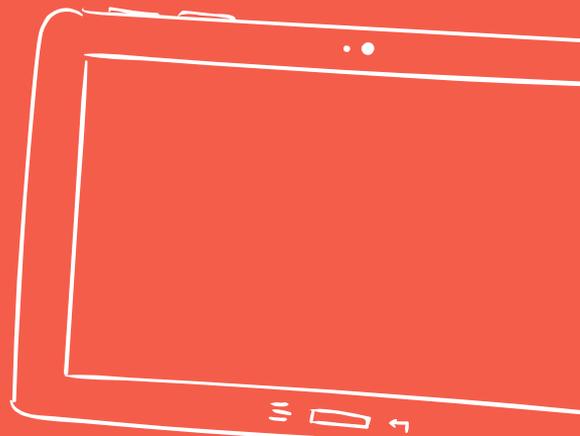
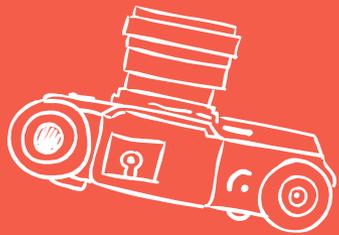


CO-CONCEVOIR UNE
INTERFACE AVEC L'ATELIER
DESIGN STUDIO

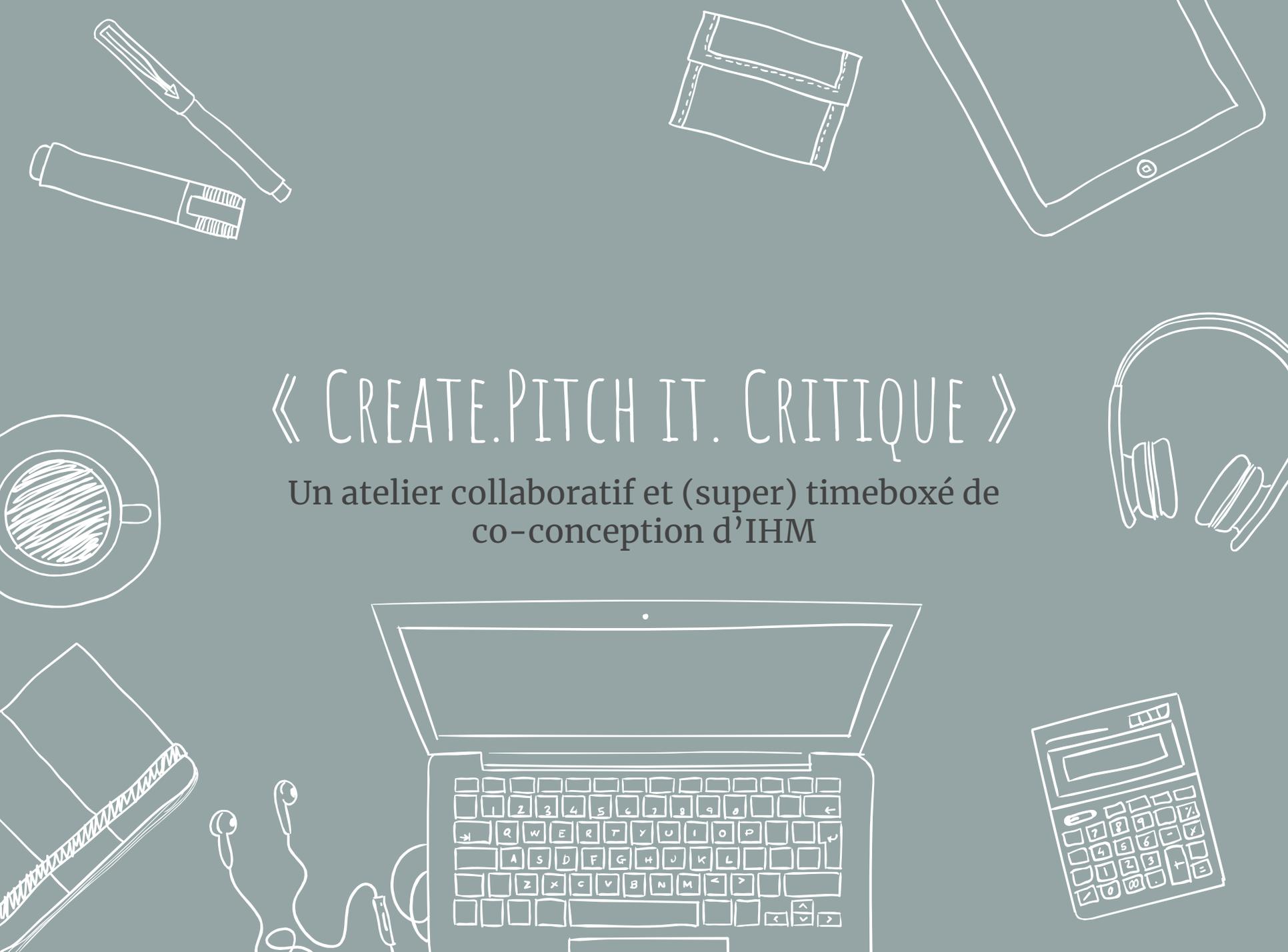




HELLO!

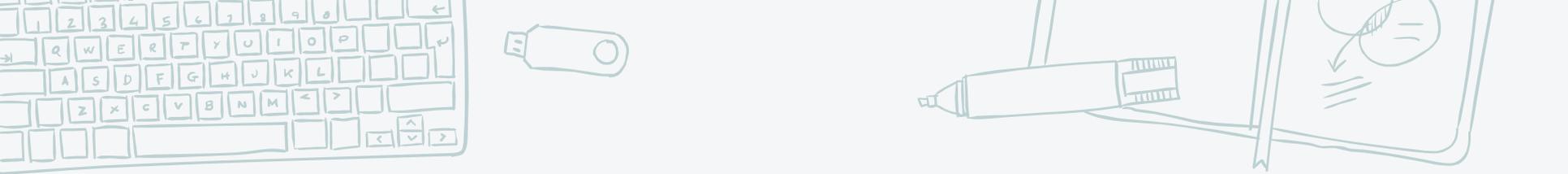
Je vous partage ce petit guide de facilitation pour Product Owner, pour vous aider à **animer des ateliers de co-conception agiles** dans une ambiance fun et décalée grâce à la **méthode Design Studio !**

twiiiiit twit @duboisrachel



« CREATE.PITCH IT. CRITIQUE »

