

Rôle du facilitateur



Musées de la Ville de Nyon

11 12 13 + 14 NOV 2016



Frédéric Sauzet
Facilitation



museomixch

S'abonner

22 J'aime 7 sem

museomixch Frédéric, Volunteer Nyon
"At the #museomix in Nyon I will participate as coach so the museomixers can create their prototypes in a atmosphere of creativity and good vibes! I'm looking forward to get away from my everyday life in the office & spend 3 whole days in a museum!" #mxnyon #museomixch #museum #creative #switzerland #design #community #future #architect #portrait #face #basel #nyon #chateaudenyon #muséeduleman @nyonmaville #wearemuseomix

Mission confiée aux 6 participants



ANNÉE
2016

MUSÉE
Musée Romain



SOUS LES
PAVÉS, LA VIE

Dynamiser et renforcer le lien entre le Musée romain, ses collections, et son site archéologique. Les vestiges des bâtiments de la ville romaine de Nyon se cachent sous les pavés de la ville actuelle.

Les objets de la collection du Musée nous arrivent de ce sous-sol, livrés par les archéologues qui fouillent sous ces pavés.

Comment rendre visible ce qui est invisible, et comment renforcer et rendre évident le lien entre le site archéologique et le musée et ses collections?

Définir le sujet à traiter



- Quel est le public cible ?
- Quel est le problème que ce public rencontre ?
- Est-il possible d’envisager plusieurs solutions ?
- Ce projet est-il réalisable dans les délais impartis ?
- Quels usagers rencontrer ?
- Quels experts rencontrer ?
- Où faire des observations ?
- Où faire une immersion ?
- Quelles situations analogues explorer ?

Pour préparer l’étape suivante, consulter ce billet :
<https://innovateur.com/outils/design-thinking-empathie/>

Interviewer des utilisateurs pour comprendre leurs besoins

Utilisateur 1 :
Besoins :
Insights :

Utilisateur 2 :
Besoins :
Insights :

Utilisateur 3 :
Besoins :
Insights :

