

Atelier créa # 3

mercredi 17 avril 2019





Ordre du jour :

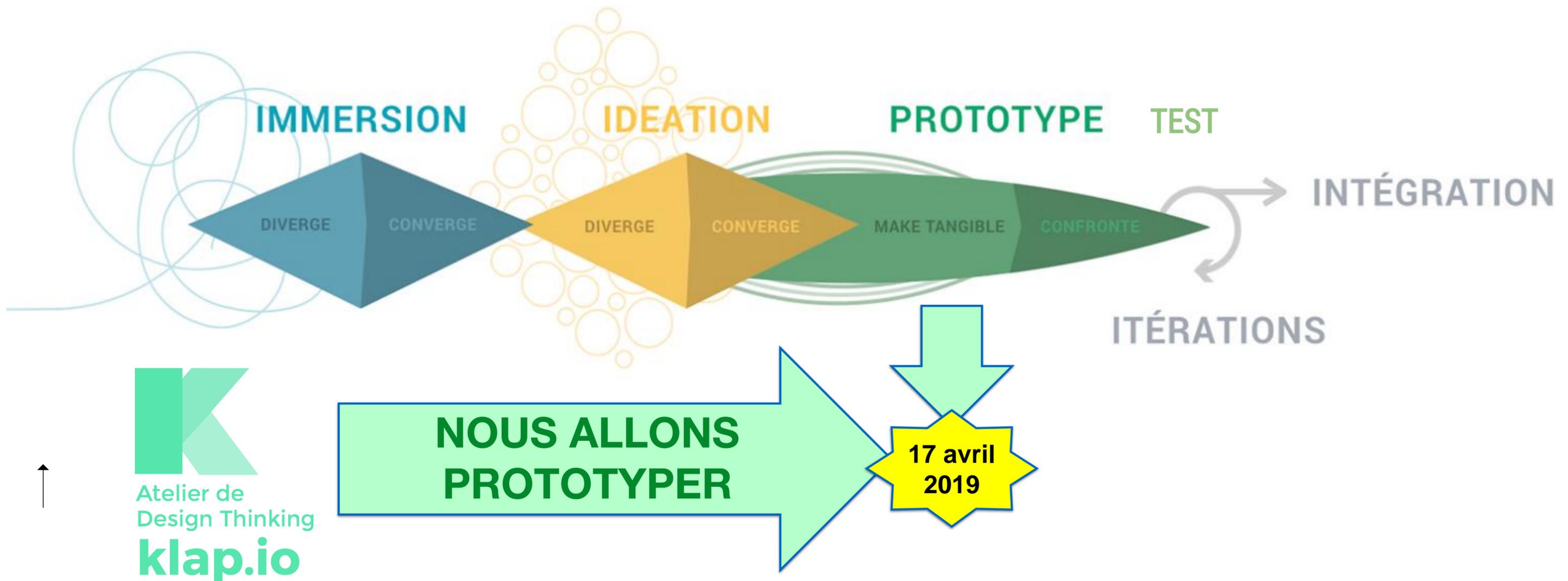


Etapes	Début	Fin
Introduction	12:10	12:15
Ice Breaker	12:15	12:25
Définition succès	12:25	12:30
Ce qu'il reste à faire ?	12:30	12:35
Prototypage	12:35	13:20
Test = Pitches	13:20	13:50
Conclusion & prochaines étapes	13:50	14:00



LA MÉTHODE DESIGN THINKING

LES PROJETS SONT DES “CHALLENGES À RÉSOUDRE”. AFIN D’ARRIVER À CONCEVOIR LES SOLUTIONS À CES CHALLENGES, NOUS PASSONS PAR LES 6 ÉTAPES FONDAMENTALES SUIVANTES :





