

**CHANGE  
TA BU !**



**Bibliothèques de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour**



# Les règles de l'atelier

1



TOUT LE MONDE PARTICIPE !

2



UNE CONVERSATION À LA FOIS !

3



SOYEZ ACTIF !  
Le temps passe vite !

4



SENTEZ-VOUS À L'AISE !  
Amusez-vous !

5



NE JUGEZ PAS LES AUTRES !



6



PAS DE BONNE OU DE MAUVAISE IDÉE

7



LEVEZ-VOUS ! DESSINEZ !

8



SOYEZ CONCIS QUAND VOUS  
PRENEZ LA PAROLE !

9



METTEZ VOTRE TÉLÉPHONE ET VOTRE  
ORDINATEUR DE CÔTÉ

10

CONTRUISEZ VOS  
IDÉES À "PARTIR DE  
CELLES DES AUTRES,  
AVEC « OUI ET ... »

ON  
POURRAIT ?

OUI ET...



# Atelier participatif « Site Web » : comprendre

- ▶ **Tri de cartes ouvert** (60') : pour comprendre la façon dont les étudiants regroupent les contenus afin d'envisager une architecture de navigation
- ▶ **Scénarios d'usage** (30') : pour comprendre les informations recherchées sur le site, les outils et les processus mobilisés pour les trouver
- ▶ **Bilan** de l'atelier (15')

# Tri de cartes ouvert

Le **tri de cartes ouvert** sert à identifier les catégories présumées des utilisateurs (pour déterminer la structuration du site) et à identifier les contenus qu'ils jugent important pour eux (à rendre accessibles en un clic).

Les participants vont :

- ▶ **Classer les cartes** en les regroupant dans des piles par thèmes. Faire également une pile pour les cartes jugées totalement inutiles et une autre pour les cartes incompréhensibles ;
- ▶ **Utiliser les « cartes blanches »** pour proposer de nouveaux contenus
- ▶ **Noter sur un post-it l'intitulé de chaque pile** qui décrit pour eux le mieux la catégorie de contenus
- ▶ **Sélectionner les 3 cartes préférées**, décrivant un contenu qu'ils jugent prioritaire (afin d'identifier les scénarios d'usage à réaliser)

**Les facilitateurs font le bilan** et repèrent les récurrences et les recoupements pour préparer l'atelier qui va imaginer la future interface

# Scénarios d'usage

Demander aux participants d'identifier les contenus les plus utilisés à l'issu du tri de cartes :

- ▶ Décomposer les actions de l'utilisateur en détaillant outils et processus mis en œuvre
- ▶ Représenter visuellement ces données : soit sous la forme d'une frise chronologique (ou avec des post-it), soit sous la forme d'un parcours chronologique, qui présente les différentes **étapes** pour accomplir une action à partir du site web, les **questions** soulevées par chaque étape, les **idées** d'amélioration pour l'utilisateur.

Étape

Question ?

Idée ?

# Scénarios d'usage : frise chronologique ( post-it)

Jojo veut savoir si la BU conserve un ouvrage qui l'intéresse

Jojo se demande comment faire

Jojo arrive sur la page d'accueil

Jojo saisi ses mots-clés dans la barre de recherche

Jojo consulte sa liste de résultats

Jojo connaît-il l'URL de Primo?  
Utilise-t-il un moteur de recherche pour trouver le catalogue?

Jojo utilise la barre de recherche?  
Cherche le catalogue sur le site?

Jojo connaît-il le fonctionnement de la recherche dans Primo?

Jojo sait-il comment trier, affiner ses résultats?  
Localiser les documents? Les demander à distance?

Etc.

Mettre la barre de recherche mieux en évidence ?

Mettre en évidence les astuces de recherche ?

# Scénarios d'usage : parcours chronologique

Change ta BU – Atelier Co-Design Sprint « Site web » - vendredi 26 novembre 2021 – Scénario d'usage

Nom du scénario :

Prénom de l'utilisateur :

Étapes					
Questions ?					
Idées ?					

# Atelier participatif « Site Web » : imaginer

- ▶ **Six-to-One** (45-90') : pour imaginer des solutions possible pour l'interface du site web
- ▶ **Bilan** de l'atelier (15')



# Six-to-One

Le **Six-to-One** est un atelier dédié à la conception collective d'interfaces et d'interactions

- ▶ **Étape 1** : chaque participant reçoit un gabarit de six formes simples appelé le **six-up** (format A4) dans lequel il doit **dessiner six versions de l'interface** dans un temps limité (10 minutes)
- ▶ **Étape 2** : on lui donne ensuite un nouveau gabarit appelé le **one-up**, dans lequel il doit combiner les solutions les plus réussies des croquis précédents. Le temps reste le même mais le gabarit est plus grand (A3) et peut comporter plus de détails.
- ▶ **Étape 3 des participants** : tous les croquis « one-up » sont affichés et on demande à chaque participant de commenter son travail en temps limité (calibrer en fonction du nombre de participants)
- ▶ **Étape 3 du facilitateur** : il relève les similarités et les différences au fur et à mesure des présentations, et décide avec les participants quelles approches méritent d'être creusées et quelles sont celles qu'il est préférable d'écarter.

# Six-to-One : six-up


# Six-to-One : one-up

	<p>Commentaires</p>
--	---------------------

# C'est parti !