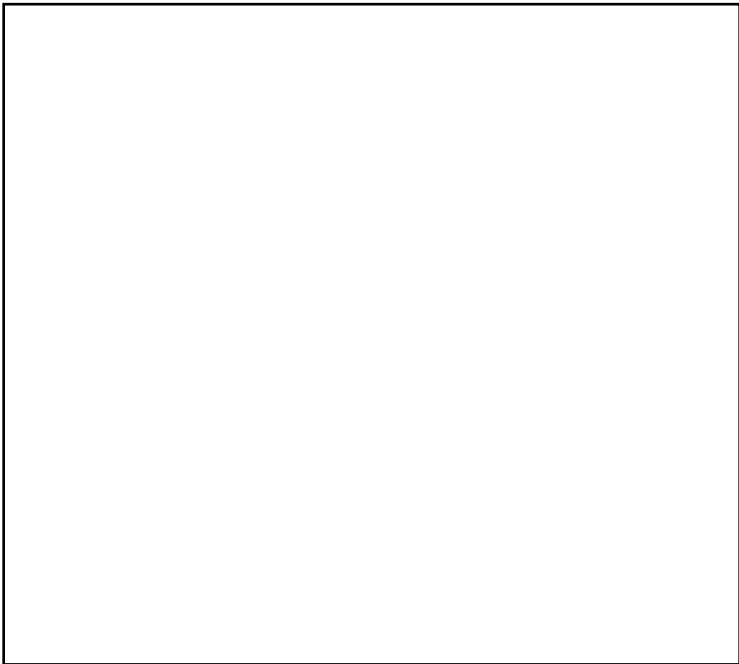
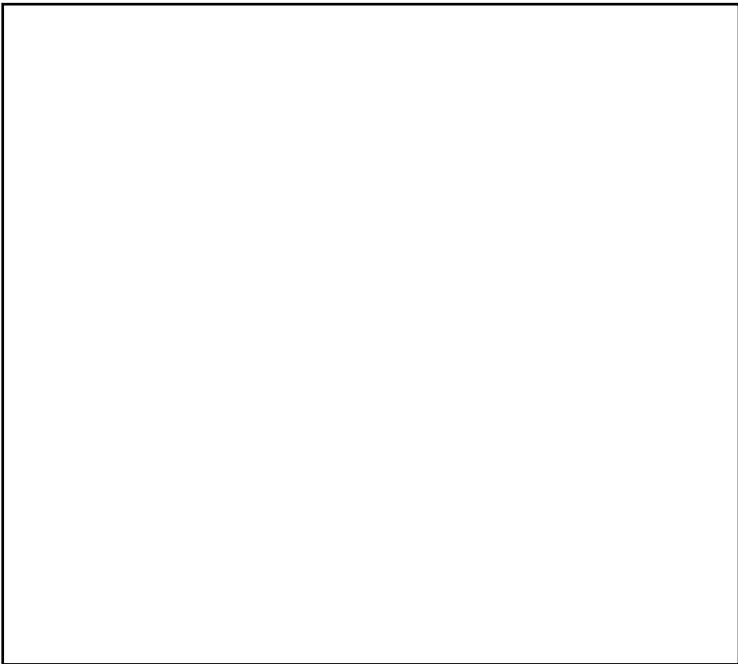
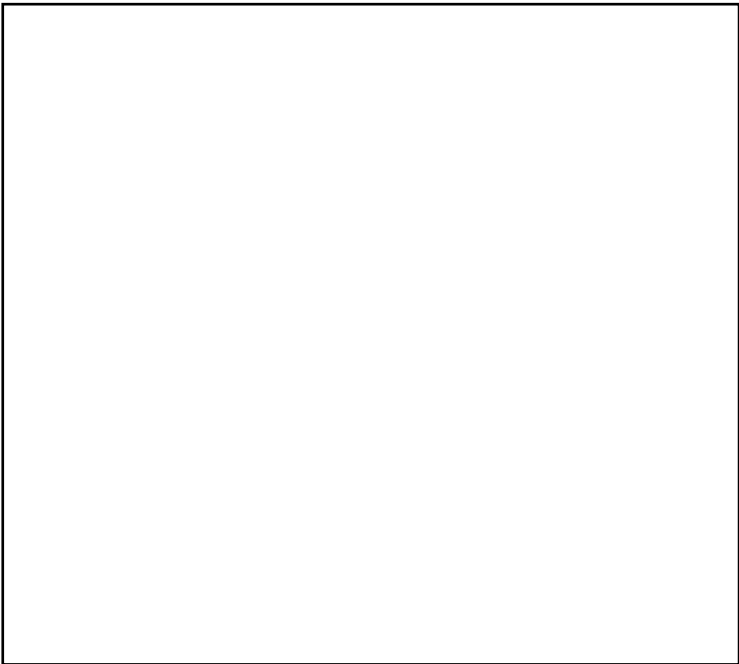
