



Le Kit Agile



LES CARTES

Des cérémonies agiles, des ateliers, du fun !



Ice Breaker :

Trouvez des astuces et des conseils



Feedback :

Récupérez de l'information



Rétrospective :

Faites le bilan d'une période donnée

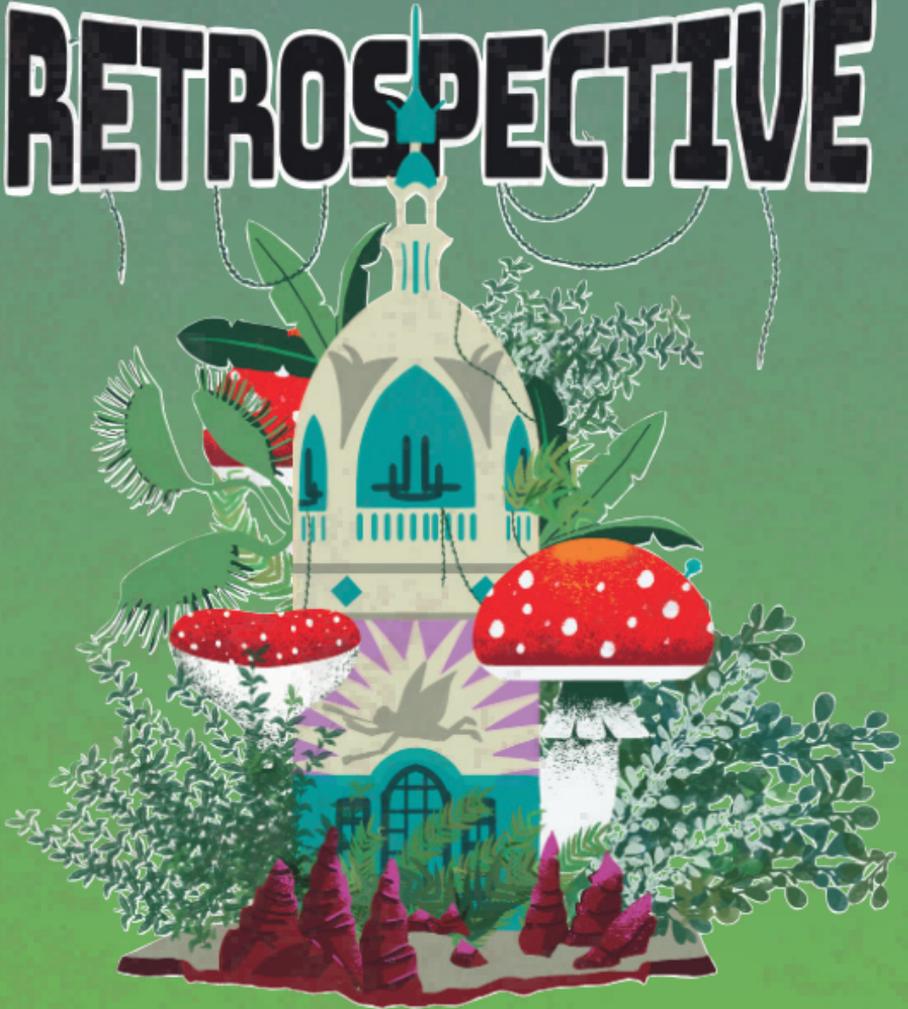


User Experience : Testez le ressenti émotionnel de vos utilisateurs



Design Thinking : Ayez une approche de l'innovation centrée sur l'humain

RETROSPECTIVE



BISOUNOURS

Difficulté ★★☆☆☆

En individuel sur des post-it ;

- Écrire ce qui va et ce qui ne va pas dans le contexte actuel.
- Transformer chaque élément négatif en événement positif, essayer de trouver du bon dans toutes les situations.
- Proposer une amélioration.

Présenter ses post-it au groupe.

Voter pour les améliorations prioritaires à mettre en place.

QUAND L'UTILISER:

Quand le contexte devient difficile, cela permet de rebooster le moral. Prendre conscience que finalement la situation n'est pas si terrible.