Un atelier collaboratif et (super) timeboxé de
co-conception d'IHM

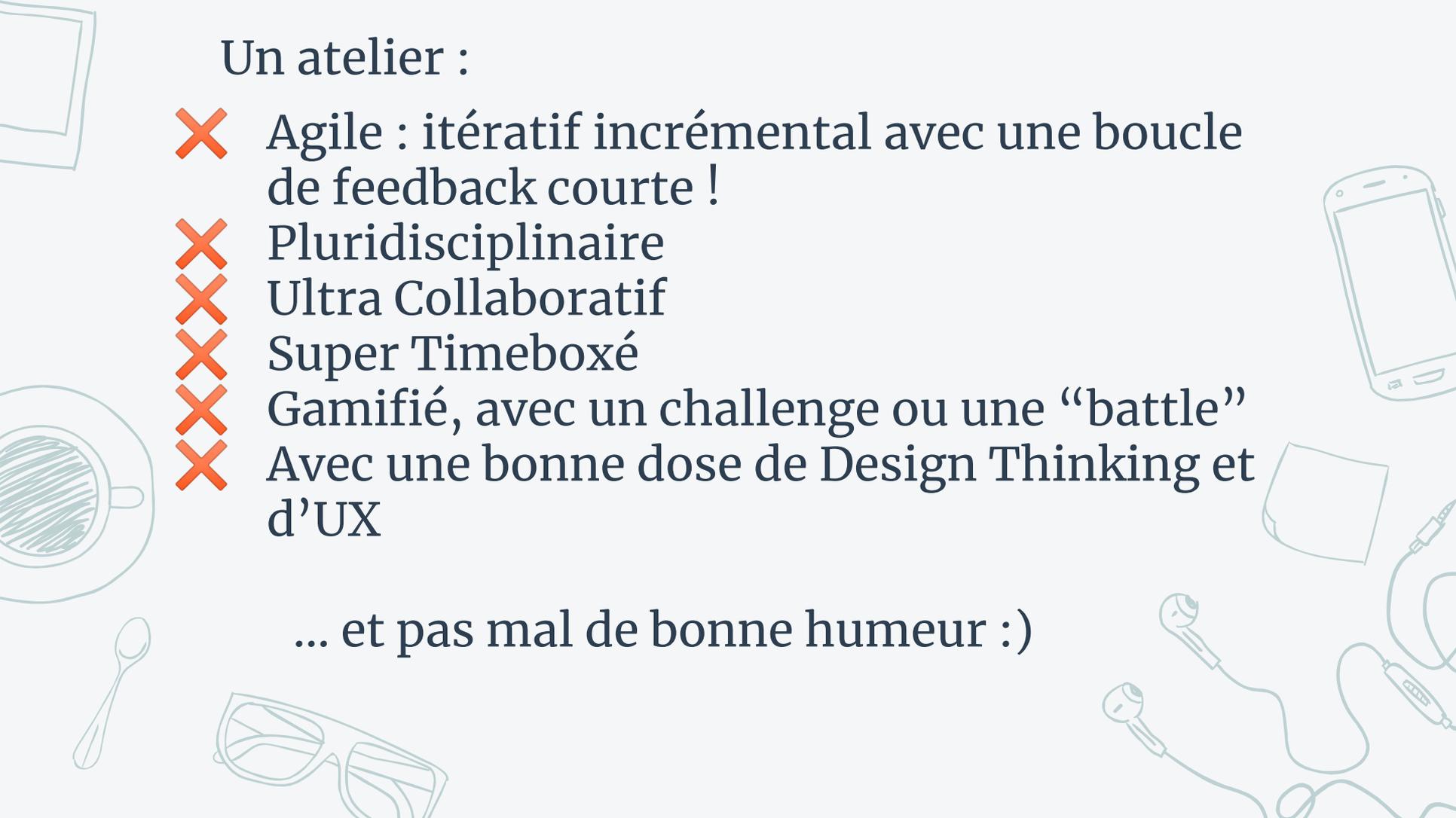


QU'EST-CE QUE C'EST ?

Un atelier :

- ✗ Agile : itératif incrémental avec une boucle de feedback courte !
- ✗ Pluridisciplinaire
- ✗ Ultra Collaboratif
- ✗ Super Timeboxé
- ✗ Gamifié, avec un challenge ou une “battle”
- ✗ Avec une bonne dose de Design Thinking et d'UX

... et pas mal de bonne humeur :)





POURQUOI EST-CE QUE CELA MARCHE ?

Un atelier destiné à **tous** :

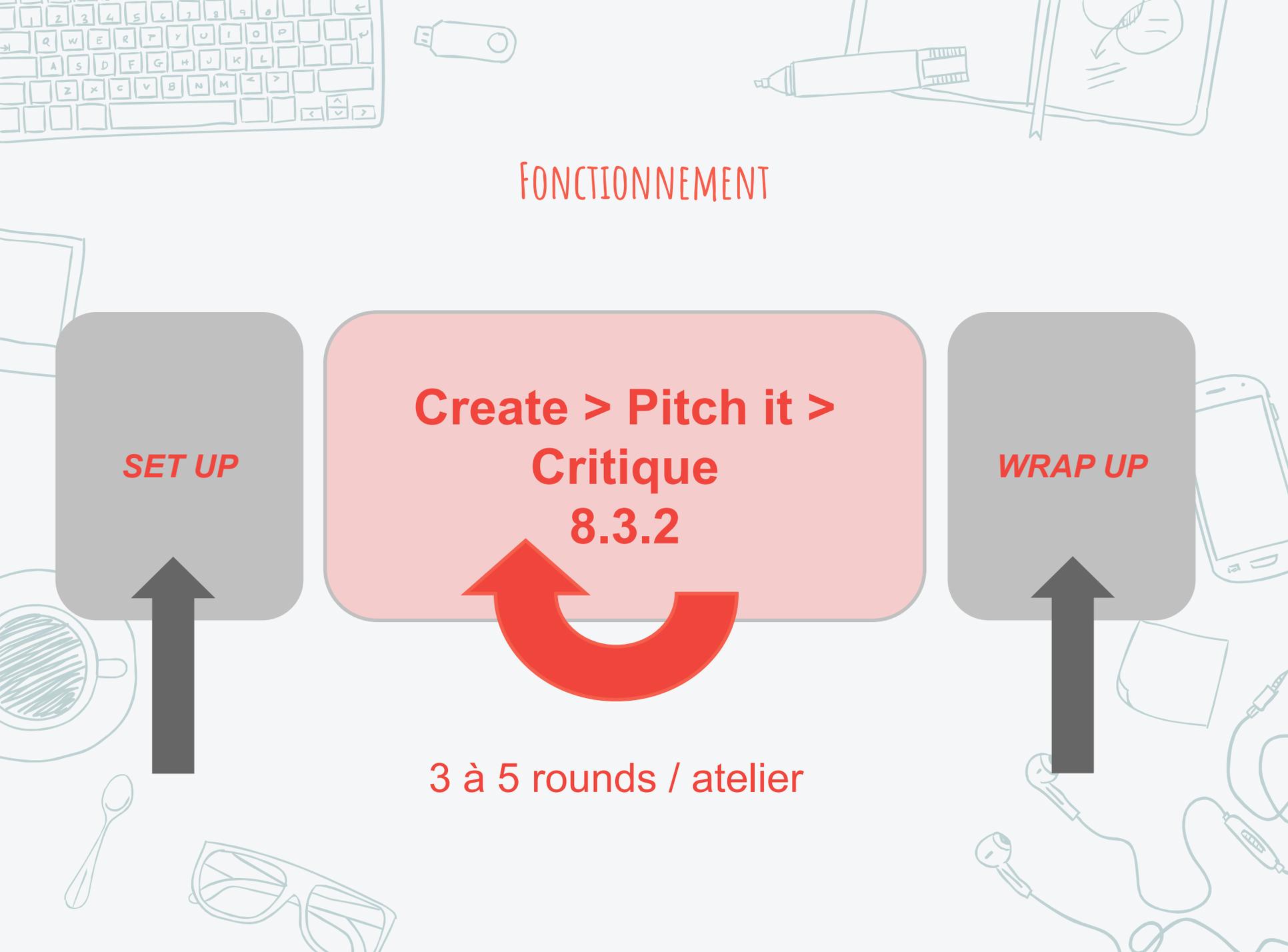
- ✗ Équipe agile : PO, développeurs, testeurs
- ✗ Experts : Ergonome, UX, Designers, Architectes (Archi technique, Archi de l'information...)
- ✗ Utilisateurs finaux, panels, Clients
- ✗ Parties prenantes : Marketing, Ventas, Métiers, Communication, Sponsors



POURQUOI EST-CE QUE CELA MARCHE ?

Le Design Studio permet de :

- ✗ Réfléchir, concevoir, dessiner et partager plusieurs propositions / idées / solutions (**intelligence collective**)
- ✗ Créer des liens de communication et de collaboration (dimension **team building**)
- ✗ Avoir une vision complète (globale et détaillée) des problèmes, objectifs et enjeux d'un logiciel -> (**Alignement**)
- ✗ Contribuer au produit final en apportant ses idées et compétences (**engagement**)
- ✗ Et de « toucher du doigt » la difficulté de concevoir une bonne IHM (efficace, userfriendly, innovante...)



FONCTIONNEMENT

SET UP

**Create > Pitch it >
Critique
8.3.2**

WRAP UP

3 à 5 rounds / atelier



#1 SET UP!



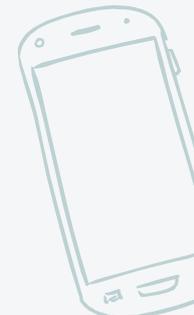


SET-UP !