Planning 2019



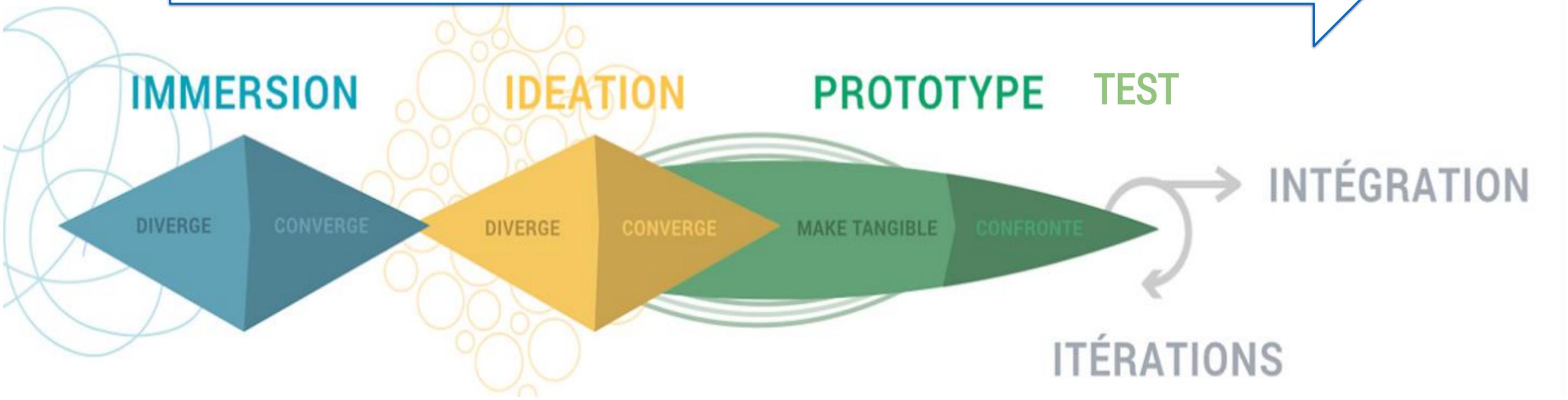
**HÔPITAL
SIMONE VEIL**
GROUPEMENT HOSPITALIER
EAUBONNE-MONTMORENCY



DOSSIER "FONDATION DE FRANCE"



KLING - KLAP





CONSEILS GAGNANTS

- ✓ **Faites confiance au processus**
- ✓ **Soyez 100% présents** 
- ✓ **Osez ! Imaginez plus loin, challengez, rêvez**
- ✓ **Ne critiquez pas, proposez !**
- ✓ **Chaque étape a son rendu**
- ✓ **Tous au même niveau**
- ✓ **Souriez, vous êtes photographiés**
- ✓ **Gardez en tête les objectifs**

Votre solution devra :

- une solution focalisée sur les enfants, les parents et les professionnels.
- des espaces pratiques et agréables prévus pour les familles comme dans les stations-service ou chez IKEA (Kids Friendly).

Votre solution pourra être :

- Mettre en place de petits équipements (ex. table à langer..).
- Repeindre les murs
- Proposer des jouets/matériels nécessitant très peu d'entretien.
- **Digitale ou non (écran tactile...).**

Votre solution ne devra pas :

- Réinventer le lieu / repousser les murs.
- Embaucher des animateurs / du personnel.
- Acheter des équipements lourds / coûteux.
- S'équiper en matériel qui nécessiterait de l'entretien récurrent ou maintenance etc..



Terrain de jeu

Ice Breaker : nos points communs

Consigne :

- 1) Chaque participant doit aller trouver le maximum de points communs avec les autres participants (5mn).
 - 2) Chaque participant partage sa liste (en tout 5mn).
- Le vainqueur est celui qui a trouvé le plus grand nombre ou les points communs les plus originaux.



Ice-breaker 10 mn

5:00
Stop

5:00
Stop

NOTRE CHALLENGE

 **HÔPITAL
SIMONE VEIL**
GROUPEMENT HOSPITALIER
LA BONNE MONTMORENCY

**Choisissons ensemble un lieu dans
l'hôpital
et ré-inventons ensemble son accueil
pour les enfants, leurs parents et les
professionnels**

AFFINER LES SOLUTIONS ET LES REPRÉSENTER AVEC DES LEGOS

5

PROTOTYPE - Espace



DEFINITION

VOS PRÉNOMS

FRANÇOISE, CORINNE, MICKAEL,
ROMAIN

LA PROMESSE DE LA ZONE

Visible (fléchage depuis l'entrée de Changeux)