NOS TIPS :
VEILLER À CE QUE CHACUN SOIT
CONSTRUCTIF



SPEED DATING

Difficulté ★★☆☆☆

1. Chacun identifie un sujet qu'il souhaite améliorer.
2. On forme des couples face à face répartis dans la pièce.
3. Chaque couple échange pendant 8 min : 4min sur le sujet des 2 participants.
4. Chacun note au fur et à mesure les idées / actions / solutions envisagées.
5. On fait une rotation des couples et on recommence 4, 5 fois ou plus !
6. Chacun fait une restitution au groupe des solutions trouvées sur sa problématique.

QUAND L'UTILISER:

Quand la répartition du temps de parole n'est pas égale, ou que l'équipe apprend à se connaître.



NOS TIPS :
PRÉPARER EN AMONT LA SALLE (OU DES SALLES VIRTUELLES) ET UN PLAN DE ROTATION



GEOPARDY

Difficulté ★★★★★

1. Chaque participant rédige sur 2 post-it une question et la réponse à la question. Par exemple : qu'est-ce qui a été le plus difficile sur ce sprint ? La dette technique.
2. Les participants affichent les réponses.
3. Pour chaque post-it, on essaye de deviner la question. L'équipe entière fait des propositions.
4. Chaque participant va lire les questions proposées et complète sa réponse avec la bonne question.
5. DOTE VOTING sur les questions les plus importantes.

QUAND L'UTILISER:

Pour dynamiser un groupe, permettre de réfléchir aux problématiques de chacun : faire preuve d'empathie.



NOS TIPS :
PEUT ÊTRE COMBINÉ AVEC L'ICE BREAKER
KAAMELOTT



DIXIT

Difficulté 

En amont, l'animateur définit les thèmes qu'il souhaite aborder. Il y aura autant de tours que de thèmes.

Premier tour :

1. Chaque participant choisit une carte de jeu Dixit qui correspond à l'idée qu'il souhaite exprimer.
2. À tour de rôle les participants montrent leur carte sans explication.
3. Les équipiers doivent deviner pourquoi la carte a été choisie.

Puis faire un second tour avec le deuxième thème et ainsi de suite.

QUAND L'UTILISER:

Pour favoriser l'empathie et permettre d'aborder des sujets ou des tensions en utilisant le langage imagé et ésotérique.



NOS TIPS :

LES CARTES DIXIT SE TROUVENT EN VERSION GRATUITE SUR INTERNET / RÉALISABLE AUSSI EN ICE-BREAKER



SHERPA

Difficulté ★★☆☆☆

Deux possibilités (a ou b) pour l'animation de cette rétro :

1. a. Dessiner une montagne en coupe, prévoir un camp de base (départ) et un sommet avec x zones (x participants). Chaque personne exprime par un dessin son ressenti de la période en complétant sa zone.
b. Dessiner une montagne de face avec un parcours (départ & arrivée). Chaque participant dessine les événements marquant de la période.
2. Proposer des améliorations sur les événements qui ont marqué la période par leur difficulté.
3. Guide de haute montagne : faire un dotvoting sur les améliorations proposées à l'étape 2.

QUAND L'UTILISER:

Exutoire lorsque la santé de l'équipe se détériore.

La solution B permet de donner de la visibilité et de travailler sur une plus grande période.



60
min



4 à 8

NOS TIPS :
DESSINER LES ÉLÉMENTS POUR AIDER AU
DÉMARRAGE



ICE BREAKER



KANOMA
TRIBU AGILE

SHIFUMI

Difficulté ★★☆☆☆

1. Au « Go » de l'animateur, les participants vont avancer et s'arrêter dès qu'ils vont rencontrer quelqu'un. Les deux personnes vont alors faire le Shi Fu Mi classique.
2. A l'issue du duel, le gagnant devient chef de file et le perdant se place derrière lui. Il le suivra dans ses déplacements et l'encouragera lors de son prochain duel. En cas d'égalité, les deux personnes rejouent.
3. Recommencer jusqu'à n'avoir qu'un seul vainqueur.