Avant de commencer le Design Studio
proprement dit prévoir :

Un petit échauffement (ice breaker) pour :

- ✗ Permettre à chaque intervenant de se présenter
 - ✗ Créer du lien et détendre l'atmosphère
- 



J'aime bien détourner le "Crazy 8" challenge en demandant de dessiner 8 choses/concepts à partir d'un même motif ou symbole en 8 minutes !

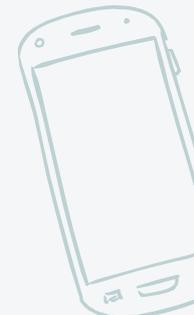




SET-UP !



Puis enchaîner sur une présentation par le Product Owner (Facilitateur) de l'objectif de l'atelier :

- ✗ Rappel du contexte (Pourquoi sommes-nous là aujourd'hui?)
 - ✗ Objectifs du Produit/ Service
 - ✗ Présentation des utilisateurs cible (Personas)
 - ✗ Présentation des scénarios d'usage retenus pour le Design Studio
 - ✗ Présentation des équipes et des règles du jeu
 - ✗ Les outils : papiers, feutres, postit, gommettes ..
- 
- 
- 
- 



Et si vous voulez spicer l'atelier : le Battle et son petit cadeau :)



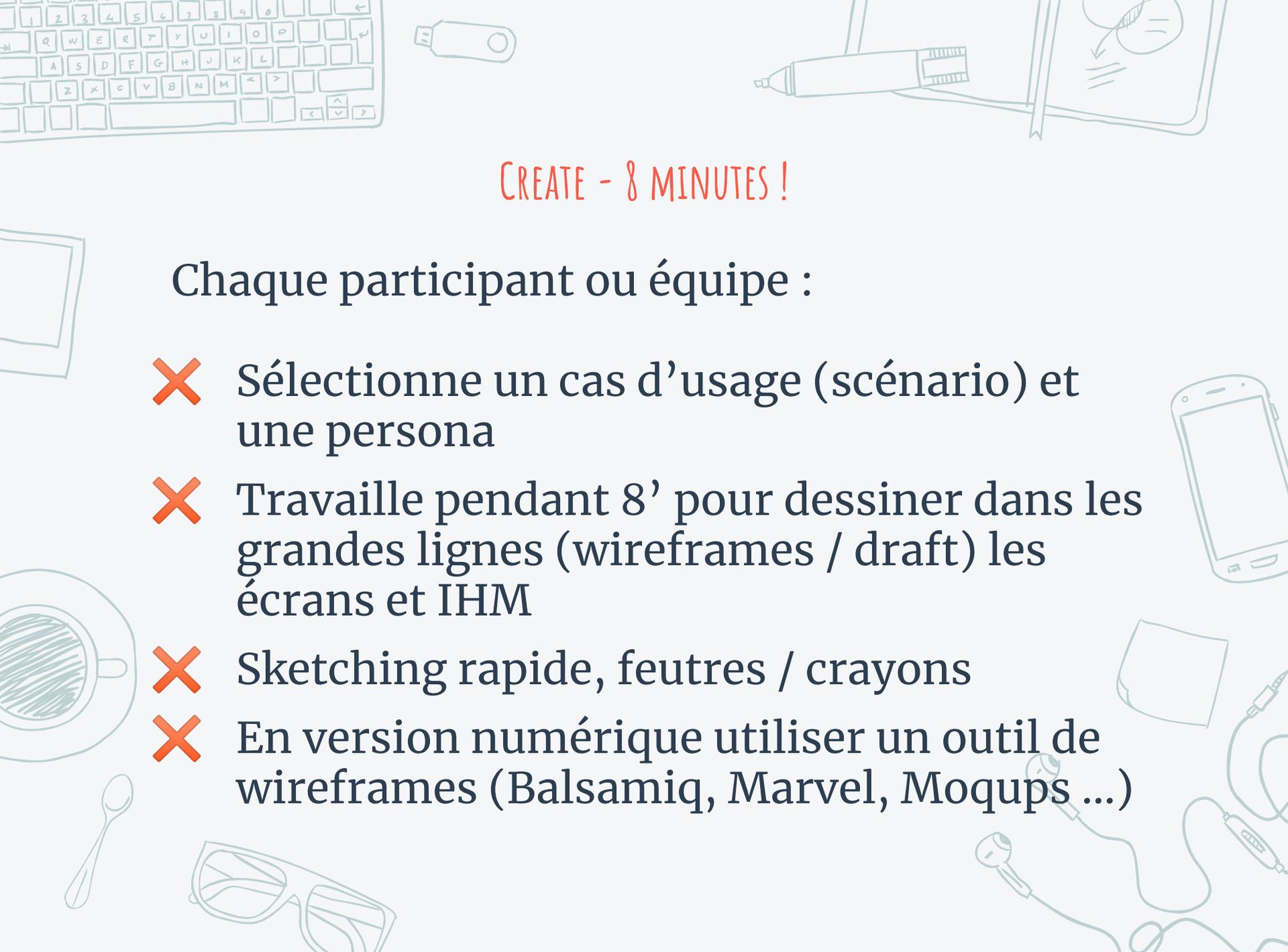
#2

DESIGN STUDIO : BATTLE !



CREATE (8')

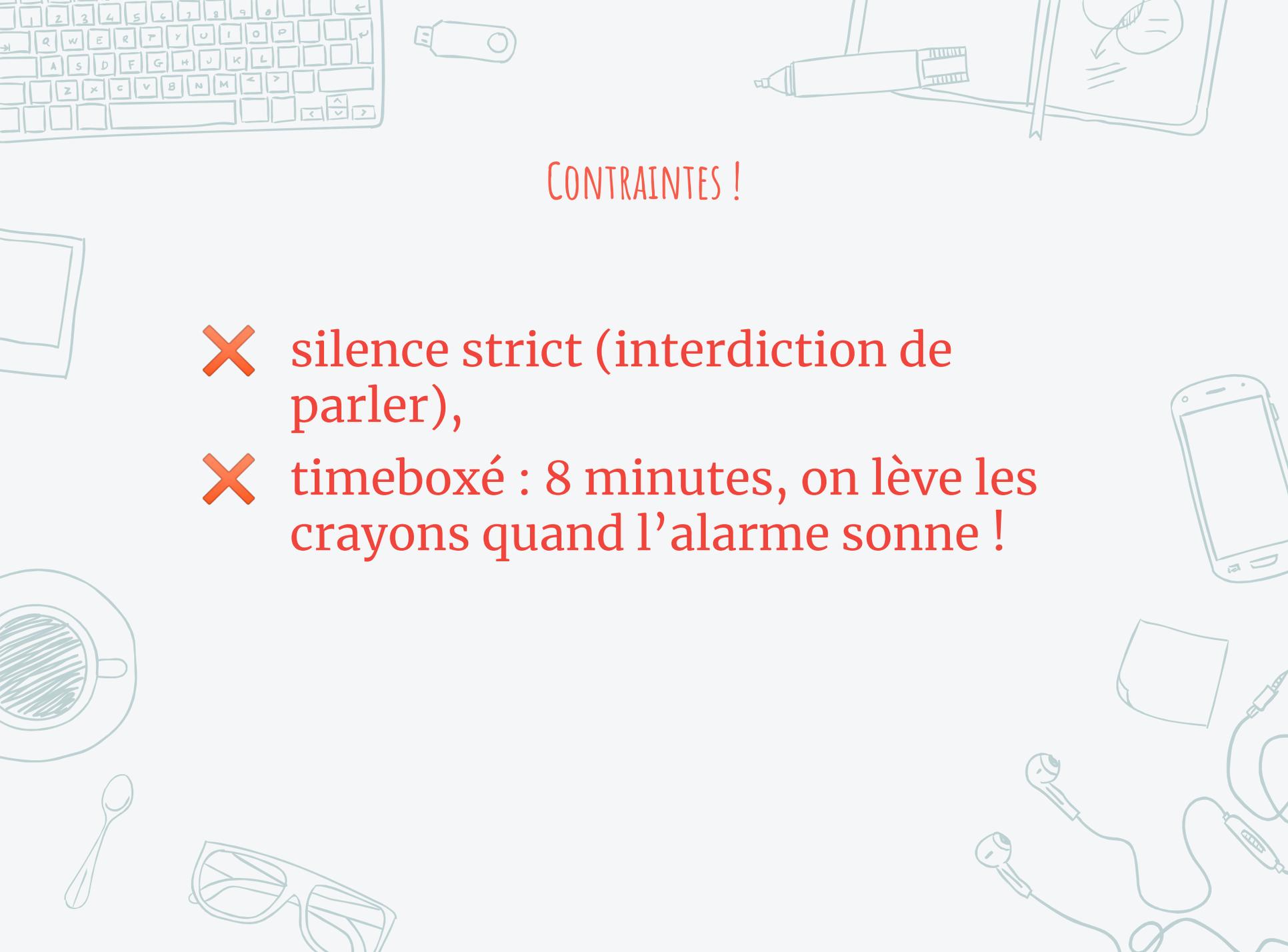




CREATE - 8 MINUTES !