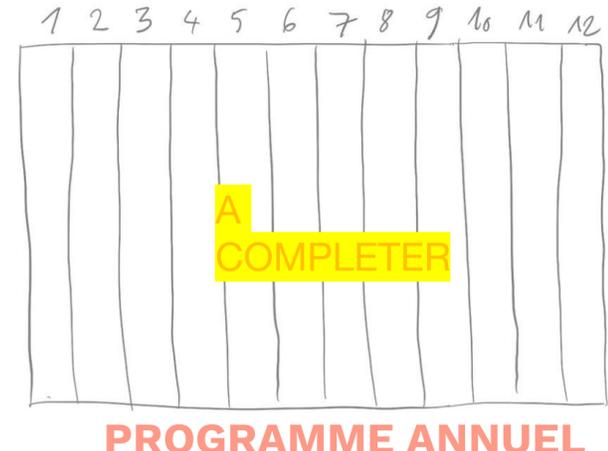
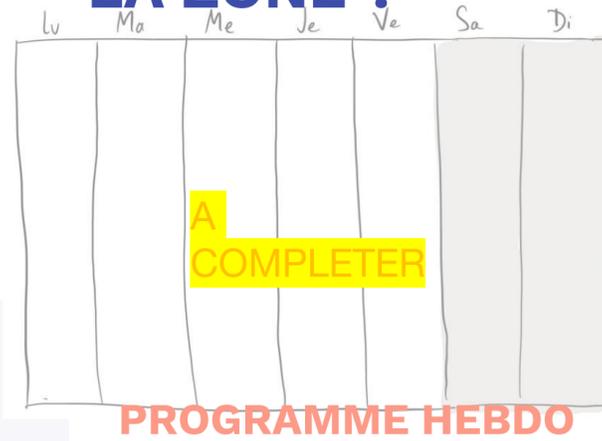
Espace sécurisé et inclusif (handicap moteur, trouble neurobiologique...)

Toilettes adaptées (petit siège de toilette et lavabo pour enfants + table à langer)

Un espace comme une « bulle » qui ne fait pas « hôpital »

Couleurs

QUEL EST LE PROGRAMME DE LA ZONE ?



POUR Y FAIRE QUOI ?

S'amuser et apprendre autrement (qu'à la maison)

Des activités ludiques par tranche d'âge

Musique douce détente

On ne mange pas dans la zone)

Enlever les TV (pas file attente)

Les parents, la famille et les autres usagers ont un autre espace avec banquettes à côté