QUAND L'UTILISER :

En tant qu'énergizer, permet aussi de casser des groupes. De surcroît, cela favorise les échanges entre personnes inconnues.



20
min



>20

NOS TIPS :

VÉRIFIER QUE TOUT LE MONDE CONNAÎT LES
RÈGLES DU SHIFUMI



TITANIC

Difficulté ★★☆☆☆

1. L'animateur divise le groupe en plusieurs groupes de quelques survivants.
 2. Chaque groupe se voit attribuer un sac poubelle servant de radeau, à partir de maintenant ils ne peuvent être debout que sur ces sacs.
 3. Tous les groupes ont un objectif : retourner le sac poubelle sans toucher le sol. Pour cela tout est permis en termes de collaboration et d'entraide.
- Les participants n'étant pas à l'aise avec le contact peuvent devenir des requins pour arbitrer les chutes à l'eau.

QUAND L'UTILISER :

Pour casser la routine et permettre de briser la glace dans un groupe. Il favorise les échanges pour la suite. Nous sommes tous dans le même bateau : collaborons ensemble.



15
min



>10

NOS TIPS :

VÉRIFIER QUE LES SACS SOIENT SUFFISAMMENT
PETITS POUR QUE LES DÉPLACEMENTS SOIENT
DIFFICILES



2 INTOX - I VÉRITÉ

Difficulté ★★★★★

1. Chaque participant exprime 3 faits le concernant : 2 faux et 1 vrai.
2. Les participants votent avec des gommettes et choisissent ensemble quel fait est vrai.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les participants aient exprimé leurs faits à tour de rôle.

QUAND L'UTILISER :

Créer du lien entre les participants.

Permettre aux équipiers de se connaître.



15
min



<6

NOS TIPS :

EN FONCTION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS,
POSSIBILITÉ DE FAIRE PLUSIEURS ÉQUIPES



KAAMELOTT

Difficulté ★★☆☆☆

1. Chaque participant exprime une situation, un fait, une remarque générale (par exemple : nous avons des problèmes d'architecture).
 2. Les autres participants doivent trouver une réplique de Kaamelott qui traduit le plus la situation donnée (dans notre exemple "C'est pas faux").
 3. On vote à main levée pour la meilleure réponse. La personne gagne un point.
- Un prix peut être attribué à cette personne (Tournée au bar, mini coupe en papier en forme d'excalibur, totem, bonbons...).

QUAND L'UTILISER :

Démarrer une cérémonie dans la bonne humeur.
Team bulding.



15
min



<10

NOS TIPS :

POSSIBLE DE LE FAIRE AVEC DES
RÉPLIQUES DE FILMS



EXPLORATEUR, ACHETEUR, VACANCIER, PRISONNIER

Difficulté ★★★★★

Les participants indiquent dans quel état d'esprit ils sont en se positionnant sur un des 4 archétypes suivants :

- L'Explorateur : souhaite apprendre de nouvelles choses. Il vient pour toutes les informations possibles.
- L'Acheteur : intéressé par un sujet précis, il souhaite repartir avec des réponses.
- Le Vacancier : pas particulièrement intéressé par la réunion, mais c'est toujours mieux que de "travailler".
- Le Prisonnier : aurait préféré faire autre chose, mais n'a pas eu le choix.

Ensuite, l'animateur commente les résultats et guide l'échange sur ce que cela signifie pour le groupe.

QUAND L'UTILISER:

Pour clarifier l'état d'esprit du groupe.



10
min



10

NOS TIPS :

EN FONCTION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS,
POSSIBILITÉ DE FAIRE PLUSIEURS ÉQUIPES



LE RÉSEAU SOCIAL EN PAPIER

Difficulté ★★★★★

1. Imprimer des fiches de profil à la façon de Facebook (nom, prénom, profession, hobbies).
2. Demander à chaque participant de venir se présenter et de coller son profil sur un grand papier kraft.
3. Les participants dessinent des traits entre leur profil et les profils des personnes avec qui ils ont des liens (professionnels ou personnels).