Chaque participant ou équipe :

- ✗ Sélectionne un cas d'usage (scénario) et une persona
- ✗ Travaille pendant 8' pour dessiner dans les grandes lignes (wireframes / draft) les écrans et IHM
- ✗ Sketching rapide, feutres / crayons
- ✗ En version numérique utiliser un outil de wireframes (Balsamiq, Marvel, Moqups ...)



CONTRAINTES !

- ✘ silence strict (interdiction de parler),
- ✘ timeboxé : 8 minutes, on lève les crayons quand l'alarme sonne !



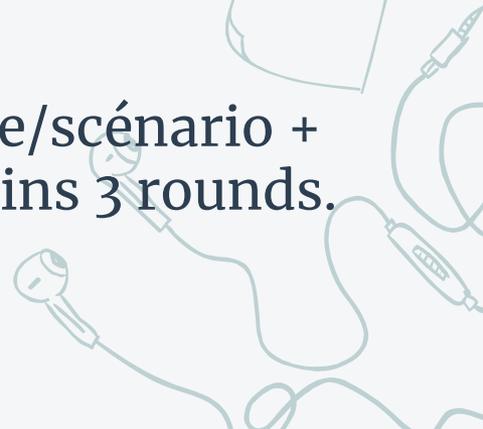
ASTUCE DE COACH !



Si vous travaillez avec des équipes, vous pouvez moduler les contraintes de silence au fil des rounds :

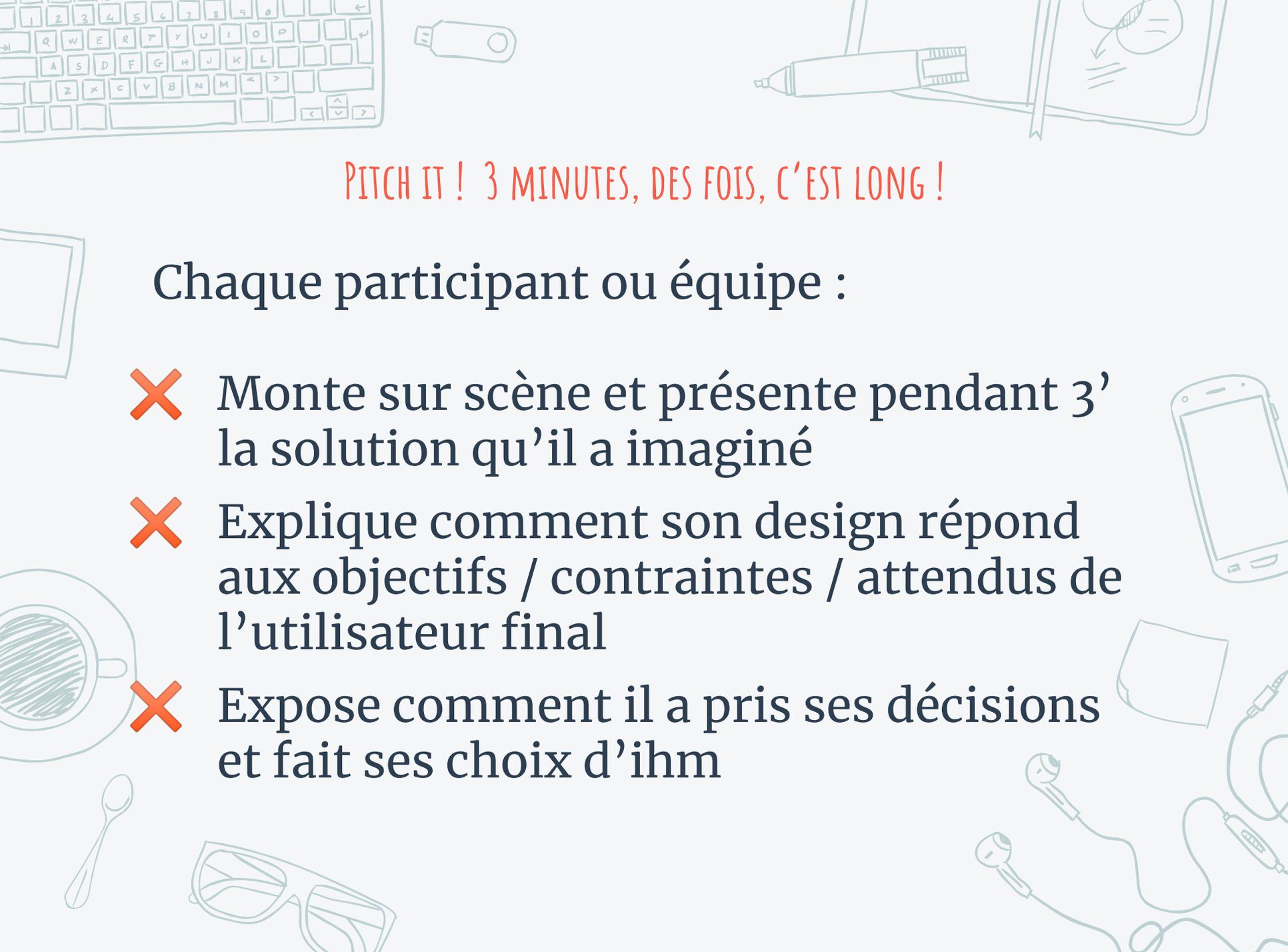
- ✗ 1er round - 8' de silence strict, personne ne parle
- ✗ 2ème round - 4 minutes de silence strict, 4 minutes d'échanges autorisés
- ✗ 3ème et dernier round - 8' avec échanges autorisés au sein de l'équipe

Faites 3 rounds sur 1 même cas d'usage/scénario + persona, puis changer pour les prochains 3 rounds.



PITCH IT (3')