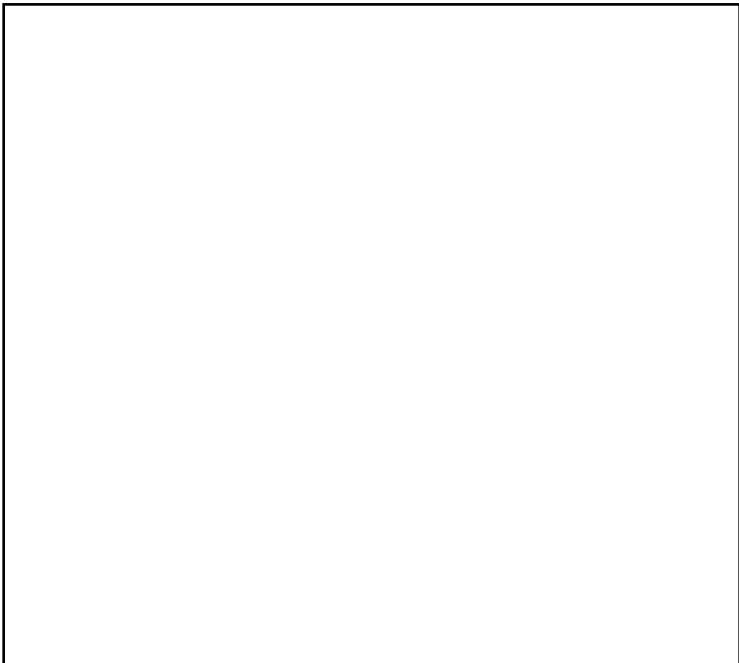
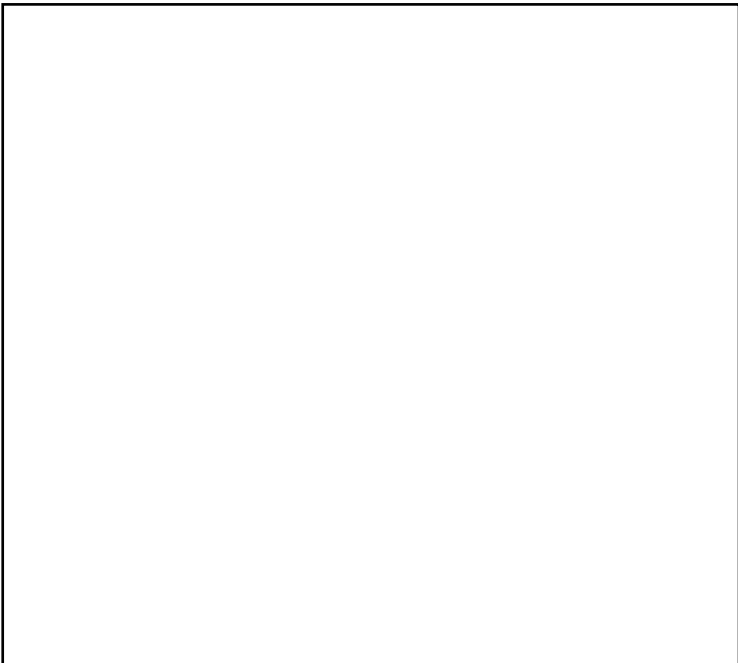
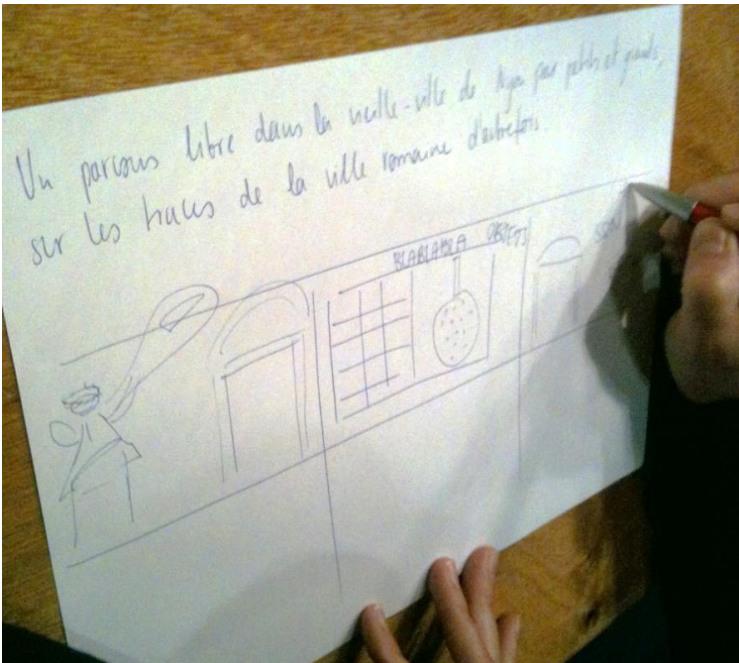
Cibler et décrire le problème retenu