On visualise alors la richesse des liens et des interactions entre les participants.

QUAND L'UTILISER :

Créer des liens, installer un climat collaboratif.



30
min



>10

NOS TIPS :

EN FONCTION DU NOMBRE DE PARTICIPANTS,
POSSIBILITÉ DE FAIRE PLUSIEURS ÉQUIPES



JEU DU BONJOUR

Difficulté ★☆☆☆☆

Pour créer de la dynamique et donner le sourire.

1. Demander aux participants de se lever et d'aller serrer la main de quelqu'un afin de lui dire "bonjour" en se présentant en 1 min chacun leur tour.
2. Une seule règle : les deux personnes ne peuvent se lâcher la main que lorsque leur autre main est saisie par quelqu'un d'autre.

Il est important en préambule de définir le temps et de l'annoncer aux participants.

QUAND L'UTILISER :

Créer des liens, installer un climat collaboratif. Permettre de faire un tour de table plus convivial.



15
min



>10

NOS TIPS :

LE FACILITEUR PARTICIPE AU JEU, IL EST GARANT DU TEMPS ACCORDÉ



BATAILLE DE PAPIER

Difficulté ★★★★★

1. Les participants écrivent sur une feuille de papier 3 phrases pour parler d'eux-même.
2. Ils froissent la feuille de façon à former une boule et se livrent à une bataille de boule de papier entre eux pendant 1 min.
3. Au bout de cette minute, chacun ramasse la boulette la plus proche de lui, lit les phrases et doit deviner qui les a écrites.
4. S'il réussit, il explique comment il a deviné et présente cette personne aux autres.

QUAND L'UTILISER :

Evite les tours de table classiques.

Aide à retenir les prénoms et quelques caractéristiques.



15
min



<10

NOS TIPS :

SI PEU DE PERSONNES SONT IDENTIFIÉES, ALORS CEUX IDENTIFIÉS VIENNENT EN RENFORT



LE PASSAGE DE RELAIS

Difficulté



1. Demander aux participants de se mettre en cercle en faisant dos au centre du cercle.
2. Fournir le relais (balle ou objet) à une personne et demander au groupe le temps qu'il estime nécessaire pour que le relais fasse un tour complet, en passant de main en main.
3. Noter ce temps sur un tableau et laissez-les faire un tour.
4. Demander au groupe ce qu'ils peuvent faire pour améliorer leur temps.
5. Relancer un tour de relais avec leur nouvelle solution et mesurer à nouveau le temps.

QUAND L'UTILISER :

Démontrer la force de la réflexion et de la stratégie.
Apporte de la cohésion au groupe.



5
min



>10

NOS TIPS :

GÉRER LE NOMBRE D'ITÉRATIONS EN FONCTION
DU TEMPS QUE L'ON SOUHAITE CONSACRÉ AU JEU



PAN COWBOY

Difficulté ★☆☆☆☆

1. Diviser les participants en binômes.
2. En face à face (2 par 2), on compte à 3 ensemble, au 3 on tire (avec nos deux mains) soit en l'air, soit à droite, soit à gauche.
3. Si on va du même côté, on se tire dessus en disant PAN. Le premier à le dire et à le faire, gagne !

Se réalise en 3 manches.

QUAND L'UTILISER:

Amène de l'énergie, investit le corps.



NOS TIPS :
FAIRE UNE DÉMO EN DÉBUT LORS DE
L'EXPLICATION



LES 30 CERCLES

Difficulté ★★★★★

1. Chaque participant reçoit une feuille avec 30 cercles vides et a 3 min pour la compléter, en transformant les cercles en objets identifiables.
2. Partage en groupe des idées trouvées sur les feuilles complétées pendant 10 min.

QUAND L'UTILISER :

Pour favoriser la créativité et l'émergence d'idées originales.