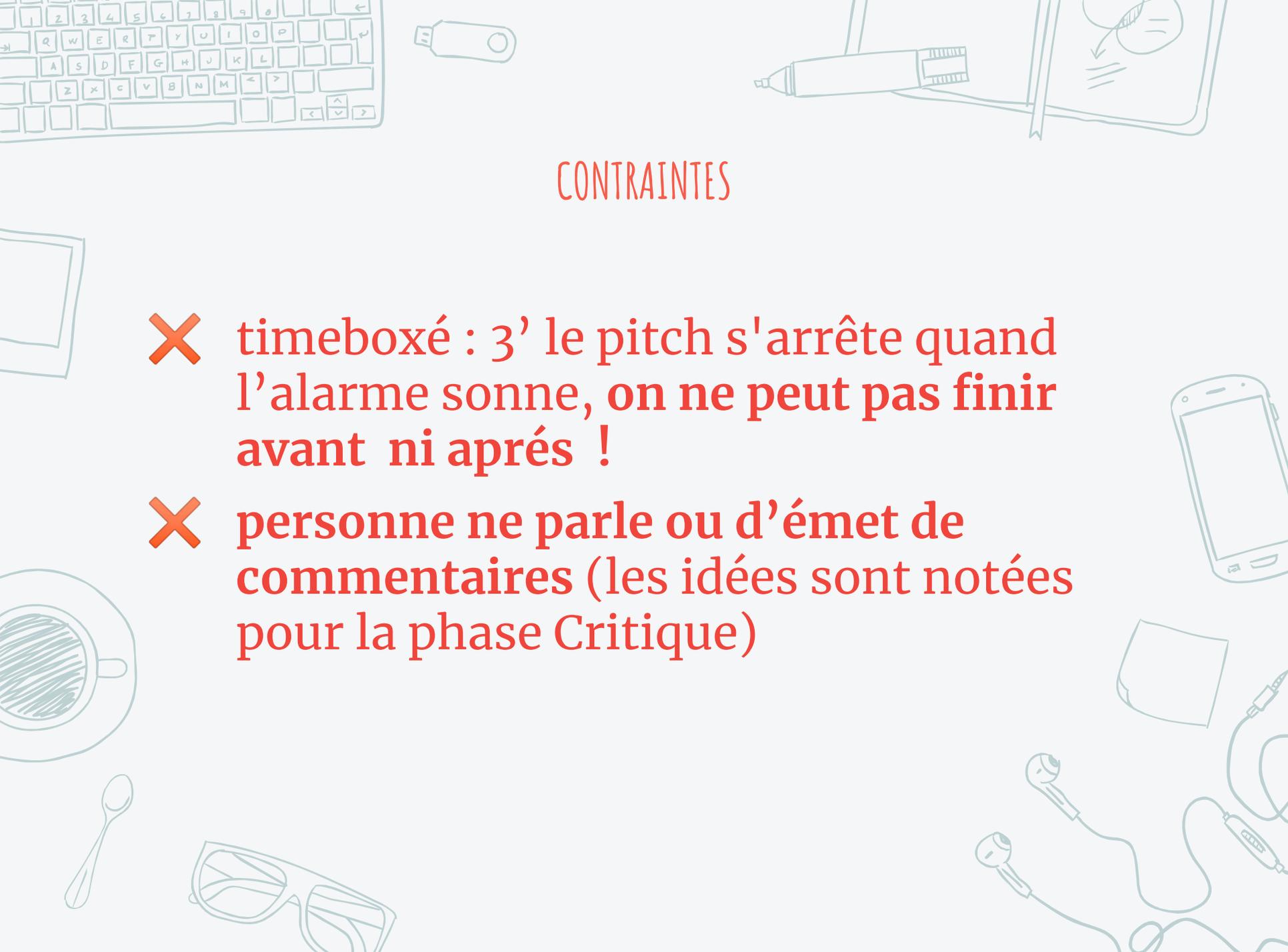




PITCH IT ! 3 MINUTES, DES FOIS, C'EST LONG !

Chaque participant ou équipe :

- ✗ Monte sur scène et présente pendant 3' la solution qu'il a imaginé
- ✗ Explique comment son design répond aux objectifs / contraintes / attendus de l'utilisateur final
- ✗ Expose comment il a pris ses décisions et fait ses choix d'ihm



CONTRAINTES

- ✗ **timeboxé : 3' le pitch s'arrête quand l'alarme sonne, on ne peut pas finir avant ni après !**
- ✗ **personne ne parle ou d'émet de commentaires (les idées sont notées pour la phase Critique)**



ASTUCE DE COACH !



N'hésitez pas à scénariser cette phase :

- ❌ Créer un espace dédié, une scène pour que chacun s'expose en exposant ces idées
 - ❌ Demander à vos participants de vendre leurs idées ! Le storytelling du point de vue de l'utilisateur final fonctionne super bien !
 - ❌ "Mesurez la performance" de chacun avec un applaudimètre !
 - ❌ Si vous travaillez avec des équipes, en mode 3 rounds
 - Au 1er round chaque participant vient pitcher son idée
 - Puis au rounds 2 et 3 l'équipe peut envoyer 1 ou plusieurs émissaire en fonction du nombre d'idées qu'elle a généré
- 
- 
- 
- 
- 

CRITIQUE (2')





CRITIQUE : L'ART DU FEEDBACK CONSTRUCTIF



APRÈS UN RAPPEL DES RÈGLES PAR LE FACILITATEUR :

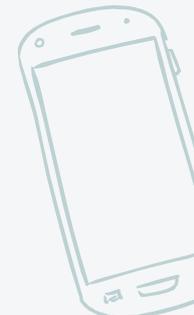
- ✗ On « critique » le design pas le designer : la critique doit être constructive
 - ✗ La critique doit respecter le format imposé
 - ✗ La critique doit être concentrée uniquement sur les objectifs à atteindre, pas sur « J'aime ou J'aime pas un design »
 - ✗ Si l'on a rien à apporter de constructif on ne parle pas
- 
- 
- 
- 
- 

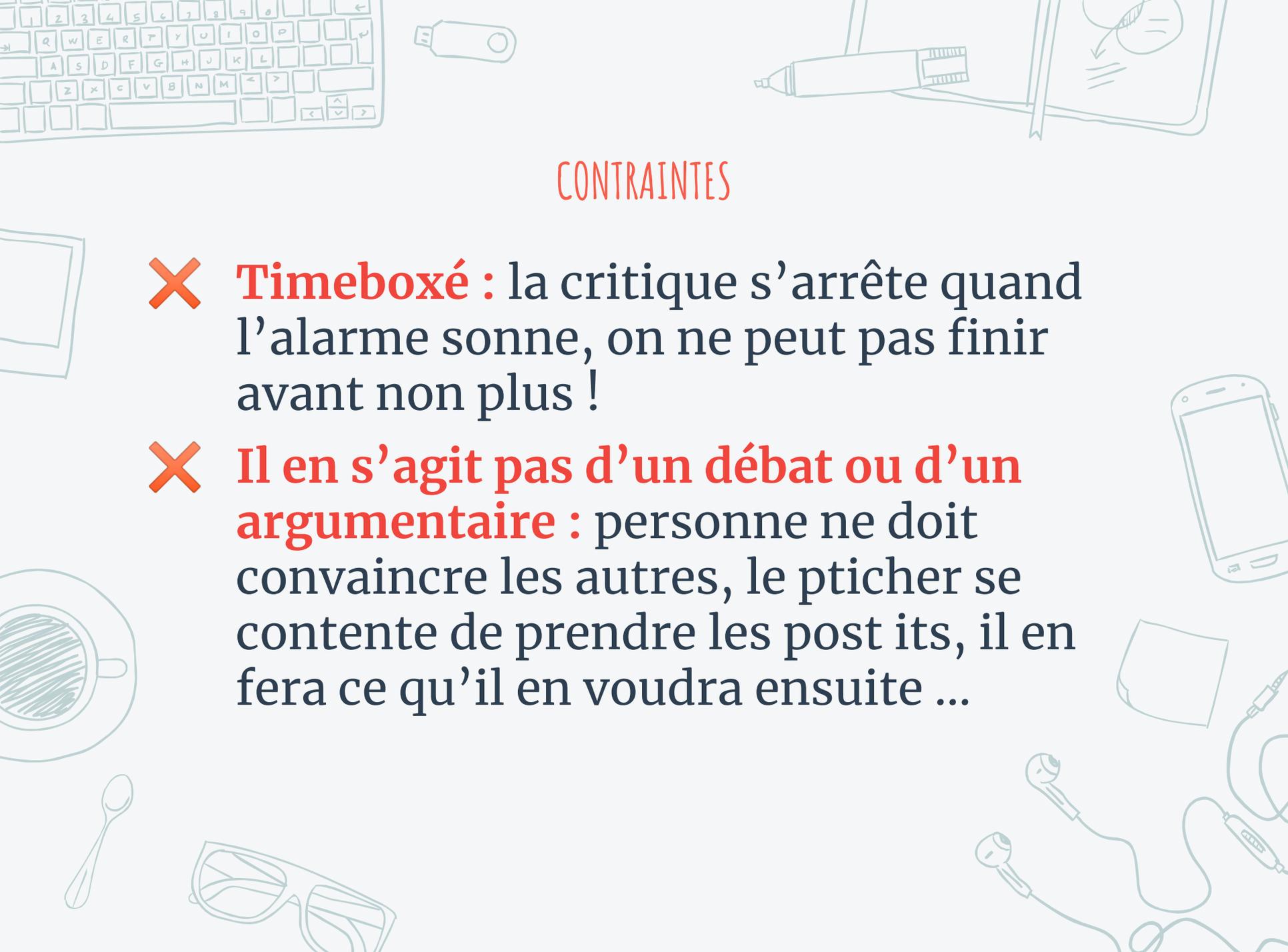


CRITIQUE : L'ART DU FEEDBACK CONSTRUCTIF



Chaque participant qui le souhaite, dans l'audience, dispose de 2' pour adresser ses remarques sur le format suivant :