L'utilisateur
A besoin d'un moyen de
Parce que / mais / malgré (lien avec les insights)

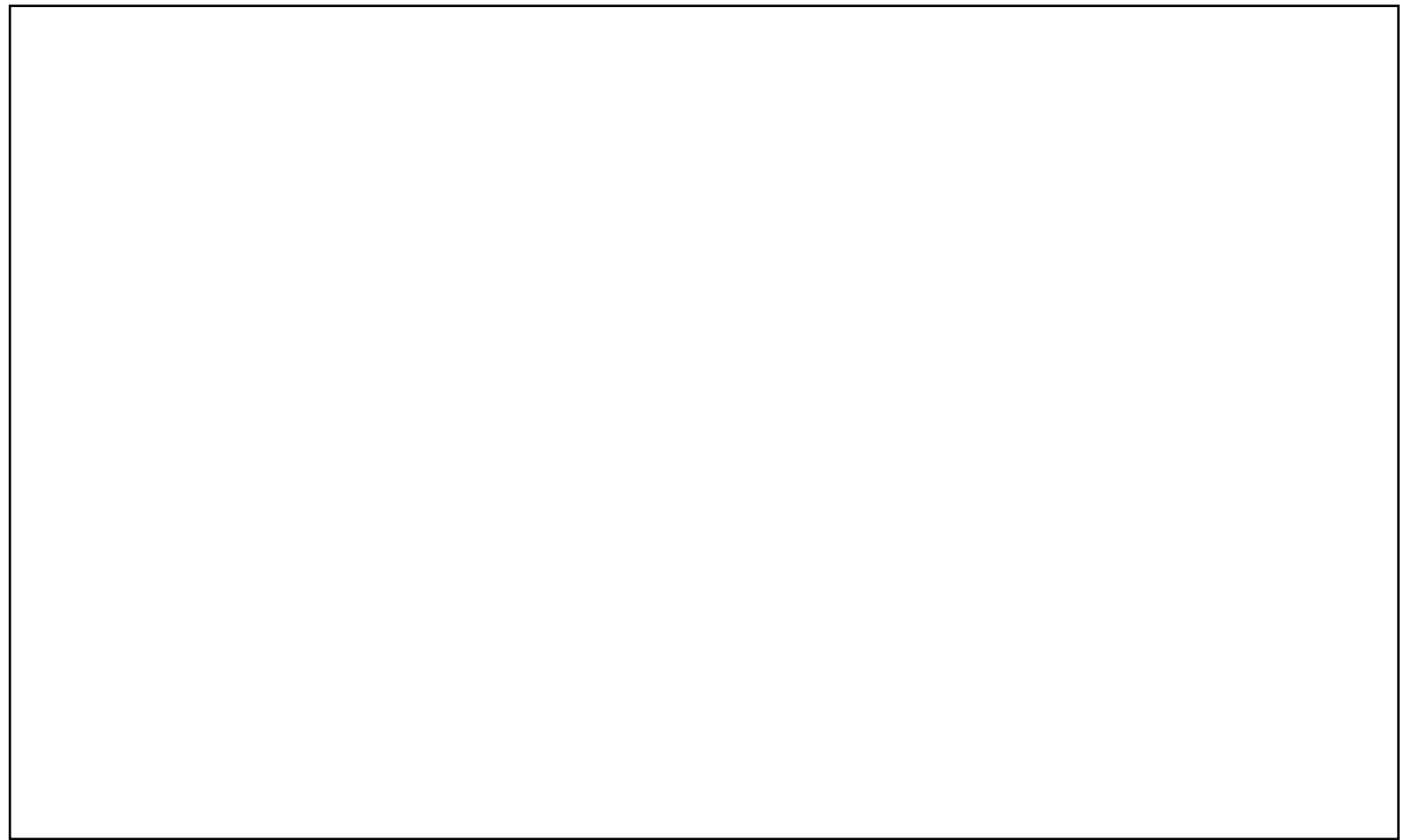
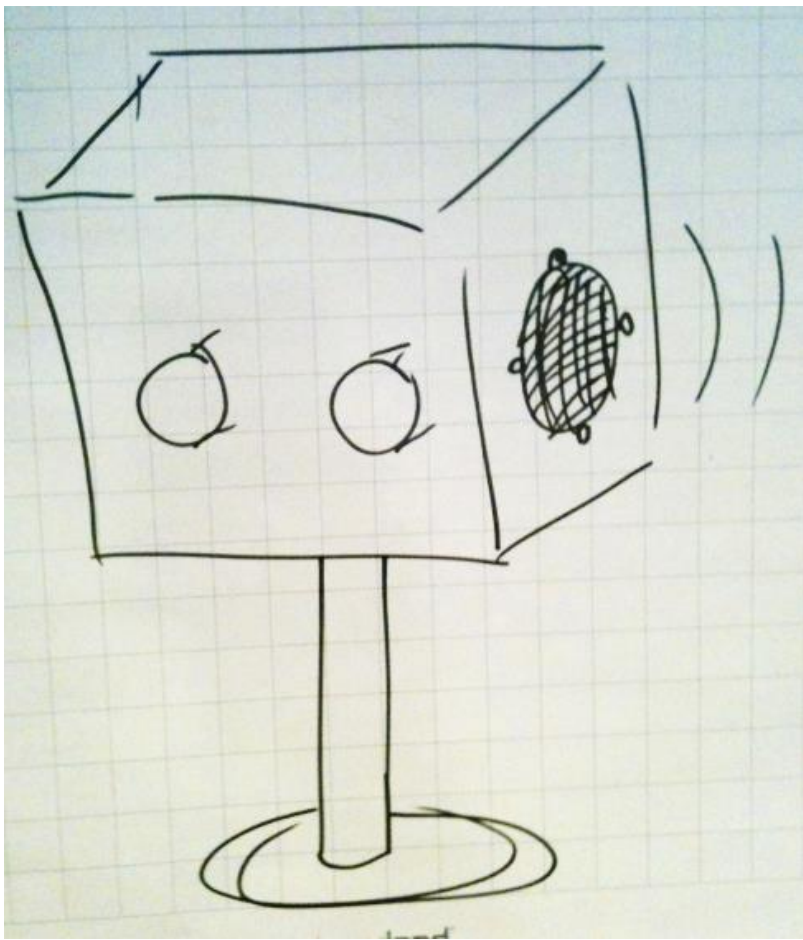
Créer et tester des alternatives

