

Mallettes de prototypage rapide

Décembre 2022

Soutenu par

3 mallettes de prototypages qui peuvent être utilisées individuellement ou en système



.APP

Mallette de prototypage digital afin de faciliter la construction d'interfaces numériques et l'expression collective des enjeux de chacun des usagers.



.SPACE

Mallette de prototypage d'un espace afin de faciliter l'appropriation d'un projet architectural et réfléchir collectivement à son aménagement.



.STEP

Mallette de représentation de parcours et d'expérience utilisateurs pour mieux identifier les enjeux de chaque étapes et construire les solutions associées

La mallette .APP permet de penser une expérience utilisateur digitale en esquissant une arborescence et un système de navigation, avant de donner forme à une série d'écrans. Cette boîte peut être utilisée comme un outil de médiation avec un webdesigner. L'expérience de prototypage peut être prolongée par la réalisation d'une maquette dynamique en photographiant les écrans.

Objectifs de la boite :

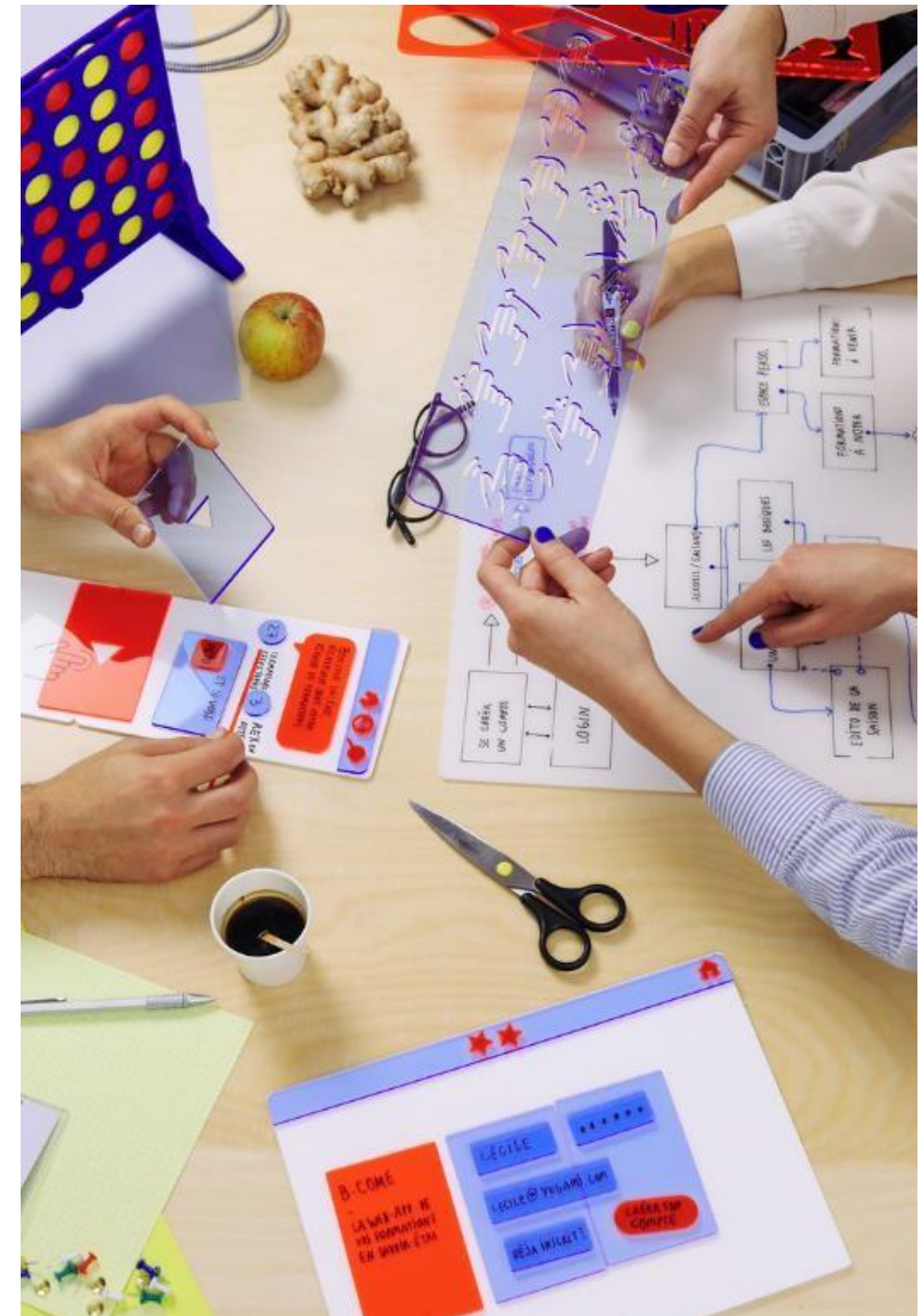
- Penser une arborescence, une expérience utilisateur et un système de navigation
- Esquisser des interfaces d'applications web ou mobiles

Utilisations envisagées :

- Cadrage de projets digitaux avec des équipes métiers
- Outil de médiation pour poser les premières bases d'une interface digitale

Bénéfices attendus :

- Permettre à des non-designers de partager leurs idées
- Meilleure compréhension entre les acteurs du projet
- Gain de temps sur les projets



La **mallette SPACE** permet de concevoir des maquettes d'espaces à l'échelle 1/25e. L'outil sert à la fois de se projeter dans les contraintes réelles d'un lieu (proportions, circulations, entrées de lumière naturelle, etc.) et de raisonner en termes de scénario d'usage par jeu. Nous préconisons d'utiliser cette boîte comme un outil de médiation avec un architecte ou un designer d'espace.