15
min



5 à 15

NOS TIPS :
PRÉCISER QUE LE BUT EST D'ÊTRE
RAPIDE, PAS D'ÊTRE UN ARTISTE



DESIGN THINKING



KANOMA
TRIBU AGILE

CHEVALIER ET DRAGON Difficulté ★★☆☆☆

Confronter ses idées et obtenir des axes d'amélioration.

1. Former 3 groupes qui alterneront les différents rôles.
2. Un groupe va prendre le rôle de la princesse qui va pitcher son idée en 3 min. Un autre groupe va prendre le rôle du dragon qui est là pour trouver tous les problèmes dans son idée. Le dernier groupe prend le rôle du chevalier et va défendre l'idée de la princesse, sans que celle-ci intervienne, en alternant avec les attaques du dragon (6 min au total).
3. Les groupes changent de rôle.

QUAND L'UTILISER:

En fin d'idéation ou de prototypage, pour préparer à pitcher un projet.



45
min



>9

NOS TIPS :
ESSAYER DE FAIRE DES GROUPES
UNIFORMES



DESIGN SPRINT

Difficulté ★★★★★

Le design sprint est réalisé en amont de lancement de nouveaux projets ou de fonctionnalités. Il regroupe des experts et un designer UX/UI sur une semaine.

L'idée est de trouver une solution à un problème, la concevoir pour la faire tester sur un prototype. Tout cela en moins d'une semaine :

- Lundi : comprendre et approfondir le problème
- Mardi : Idéation et brainstorming
- Mercredi : choisir et storyboarder
- Jeudi : prototyper
- Vendredi : Faire tester

QUAND L'UTILISER :

Quand vous n'êtes pas sûr de la valeur d'une idée. Un Design Sprint permet d'éviter une perte de temps et d'argent en vérifiant en une semaine la pertinence de la solution.



5
jours



7

NOS TIPS :

LES PARTICIPANTS DOIVENT ENTièrement DÉDIER LA SEMAINE AU DESIGN SPRINT



WORLD CAFÉ

Difficulté ★★☆☆☆

Le World Café permet un véritable échange avec un grand groupe de participants où chacun pourra apporter ses idées.

1. Dans un espace, disposer autant de tables que de thématiques à explorer. Un hôte par table est chargé de prendre des notes et d'exposer où en est la réflexion sur la thématique à chaque round.
2. L'échange se fait en minimum 3 rounds de 20 min.
3. Les participants (sauf hôte) changent de table pour échanger sur le nouveau sujet.

Restitution en 5min par les hôtes à la fin de tous les rounds.

QUAND L'UTILISER :

Pour générer des idées, partager des connaissances, stimuler les réflexions.

Pour impliquer tous les membres d'une équipe.



180
min



>12

NOS TIPS :

4-5 PLACES PAR TABLE MAXIMUM /
SI BEAUCOUP DE THÉMATIQUES, FAIRE UN VOTE
EN DÉBUT D'ATELIER



APOCALYPSE ET UTOPIE

Difficulté ★★☆☆☆

1. Séparer votre équipe en 2. Chaque groupe travaillera sur deux scénarios : dans un an notre projet est un total échec ou une éblouissante réussite.
2. Chacun imagine les raisons de cet échec et de ce succès (identification des risques ou des leviers vers le succès) avec un calendrier des faits et des chiffres.
3. Les groupes partagent leur travail en réalisant un pitch.

Dans un second temps, identifier des actions, des actes mais aussi des acteurs pour les mois à venir.

QUAND L'UTILISER :

Quand votre projet semble aller vers une impasse, ou pour embarquer des acteurs réfractaires aux changements dans votre projet, tout en identifiant des actions concrètes.



180
min



>12

NOS TIPS :

LES CAUSES IDENTIFIÉES DOIVENT ÊTRE FORMALISÉES, PAR DES FAITS OU DES CHIFFRES



6 ESQUISSES

Difficulté ★★☆☆☆

1. Donner une feuille blanche à chaque participant et demandez-leur de la diviser en 6.
2. Sur chacune des cases les participants doivent dessiner une fonctionnalité du produit.
3. Chacun partage ses idées, des remarques constructives sont faites, des pistes d'amélioration trouvées ou des synergies entre les dessins se dégagent.
4. Refaire l'exercice pour laisser à chacun la possibilité d'améliorer ses idées par rapports aux échanges précédents.
5. Enfin permettre un vote via des gommettes pour identifier les idées avec le plus de valeur ajoutée.