Dessiner au moins 5 solutions différentes qui répondent aux besoins de l'utilisateur



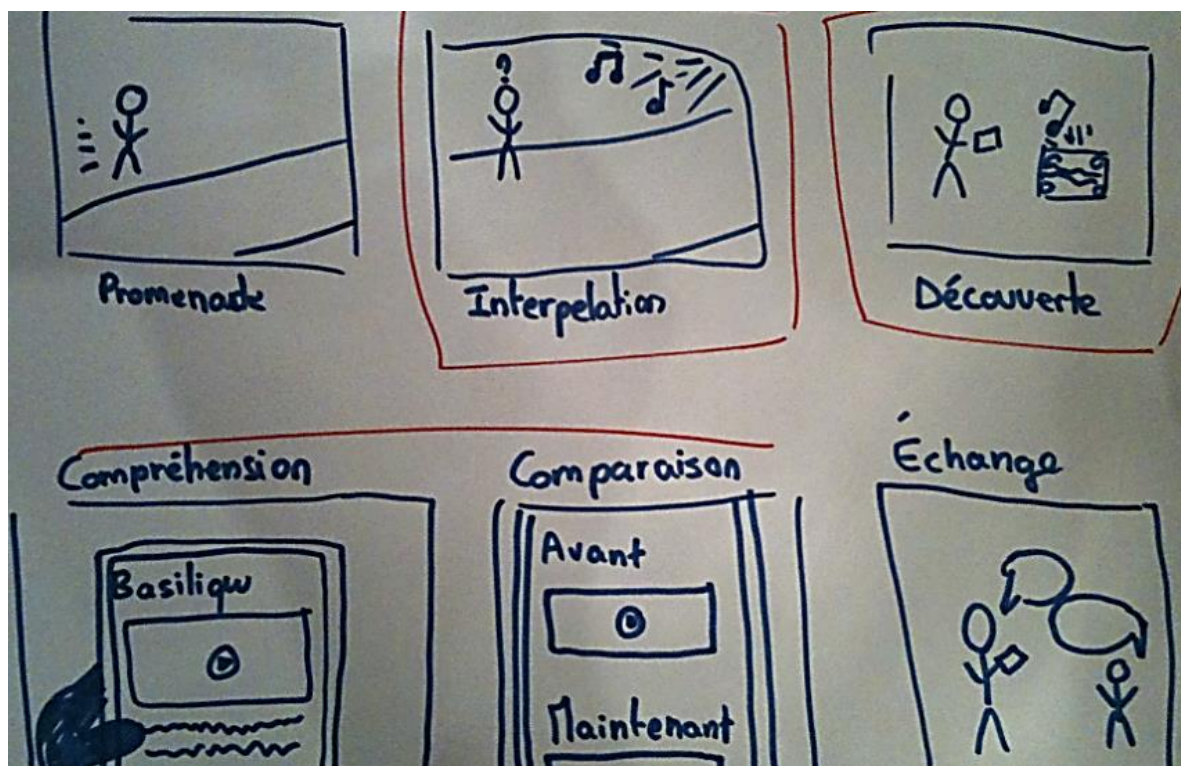
Partager ces solutions avec l'utilisateur et noter ses réactions