Objectifs de la boîte :

- Penser et visualiser un espace, un projet d'agencement
- Créer un contexte pour imaginer des interactions
- Prendre conscience des échelles et des circulations

Utilisations envisagées :

- Penser l'organisation globale d'un lieu
- Aménagement des différents types d'espaces

Bénéfices attendus :

- Faciliter la compréhension d'un projet architectural
- Faciliter le dialogue avec les équipes travaux
- Permettre à des non experts de faire des propositions d'organisation



La **mallette .STEP** facilite la représentation de d'expérience utilisateurs par le renseignement d'étapes successives en y associant des caractéristiques. Elle développe un langage commun autour de la notion de parcours.

Le système permet, pour chaque étape, d'identifier les acteurs, enjeux et de trouver des solutions pertinentes pour améliorer l'expérience.

Objectifs de la boîte :

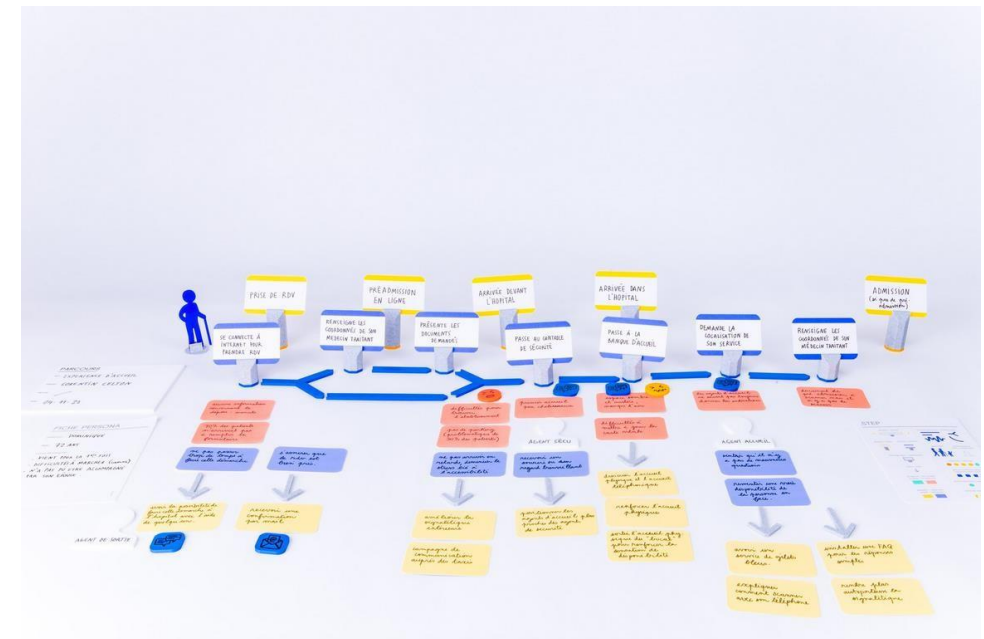
- Penser et représenter une expérience utilisateur
- Analyser les besoins et identifier des solutions

Utilisations envisagées :

- Définition de parcours de tous types
- Atelier de design de service
- Restitution d'une immersion

Bénéfices attendus :

- Aligner l'ensemble des participants sur leur compréhension et leur vision d'une expérience / d'un parcours
- Comprendre les interdépendances entre les acteurs
- Identifier / créer des solutions empathiques
- Construire un plan d'action



.APP



Points positifs :

- Très bon outil pour aider les acteurs ou utilisateurs à projeter une solution
- Facilite la priorisation et la hiérarchisation de l'information
- Très simple à prendre en main par les participants

Points d'attention :

- Il est utile d'avoir une personne capable de maquetter les wireframes ensuite

.SPACE



Points positifs :

- Facilite fortement l'appropriation d'un plan par une équipe « non spécialiste »
- Permet de créer rapidement des scénarios d'implémentation
- Facilite le dialogue entre l'ensemble des parties prenantes

Points d'attention :

- L'équipe travaux doit être embarquée le plus tôt possible
- Il est utile d'avoir une personne capable de numériser (3D) les scénarios

.STEP



Points positifs :

- Facilitant à la fois pour construire et valider un parcours utilisateur
- Permet d'appréhender la dimension empathique d'une expérience utilisateur (émotion)