QUAND L'UTILISER:

Pour identifier les futures fonctionnalités tout en remettant les utilisateurs finaux au centre de la conception. Permettre à chacun, même les plus réservés, de s'exprimer sur le futur du produit.

NOS TIPS :
AVOIR UN MUR OÙ AFFICHER LES IDÉES



60
min



<6



REMEMBER THE FUTUR

Difficulté ★★☆☆☆

1. Préparer une ligne de temps sur un tableau, d'aujourd'hui à une date dans le futur (1, 2 ou 5 ans).
2. Projeter votre équipe sur un objectif commun à plus ou moins long terme.
3. Demander aux participants de décrire ce qu'ils ressentiraient face à la réussite de cet objectif.
4. Faites remonter le temps aux équipiers. Chacun peut lister les étapes qui lui ont semblé structurantes à cette réussite.

QUAND L'UTILISER:

Pour collecter des idées, élaborer une vision commune, cadrer une release ou encore s'accorder sur les critères de succès d'une mission.



30
min



4 à 10

NOS TIPS :
TOUT VIENT DE LA FAÇON DE
PRÉSENTER LES CHOSES



DOUBLE DIAMANTS

Difficulté ★★★★★

Dessiner deux losanges en ligne qui se touchent. Diviser chaque losange en deux dans la hauteur. Indiquer dans chaque triangle de la gauche vers la droite :

1. Découvrir : Recherche centrée sur l'utilisateur face au problème. Comprendre les besoins et désirs des utilisateurs.
2. Définir : Synthétiser les résultats et prendre des décisions sur les domaines sur lesquels se concentrer.
3. Développer : Générer des idées sur la façon de résoudre le problème.
4. Livrer : Tester, construire.

QUAND L'UTILISER :

Trouver de manière collaborative des solutions innovantes.



180
min



>3

NOS TIPS :
FAITES APPEL À KANOMA POUR DÉFINIR
AVEC VOUS LA CIBLE DE L'ATELIER





KANOMA
TRIBU AGILE

NIKO NIKO

Difficulté ★★★★★

1. L'équipe affiche, sur un mur visible de tous, un calendrier de type journalier.
2. A la fin de chaque journée de travail les membres de l'équipe indiquent par une couleur leur évaluation subjective de cette journée.
 - Gomme rouge : mauvaise journée
 - Gomme jaune : journée moyenne
 - Gomme verte : bonne journée
3. On mesure dans le temps l'évolution du moral de l'équipe

QUAND L'UTILISER:

Prendre la température d'une équipe.



5

min



>3

NOS TIPS :
PERSONNALISER LES RETOURS



ROTI

Difficulté ★★★★★

Pour faire le bilan d'une réunion, les participants peuvent évaluer le temps investi, sur une échelle de 1 (j'ai perdu mon temps) à 5 (le temps passé valait vraiment le coût).

Les participants votent tous en même temps à main levée, sur des post-it ou sur le chat d'un outil de conférence. L'animateur fait la moyenne des résultats et interroge les participants ayant donné les notes les plus basses pour savoir ce qui aurait pu être amélioré.

QUAND L'UTILISER:

A la fin d'une rétrospective ou à la fin d'un atelier.



5

min



>3



TEAM DEVELOPMENT Difficulté ★★☆☆☆

1. Demander à chaque personne de noter sur des post-it une qualité de chacun des autres participants.
2. Chacun explique pourquoi il attribue telle qualité à tel participant. Une tendance va se dessiner, chaque participant verra comment son équipe le perçoit.
3. Collectivement, on essaie de voir en quoi la qualité de chacun peut aussi être un travers et comment l'améliorer. (exemple : quelqu'un toujours prêt à aider peut être surchargé et doit apprendre à déléguer).