Créer une nouvelle solution enrichie par les commentaires précédents



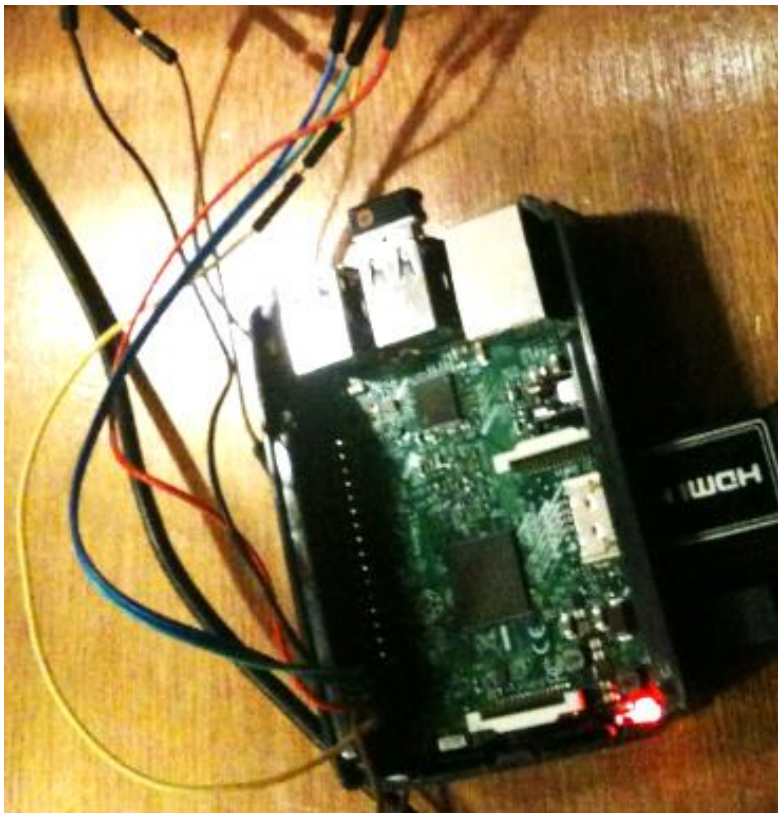
Analyser cette solution de façon plus détaillée

Représenter chaque étape du parcours de l'utilisateur utilisant cette solution



Qu'est-ce qui vous intrigue le plus dans le comportement qu'auront les usagers ? Quelle(s) étape(s) faut-il en priorité tester avec un prototype ?

Réaliser un prototype de la solution retenue



Collectez les retours d'expérience lors d'un crash test

Présenter le(s) prototype(s) et testez-le auprès d'utilisateurs. Expliquer comment votre idée est née et le processus qui a permis de la concrétiser. Noter les réactions

Simuler la prise en main de votre prototype et faire le point



+ Les points positifs

- Les points négatifs

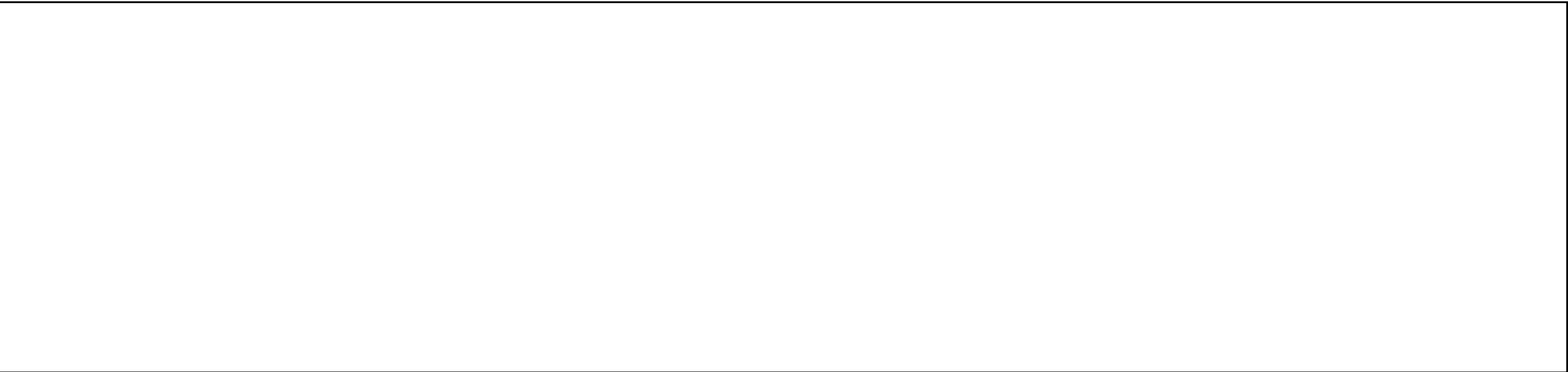
! Les choses inattendues

... Pour aller plus loin

Essayer votre prototype sur le terrain



Organiser la suite de vos expérimentations



Faites tester votre prototype par les utilisateurs



Observer comment les usagers s'approprient votre prototype

+ Les points positifs

- Les points négatifs

! Les choses inattendues

... Pour aller plus loin

Faire évoluer votre concept

Faire le bilan sur le fonctionnement / dynamique du groupe au cours de ce travail

Examiner l'impact de votre projet. Que permet-il de faire de nouveau ?

Fixer des objectifs pour la suite et organiser la suite de vos expérimentations