Points d'attention :

- Sur des parcours importants, la présence de 2 animateurs pour s'avérer nécessaire
- La numérisation de l'atelier peut prendre du temps

Retour d'expérience

Septembre 2023

+200 personnes touchées

+30 ateliers animés

+15 projets accompagnés

3 mallettes supplémentaires commandées

CRÉATION D'UN ACCUEIL UNIQUE AU SEIN DU SERVICE D'IMAGERIE D'AMBROISE PARÉ

L'utilisation de la mallette a permis aux membres de l'équipe projet :

- De visualiser en volume dans l'espace à l'échelle (type maquette) les circuits
- De mieux identifier les obstacles et angles morts
- De situer les individus les 1 par rapports aux autres dans l'espace
- De mieux visualiser l'espace en 3D ce qui n'est pas toujours évident pour tous à partir d'un plan et surtout de pouvoir en se déplaçant autour changer d'angle et imaginer le réel.

L'illustration la plus probante a été selon moi les déplacements de cloisons qui ont permis aux brancardiers de bien visualiser les espaces pour définir les lieux des attentes couchées par rapport au circuit, aux zones d'accueil.

- D'impliquer les participants avec un aspect ludique (déplacement des objets, des cloisons, des sujets...) de s'approprier véritablement l'évolution architecturale à venir.

C'est un vecteur très utile pour la conduite de réunion (au bout de 10 min tout le monde utilise les objets et figurines et rentre dans le projet)



ACCOMPAGNEMENT D'UN SERVICE DE SSR À LA CRÉATION D'UN PROGRAMME D'ETP

J'ai utilisé la mallette afin d'aider l'équipe du CIMS de HTD à formaliser un programme ETP autour de leur parcours de soins.

L'outil a permis :

- D'initier une réflexion en grande équipe (ensemble des professionnels intervenant dans le parcours de soin) dans un esprit collaboratif
- De valoriser le rôle, l'expérience et la participation de chacun
- D'organiser les idées : le parcours de soin d'un côté et la démarche ETP de l'autre, puis de les articuler entre eux, dans le confrontation des idées
- D'élaborer de façon visuelle et globale, de prendre du recul
- De faire appel à la créativité de façon ludique au travers de la manipulation de l'outil
- De proposer un processus favorisant le penser autrement, et l'ouverture à de nouvelles idées
- Mettre en évidence les difficultés, les freins, les incohérences, les leviers, etc. qui peuvent être visuellement plus flagrantes
- Avoir un résultat visuel sur une réunion de réflexion

De mon côté, l'animation de cette réunion a été simplifiée par l'outil, qui est facile d'utilisation et donne lieu à des consignes simples et accessibles. Les photos du résultat final ont permis de valoriser le travail réalisé et d'en faire un compte rendu rapide et fidèle à ce qui a été produit.

Anne Bernin, responsable d'UTEP



REFONTE DES ACCUEIL À CORENTIN CELTON ET VAUGIRARD

Dans le cadre de deux démarches de design hospitalier conduites sur les sites Corentin Celton et Vaugirard - Gabriel Pallez du Groupe Hospitalier Assistance Publique Hôpitaux de Paris. Centre-Université Paris Cité, les ateliers pour repenser les accueils des hôpitaux ont été efficaces et pragmatiques grâce à l'apport des mallettes design. La mallette design est un outil très opérationnel pour se projeter dans une organisation du futur. Avec l'outil, il est facile, lors des ateliers, d'utiliser les composants de la mallette pour oser proposer sa vision puis ajuster, modifier, recommencer pour enfin convenir d'une projection d'une nouvelle organisation. L'outil est un moyen concret pour traduire ses idées et aussi ses envies de changement pour faire évoluer des services et des espaces hospitaliers.

C'est un fabuleux kit pour créer un collectif et se lancer dans une co-construction réaliste et adapter aux besoins des utilisateurs.

L'appropriation est rapide et c'est à partir d'une vision concrète que les échanges créent une dynamique d'équipe positive. Très rapidement, une nouvelle vision d'un espace au service des patients, de tous les usagers et des professionnels de l'hôpital émerge et devient une réalité, fruit du travail de l'atelier. La mallette design est un incontournable pour imaginer des services et des espaces du futur dans le cadre d'un travail de conception partagé.

Myriam Jacquemin, Directrice des opérations



SYNTHÈSE DE L'UTILISATION

Points positifs

- Permet de créer une grande adhésion sur le projet
- Permet de répondre à des enjeux ponctuels de médiation dans une équipe
- Encourage la participation de tous lors des ateliers
- Maniabilité des éléments très appréciée
- Aide à la collaboration entre des acteurs différents
- Grande facilité de prise en main de l'outil par les animateurs et les participants
- Flexibilité dans l'utilisation de l'outil
- Outils facilement répliquables et diffusables

Points d'amélioration

- Outils lourds et peu transportables
- Peut demander une compétence de formalisation numérique après l'utilisation de certaines mallettes