- ✘ **Identifie 1 ou 2 choses qui ne fonctionnent pas (post-it rouges)** et propose des éléments/ idées qui permettraient de résoudre le(s) problème(s)
 - ✘ **et/ou Pointe 2 ou 3 bonnes idées (post-its verts)** et explique pourquoi selon lui cela fonctionne
- 
- 
- 
- 
- 



CONTRAINTES

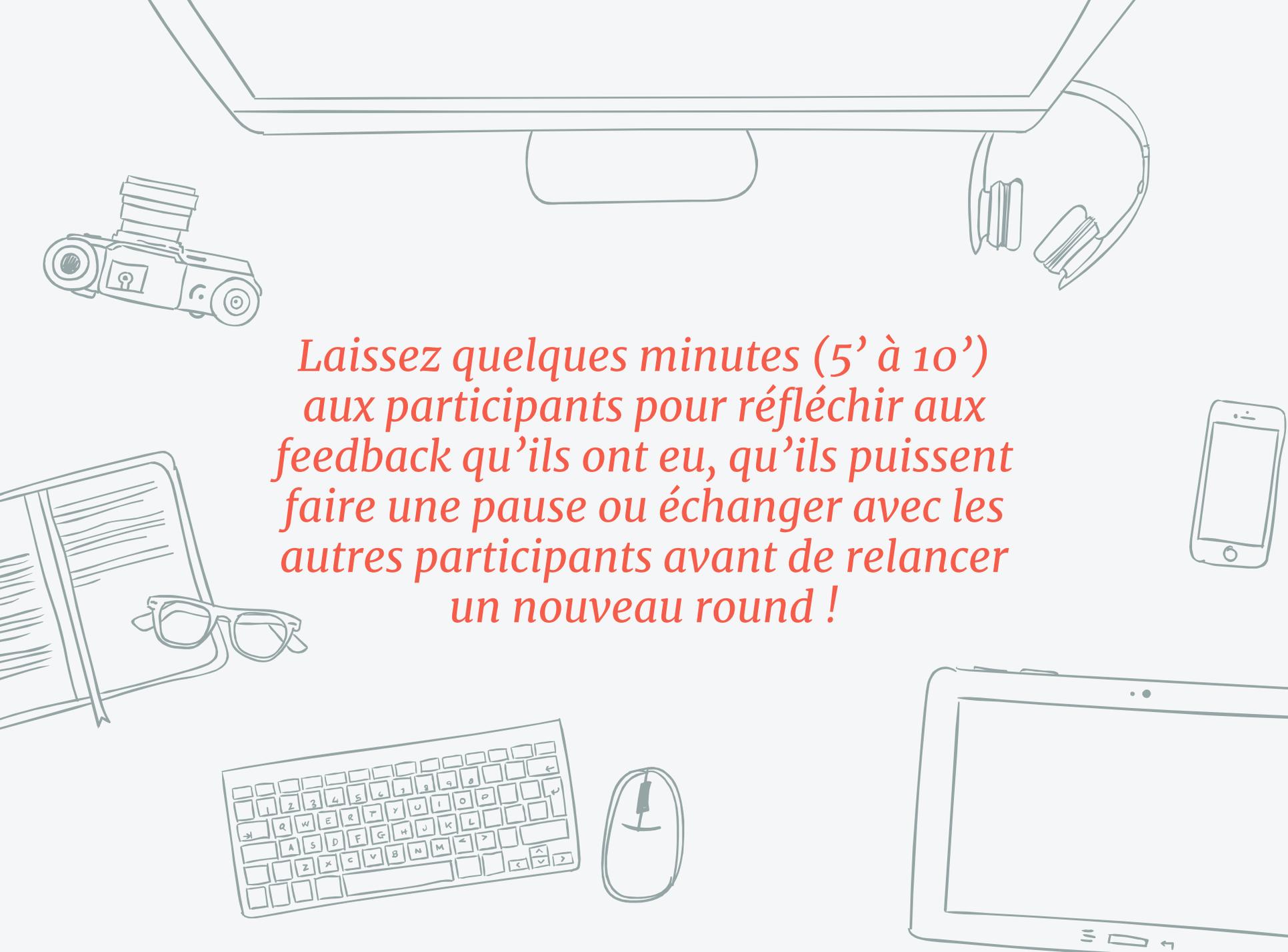
- ✗ **Timeboxé** : la critique s'arrête quand l'alarme sonne, on ne peut pas finir avant non plus !
- ✗ **Il en s'agit pas d'un débat ou d'un argumentaire** : personne ne doit convaincre les autres, le pticher se contente de prendre les post its, il en fera ce qu'il en voudra ensuite ...



ASTUCE DE COACH !



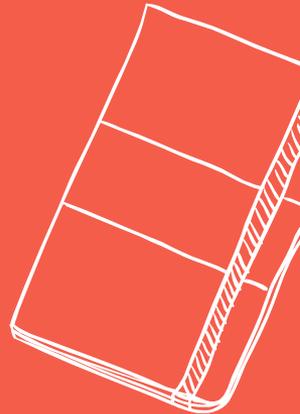
- ✘ **Soyez très ferme sur la structure du feedback, notamment le feedback “négatif”** : il est facile de pointer ce qui ne va pas, il est plus difficile de proposer des solutions ou des alternatives, cependant c’est bien dans cette contre-proposition que se cache la valeur de l’intelligence collective (cadeau)
- ✘ **N’hésitez pas à recadrer avec bienveillance et fermeté les comportements qui dérapent ! J’utilise des cartons jaunes** que je donne aux récalcitrant qui, de ce fait, se regulent mieux.



*Laissez quelques minutes (5' à 10')
aux participants pour réfléchir aux
feedback qu'ils ont eu, qu'ils puissent
faire une pause ou échanger avec les
autres participants avant de relancer
un nouveau round !*



#3 WRAP UP!

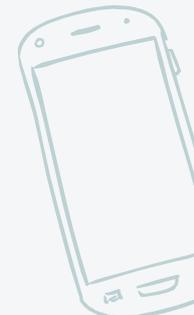




WRAP UP : L'ART DE LA SYNTHÈSE !



En fin de session :

- ✗ Toutes les propositions élaborées sont affichées au mur
 - ✗ Les participants sont invités à sélectionner collectivement 1 à 3 ihm qui selon eux fonctionnent le mieux (dot voting, “buy a feature” détourné, matrices, etc ...)
 - ✗ Eventuellement si 1 seule ihm doit être retenue on peut faire une session de travail collectif de définition, précision, enrichissement (60' max)
- 
- 
- 
- 
- 
- 



FEEDBACK & RETROSPECTIVE : L'AMELIORATION CONTINUE

- 
- ✘ Le facilitateur qui a été observateur durant l'atelier fait un **débrief rapide** de la session (3 à 5')
 - ✘ Et ferme l'atelier en proposant à chacun d'exprimer un **feedback** visant à améliorer le format pour la prochaine session



ROTI

Cercle de parole

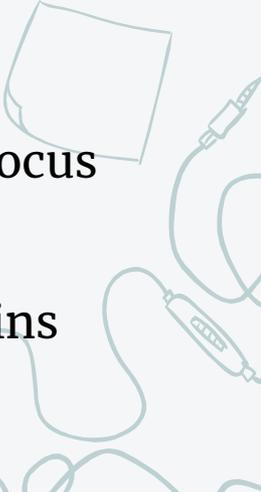
Retrospectives agiles classiques (5L, Big Star Fish, etc..)