QUAND L'UTILISER:

Pour aider vos équipes à mieux se connaître et accroître la reconnaissance entre les équipiers.



60
min



4 à 10



LEAN AGILE PROCUREMENT Difficulté ★★★★★

Rechercher des partenaires (pour réaliser un projet ou pour trouver des ressources) est souvent très chronophage (un appel d'offre prend en moyenne 6 mois).

Le LAP permet grâce à une boucle feedback de converger et de trouver prestataire et partenaire en deux jours ou moins.

1. Réunir dans une même salle tous vos candidats potentiels.
2. Converger rapidement et de manière transparente sur votre besoin.
3. Un POC est également réalisé pendant cette session de 2 jours.

QUAND L'UTILISER:

Pour converger rapidement sur des appels d'offres ou des recherches de prestataire.



5
min



>3

NOS TIPS :
AVOIR LES BONNES PERSONNES CÔTÉ
CLIENT ET PRESTATAIRES



BRAVO CARDS

Difficulté ★★★★★

Il est important de s'arrêter parfois, de regarder le chemin parcouru et se féliciter pour rebooster les équipes et leurs motivations.

1. Créer une vingtaine de cartes (ou plus selon votre équipe) portant des titres comme "Félicitations", "Merci", "Fier", "Vraiment heureux", "Super travail".
2. Inviter votre équipe, et demander à chacun de prendre 1 carte en pensant à une autre personne dans la pièce.
3. Demander d'écrire en quelques mots pourquoi on l'a choisi avant de l'offrir à cette personne (plusieurs cartes peuvent être choisies.)

QUAND L'UTILISER:

Après une livraison d'une grande fonctionnalité ou d'un projet.



NOS TIPS :
PERSONNALISER LES CARTES EN AMONT
AVEC DE LA COULEUR ET DES PICTOS



L'ÉCHELLE D'APPRENTISSAGE

Difficulté ★★★★★

1. Créer, et accrocher sur la porte de la salle de réunion, une échelle notée de 1 à 10 comprenant 1 colonne check-in et 1 autre check-out.
2. Avant le commencement d'un atelier ou d'une réunion, demander aux participants de mettre leurs initiales dans la colonne check-in et ajouter une note pour qualifier leur connaissance du sujet.
 - 1 : Je n'ai aucune connaissance sur le sujet traité lors de l'évènement.
 - 10 : Je suis un expert absolu sur le sujet traité lors de l'évènement.
3. A la fin de la réunion, renouveler la demande en complétant la colonne check-out.

QUAND L'UTILISER :

Au début et à la fin d'un atelier, d'une formation ou d'une réunion.

Permet de mesurer l'évolution du ressenti des participants.



NOS TIPS :
**A PRÉPARER EN AMONT D'UN
ATELIER OU D'UNE RÉUNION**



LEGO ET TECHOS

Difficulté ★★★★★

Disposer un tas de LEGO au centre de la salle. Chaque personne va devoir construire une maison.

Round 1 : vous donnez une indication pour la maison toutes les 30 secondes (2 murs, 1 fenêtre, 1 porte, 1 toit pentu, 1 cheminée, une deuxième fenêtre...). Une seule règle : interdiction d'enlever une brique.

Round 2 : répéter le round 1 mais cette fois ils ont droit de déconstruire.

Très vite il apparaît que prendre le temps de retravailler l'existant, rend les fonctionnalités futures plus simple à implémenter.

QUAND L'UTILISER :

Quand les refonte techniques ou les fonctionnalités techniques ne sont jamais priorisées dans vos projets par l'équipe ou les décideurs.



20
min



no limit

NOS TIPS :

BIEN POUR ABORDER LA QUESTION DE LA
DETTE TECHNIQUE



LA TOUR DES VALEURS

Difficulté



1. Dessiner une tour sur un paperboard.
Demander aux participants de piocher des cartes "valeurs" (les créer soi-même ou les trouver sur internet).
2. Chacun colle sa carte sur la tour et a 2 minutes pour évoquer :
 - Les valeurs personnelles qui sont importantes à ses yeux,
 - Les valeurs qu'il perçoit de l'entreprise (ou département/pôle).
3. Chaque participant prend 3 gommettes pour prioriser les valeurs.

