



EVALUER



FICHE OUTIL N° 11

Dans la peau du persona

Lors de votre atelier de codesign ou juste après celui-ci, cet outil permet de prendre du recul par rapport aux idées produites en revenant à l'objectif initial : résoudre le problème de l'entreprise, solutionner les besoins de leurs clients ou des consommateurs. Pour y arriver, cet outil propose d'évaluer chaque solution en se mettant dans la peau des personae, des consommateurs cibles.



TEMPS

20 minutes



RÈGLES D'UTILISATION

Cette activité nécessite de reprendre les personae étudiés lors de l'activité « Le persona et ses besoins... » (fiche outil n°2). L'animateur répartit les participants en autant de groupes qu'il y a de persona à explorer.

A l'aide du canevas fourni en annexe et du travail réalisé sur les cartes d'empathie, les participants prennent le rôle d'un client, consommateur cible : ils donnent leurs avis sur les idées générées, proposent des pistes d'amélioration, identifient les bénéfices et les limites de chacune des solutions.

A la fin de l'activité, l'animateur récolte les canevas : ils permettront de définir les hypothèses à tester auprès des usagers réels (lors d'entretiens qualitatifs, de focus group, ou de sondage...)



PERSONNES

A partir de **3 participants**

Participants répartis par groupe de 5 ou 6



MATÉRIEL

Un canevas A4 par personne

En tant que... *nom de votre cible*

J'apprécie particulièrement... *nom de la solution étudiée*



Ce que je propose... *description de l'amélioration proposée*

Cette innovation me permet de...

• *Argument/bénéfice 1*

• *Argument/bénéfice 2*