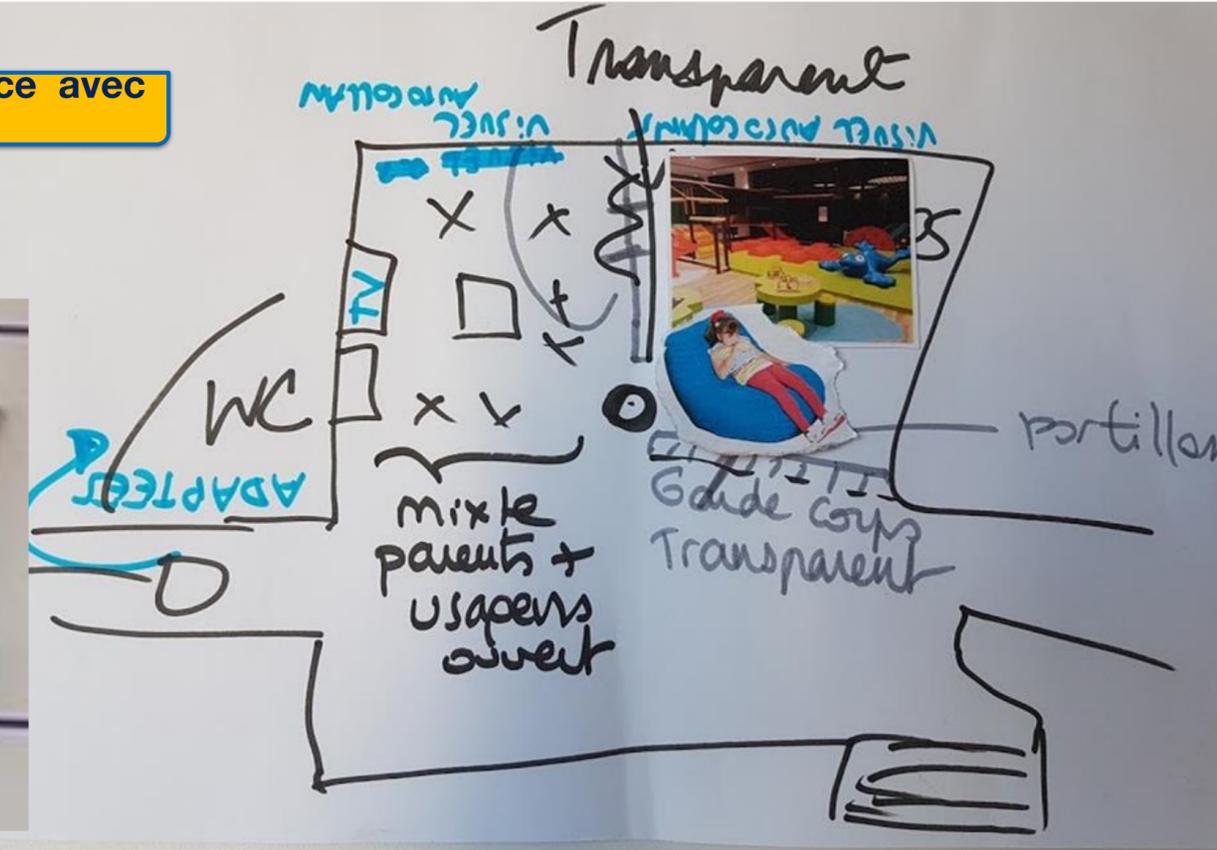
POUR QUI ?

Pour tous les enfants (consultation/accompagnants)

