ancres (en km/h par rapport à un maximum).
5. Partager les contributions.



La boîte produit

Objectif : Le but est de donner une forme concrète à un service en le représentant sous la forme de son packaging.

Participants : 4/groupe **Durée :** 2h

Déroulement :

1. En amont, faites réfléchir les participants à la conception du service.
2. Déterminer les principales caractéristique du service : nom, slogans, valeurs ajoutées, gains pour les utilisateurs...
3. Les participants doivent dessiner la boîte du service en reportant dessus les éléments décidés au préalable.
4. Chaque groupe doit vendre sa boîte, son service aux autres groupes.



Le magicien d'Oz

Objectif : Établir un prototype d'interaction humain machine. Un participant joue le rôle de la machine et répond à l'autre participant.

Participants : 2 + observateurs

Durée : 30 min ou plus

Déroulement :

1. Préparer si besoin un script d'interaction suivant les modalités que les participants souhaitent explorer.
2. Faites en sorte que les 2 participants ne puissent pas se voir directement.
3. L'un joue l'utilisateur, l'autre simule le fonctionnement de la machine.
4. Discuter des observations faites.



Le jeu des 1000 €

Objectif : Permettre de prioriser et de faire un choix dans une liste de fonctions ou de services.

Participants : 5 à 10 **Durée :** 30 à 45 min

Déroulement :

1. Distribuer une somme fictive à chaque participant. Cette somme peut être représentative du nombre de jours de travail.
2. Donner une valeur d'achat à chaque fonction afin que les participants soient obligés de choisir et ne puissent pas tout acheter.
3. Chaque participant répartit son argent.
4. Après discussion, un 2^{ème} tour d'enchère est réalisé.



Le mur des souvenirs

Objectif : Les participants se remémorent les bons moments passés en ensemble.

Participants : 10 à 50 **Durée :** 1 heure

Déroulement :

1. Distribuer à chacun de quoi dessiner.
2. Donner 15 min pour que les participants notent un bon moment avec leurs collègues.
3. Accompagner ce moment d'un dessin.
4. Accrocher les dessins sur un mur.
5. Inviter les volontaires à commenter leur souvenir.
6. Résumer et inviter les participants à apprécier en silence les contributions.



Le test NUF

Objectif : Dans un groupe imaginant des solutions, il peut être utile de disposer d'un outil «de retour à la réalité».

Participants : petit groupe **Durée :** 30 min

Déroulement :

1. Créer un tableau avec en colonne les idées, et en ligne les critères : Nouveau, Utile, Faisable.
2. Les participants attribuent (individuellement ou en groupe) une note de 1 à 10 pour chaque critère/idée.
3. Les participants discutent en suite des incertitudes et se penchent sur les idées ayant de mauvaises notes pour affiner.



Paragraphe, phrase, mot

Objectif : Le but est de faire ressortir les caractéristiques essentielles d'un produit ou d'un service.

Participants : 5/groupe **Durée :** 30 min

Déroulement :

1. Les participants réfléchissent à une présentation courte du service ou du produit. «Si vous aviez une minute pour présenter ?»
2. Les participants doivent résumer la présentation en une phrase.
3. Les participants doivent résumer la phrase en un ou deux mots.
4. Partager le résultat obtenu entre les groupes.



Alerte !

Deux participants s'opposent dans le groupe et chacun considère qu'il a raison. Ils rassassent les même arguments en boucle depuis un moment sans s'écouter.

Trouver un moyen, un exercice pour résoudre la situation !



Alerte !

Les participants ne sont pas là pour jouer. Ils sont là pour faire des choses sérieuses. Vous leur faites perdre leur temps.

Trouver un moyen, un exercice pour résoudre la situation !



Alerte !

« Je ne sais pas dessiner, je ne suis pas créatif, ni graphiste » Voilà ce que répète plusieurs participants.

Trouver un moyen, un exercice pour résoudre la situation !



Alerte !

L'exercice ne fonctionne pas comme prévu. Les participants se dispersent et ne font pas avancer l'exercice.

Trouver un moyen, un exercice pour résoudre la situation !



Alerte !

**Trouver un moyen, un exercice
pour résoudre la situation !**



Alerte !

**Trouver un moyen, un exercice
pour résoudre la situation !**



Alerte !

**Trouver un moyen, un exercice
pour résoudre la situation !**



Alerte !

**Trouver un moyen, un exercice
pour résoudre la situation !**

Nom de l'exercice



Objectif :
.....
.....

Participants :

Durée :

Déroulement :

1.

2.

Schéma

Nom de l'exercice



Objectif :
.....
.....

Participants :

Durée :

Déroulement :

1.

2.

Schéma

Nom de l'exercice



Objectif :
.....
.....

Participants :

Durée :

Déroulement :

1.

2.

Schéma

Nom de l'exercice



Objectif :
.....
.....

Participants :

Durée :

Déroulement :

1.

2.

Schéma