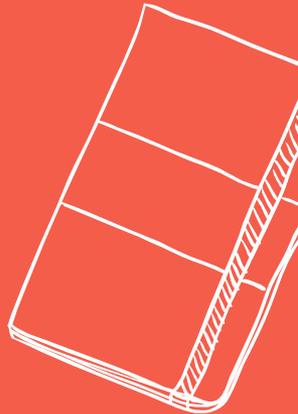
ASTUCE DE COACH !



- 
- 
- 
- 
- 
- 
- ✗ Si vous avez choisi une approche “Battle’ d’équipes : récompensez l’équipe dont l’IHM a été sélectionnée au vote final !
 - ✗ Prenez tout en photo ! Ainsi à l’issue de l’atelier, et idéalement dans les 2 jours qui suivent, vous pourrez envoyer sous forme numérique toutes les productions réalisées pendant l’atelier à l’ensemble des participants.
 - ✗ Créez du lien entre les ateliers !
 - Invitez les participants aux démos des équipes
 - Proposez des tests des prototypes en mode libre, ou en focus group
 - et bien sur intégrez tout ou partie des propositions d’amélioration dans le design et la facilitation des prochains design studio



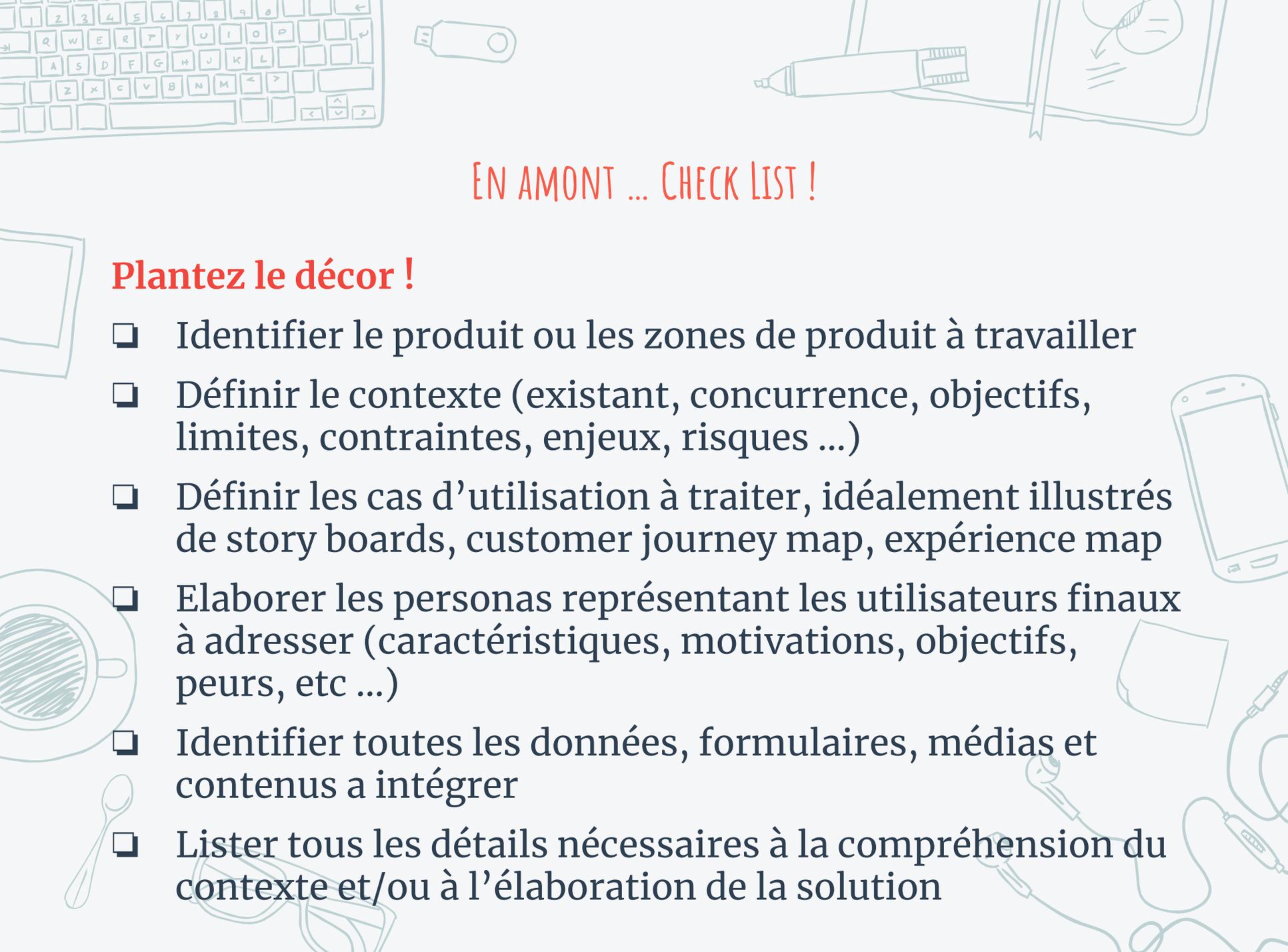
BONUS :-)





BIEN PRÉPARER VOTRE DESIGN STUDIO

Et quelques astuces en vrac :)



EN AMONT ... CHECK LIST !

Plantez le décor !

- ❑ Identifier le produit ou les zones de produit à travailler
- ❑ Définir le contexte (existant, concurrence, objectifs, limites, contraintes, enjeux, risques ...)
- ❑ Définir les cas d'utilisation à traiter, idéalement illustrés de story boards, customer journey map, expérience map
- ❑ Elaborer les personas représentant les utilisateurs finaux à adresser (caractéristiques, motivations, objectifs, peurs, etc ...)
- ❑ Identifier toutes les données, formulaires, médias et contenus à intégrer
- ❑ Lister tous les détails nécessaires à la compréhension du contexte et/ou à l'élaboration de la solution



EN AMONT : FAITES DU BRUIT !



Faites du lobbying et donnez envie !

- ❑ Communiquez très clairement l'objectif et les attendus du workshop
 - ❑ Demandez aux participants de réfléchir et de préparer les idées (on ne vient pas les mains dans les poches)
 - ❑ Invitez les participants bien à l'avance
 - ❑ Regrouper toutes les parties prenantes, y compris les extérieurs qui vont « peser » sur le produit
 - ❑ Préparer les équipes (si beaucoup de participants)
 - ❑ Réquisitionner des observateur(s) – facilitateur(s) additionnels pour les grands groupes
- 
- 
- 
- 
- 



EN AMONT : LE DIABLE SE CACHE DANS LES DÉTAILS !



Soignez la logistique !

- ❑ Vérifiez la salle et son implantation
 - ❑ Réservez boissons chaudes et froides pour les pauses, et le déjeuner si vous construisez l'atelier sur une journée.
 - ❑ Commandez les fournitures : papier (blanc, couleur, pointillés), crayons et feutres, post it (couleurs et formats différents), ciseaux, rubans adhésifs , gommettes, stickers
 - ❑ Imprimez des pages gabarits (navigateurs, iphone, pages quadrillées)
 - ❑ Des éléments d'interface, icônes ...
 - ❑ Dans les grandes salles pensez au micro et au rétroprojecteur
- 
- 
- 
- 
- 



LE JOUR J



Affichez sur les murs de la salle :

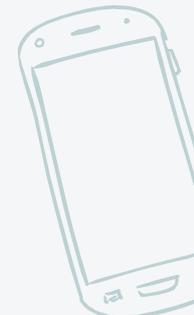
- ✗ Une « zone inspiration » : screen shot d'IHM inspirante, éléments visuels et graphiques, etc
 - ✗ Les personnas (en grand)
 - ✗ Les IHM existantes
 - ✗ Les règles de vie et règles/consignes du Design Studio
- 
- 
- 
- 
- 



Et confisquez smartphones et ordinateur portables si vous êtes en présentiel !