0-3 ans, 3-6 ans, 6-9 ans, 9-12 ans

VOIR TABLEAU RÉCAP PAR CIBLE

CHOISISSEZ QUELQUES VISUELS CLÉS



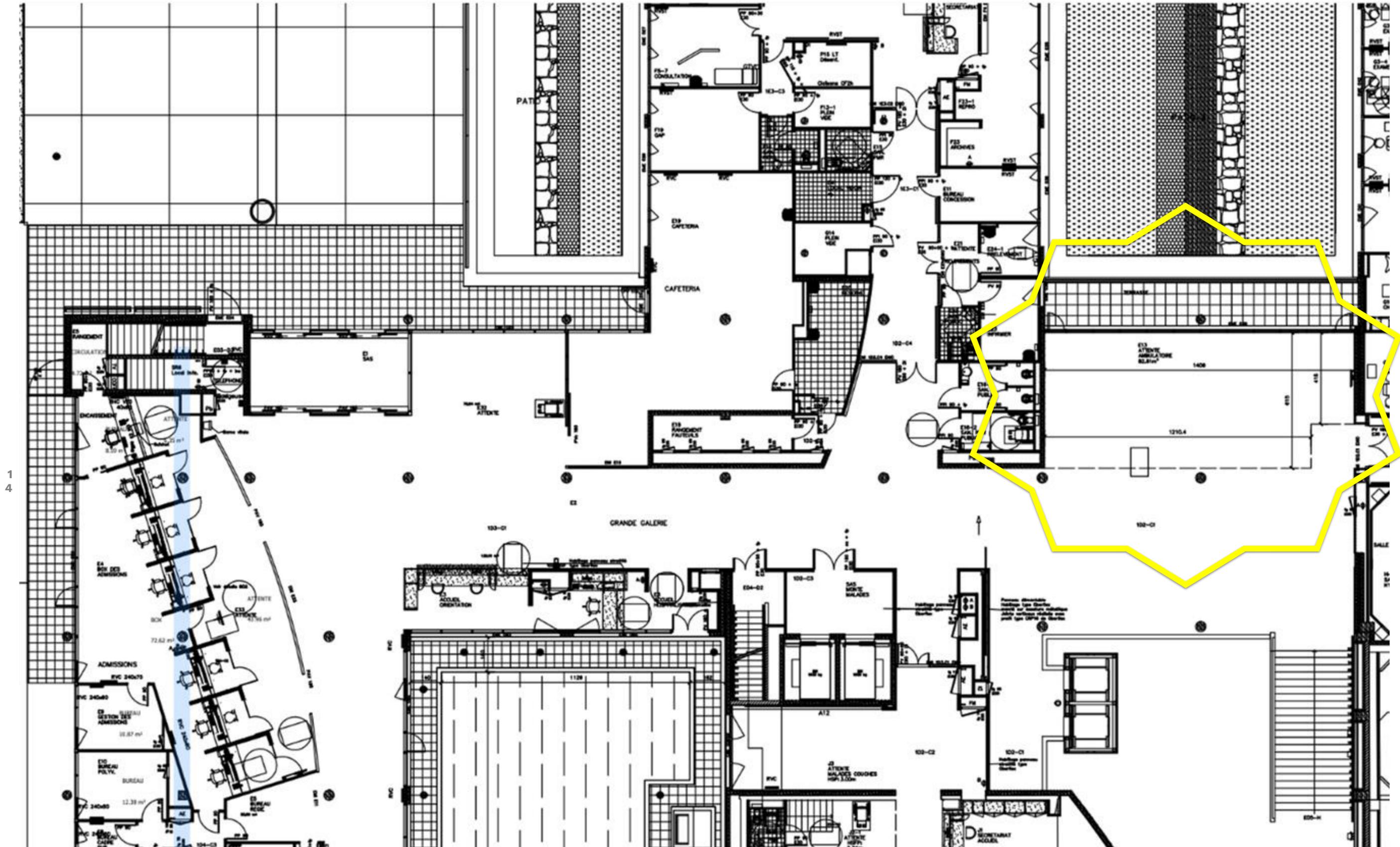
IDEATION

1. ILE O KIDS (SALON D'ACCUEIL)

Cibles usagers		Activités	Matériels	Décoration	Mobiliers	Commentaires
Enfant S 13	0-3 ans	Jeux muraux Cabane Coco	Projections Cubes, tapis			Fixer les jouets et mobiliers Ambiance sonore douce (baffles directionnels) La zone enfants est fermée par un garde corps transparent avec portillon
	3-6 ans	Allo Docteur (jeu de mimétisme des métiers de l'hôpital)	Instruments de médecine et mini blouses etc..			
	6-12 ans	Jeux numériques	Tablettes intégrées dans petites tables			
Adultes Familles & patients		A compléter	Tableau de réalité augmentée Babyfoot Canapés confortables			Pas de TV Pas de file d'attente Pas de repas

Toilettes adaptées (petit siège de toilette et lavabo pour enfants + table à langer)

1. ILE O KIDS (SALON D'ACCUEIL) PROTOTYPE



1
4

PLAN DE
ZONE

..DEFINITION

VOS PRÉNOMS

BENOIT, JEAN-BENOIT, MONIQUE, FRANÇOISE



LA PROMESSE DE LA ZONE

ZEN, APAISANT, DÉTENTE, FARNIENTE, SE RESSOURCER



POUR Y FAIRE QUOI ?

SE POSER, DÉJEUNER, DISCUTER, JOUER EN EXTÉRIEUR, CAFÉ



POUR QUI ?

FAMILLES ET PROFESSIONNELS



QUEL EST LE PROGRAMME DE LA ZONE ?