QUAND L'UTILISER:

Identifier et fédérer les équipiers autour de valeurs communes.

Résoudre des conflits.



60
min



4 à 10

NOS TIPS :
PRENDRE UN PEU PLUS DE TEMPS
POUR L'ATELIER EN CAS DE CONFLIT





USER EXPERIENCE

TESTS UTILISATEURS

Difficulté ★★★★★

Réaliser des tests utilisateurs dès que de nouvelles fonctionnalités de vos applications sont livrables.

Faire tester par des utilisateurs finaux vos écrans avec de courtes instructions (souscrire à un contrat, regarder la situation de votre compte, rechercher un article...).

Cela permet de vérifier la fluidité de vos parcours, l'ergonomie de vos écrans et évaluer le ressenti (frustration, incompréhension...).

Préparer le test utilisateur : jeux de données, cas de l'exercice, question par écran, questionnaire en fin...

QUAND L'UTILISER:

Pour les fonctionnalités avec des écrans et notamment des parcours complexes.

Il est même possible de faire tester vos applications après une mise en production !



90
min



>2

NOS TIPS :

PENSER À RESTER NEUTRE LORS DES TESTS /
CIBLER LES FONCTIONNALITÉS



PERSONA

Difficulté ★★★★★

Êtes-vous sûr de connaître le panel d'utilisateurs susceptible d'utiliser votre solution ?

Les personas représentent plusieurs utilisateurs type. Un utilisateur type incarne et surtout décrit une branche de vos usagers : usages d'internet ou accointance avec l'informatique, support (mobile/PC), âge, centre d'intérêt...

Les personas sont créés en collaboration avec des personnes qui connaissent le terrain et sont en interaction quotidienne avec vos utilisateurs finaux.

QUAND L'UTILISER:

Atelier à réaliser au lancement d'un projet ou d'une refonte. Permet d'aligner les équipes fonctionnelles et techniques, tout en remettant l'utilisateur au centre.



180
min



>3

NOS TIPS :

**AFFICHER LES PERSONAS DANS LES LOCAUX
POUR LES GARDER EN TÊTE !**



A/B TESTING

Difficulté ★★☆☆☆

A/B testing consiste à tester deux solutions pour une même fonction, par exemple deux processus d'abonnement à une newsletter (via un formulaire ou une modale).

Chacune des solutions est mise en ligne pendant un mois. La solution qui a fonctionné le mieux (dans notre exemple, le mois où il y a eu le plus d'adhérents à la newsletter) est adopté.

A/B testing consiste à départager différentes solutions pour une même fonctionnalité.

QUAND L'UTILISER:

Lorsqu'une fonctionnalité ne vous apporte pas satisfaction, explorer différents designs peut remettre l'utilisateur dans la boucle.



180
min



NOS TIPS :

RÉALISER DE L'A/B TESTING SUR UNE SEULE FONCTIONNALITÉ OU DES FONCTIONNALITÉS INDÉPENDANTES



SOLUTION DE TRACKING Difficulté ★★☆☆

Le tracking permet d'extraire un maximum d'informations sur le comportement de vos utilisateurs :

- Temps passé sur une page,
- Fonctionnalités les plus utilisées (ou les moins),
- Champs bloquants dans vos formulaires
- Taux de conversion (% de personnes qui réussissent à aller au bout de votre parcours d'achat par exemple).

Ces outils sont de vraies mines d'or à ne pas négliger pour améliorer l'ergonomie de vos parcours utilisateurs.

QUAND L'UTILISER:

Tout au long d'un projet.
Nous ne voulons pas faire de pub ici, mais Matomo ou ContentSquare sont des exemples d'outillages.



60 min
par sprint



Tous

NOS TIPS :
SUIVRE LES INDICATEURS DE TRACKING
DANS VOS CÉRÉMONIES AGILES