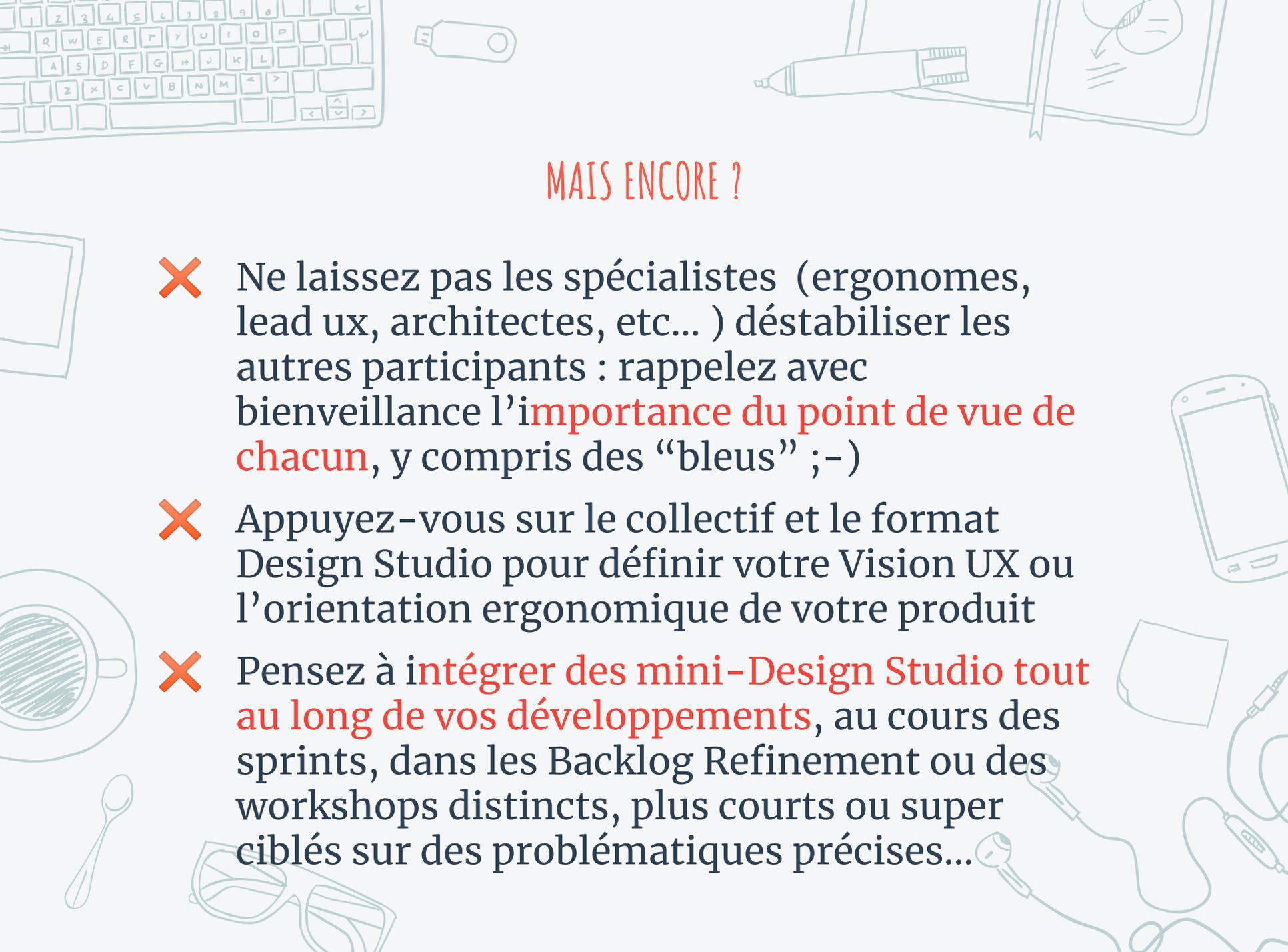
PTITS CONSEILS EN VRAC !

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- ✗ **En tant que PO / facilitateur : ne participez pas !**
Investissez plutôt en observant vos participants : le plus précieux n'est pas tant dans le dessin que dans les explications et arguments ;-)
 - ✗ **Soyez intransigeant sur les règles du jeu :**
faites respecter le timebox, recadrer les comportements à chaque fois que nécessaire !
 - ✗ Prévoir à minima 3 à 4 heures, l'idéal étant sur une journée
 - ✗ N'oubliez pas de faire des pauses entre chaque round : **sortez marcher ! ;)**



ENCORE + DE CONSEILS EN VRAC ?!

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- ✗ Le sketching est une question de pratique, alors **entraînez-vous!**
 - ✗ **Dédramatisez** le “je ne sais pas dessiner” : tant que vous savez dessiner des carrés, des ronds, des traits et des flèches vous pouvez sketcher !
 - ✗ Ce n’est pas un travail de “design” (beau) mais **un travail de conception** : le design d’interface est l’affaire de tous.
 - ✗ Impliquez le **PLUS DE PERSONNES POSSIBLE** (spécialistes de l’interface, développeurs, testeurs, représentants métier, clients, utilisateurs...).



MAIS ENCORE ?

- ✗ Ne laissez pas les spécialistes (ergonomes, lead ux, architectes, etc...) déstabiliser les autres participants : rappelez avec bienveillance l'**importance du point de vue de chacun**, y compris des “bleus” ;-)
- ✗ Appuyez-vous sur le collectif et le format Design Studio pour définir votre Vision UX ou l'orientation ergonomique de votre produit
- ✗ Pensez à **intégrer des mini-Design Studio tout au long de vos développements**, au cours des sprints, dans les Backlog Refinement ou des workshops distincts, plus courts ou super ciblés sur des problématiques précises...

DESIGN STUDIO 9H30 12H30

- 1 CHECK IN →
US BRAIN QUESTIONS
FLOW US REPONSES
- 2 Présentation → MEL

3 DESIGN STUDIO

Les Règles du Jeu

1 ROUND
15' TIME BOX

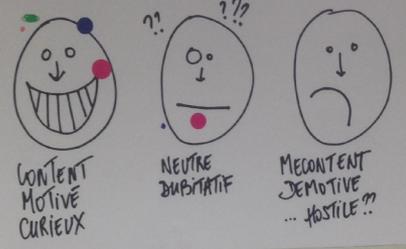
- 1 Chacun dessine 1 (ou plus) proposition d'idée
- 2 ON présente sa proposition, les autres la commentent
- 3 On intègre le Feedback au prochain round

ON FAIT 4 ROUNDS et ON VOTE!!!

- 4 CHECK OUT : Un petit Roti pour la route :-)

MERCI

Cet atelier me rend... 2 colle ta GOMME!!!



Un petit ROTI pour la route?!



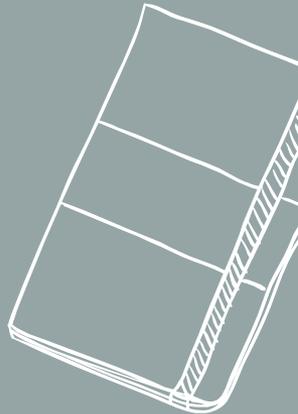


LIENS UTILES !

- ✗ La plaquette PDF synthèse de Jeff Patton :
http://jpattonassociates.com/wp-content/uploads/2015/03/design_studio_quickref.pdf
- ✗ Une super video (en anglais) : <https://vimeo.com/37861987>
- ✗ Le blog de Jean-Claude Grosjean :
<http://www.qualitystreet.fr/2012/09/21/design-studio-tellement-ux-tellement-creatif-tellement-agile/>
- ✗ Plein plein d'infos sur le design Studio (et pas que) :
[http://founderswiki.com/wiki/UX %26 Collaboration tech niques](http://founderswiki.com/wiki/UX_%26_Collaboration_tech_niques)
- ✗ L'excellent UX Magazine :
<https://uxmag.com/topics/design-theory>
- ✗ Une autre façon de faire, par exemple :
<http://www.targetprocess.com/blog/2011/05/ux-meets-agile-design-studio-methodology.html>



"STEALING IS HIGHLY
ENCOURAGED ... AS LONG AS
YOU MAKE IT BETTER!"





THANKS! MERCI :)
Des questions?

rachel.jolindubois@gmail.com