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di

PROGRAMME HEBDO

A COMPLETER

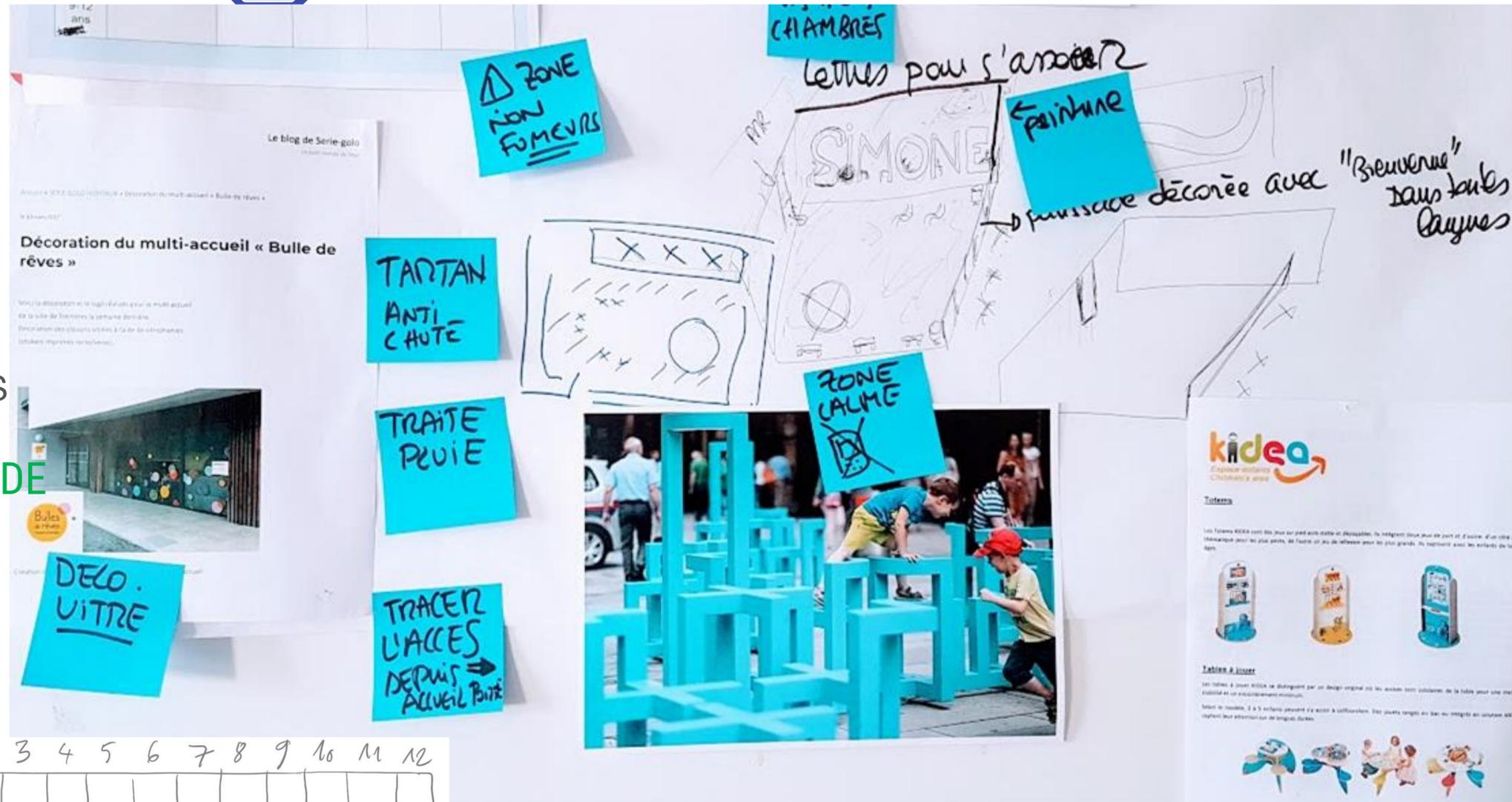
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

PROGRAMME ANNUEL

A COMPLETER



CHOISISSEZ QUELQUES VISUELS CLÉS



ATTENTION AU BRUIT ET VIS-A-VIS AVEC LES CHAMBRES AU DESSUS

ZONE CALME NON FUMEUR TRACER L'ACCÈS FLECHAGE DEPUIS ENTRÉE

TARTAN AU SOL TRAITEMENT PLUIE

2. LE JARDIN DES LETTRES (PATIO TERRASSE)

Cibles	Activités	Matériels	Décoration	Mobiliers	Commentaires
Adultes	Repos Déjeuner/collation Discussion	Mobilier extérieur fixe (fonctionnel)	Couleurs + Design	Sièges avec les lettres en relief SIMONE pour s'asseoir	PMR + déco vitres Sécurité Puit de lumière
3-6 ans	Jeux				
6-9 ans	Jeux		Peinture sur palissade devant puit de lumière avec « Bienvenue » dans toutes les langues	Cages à poules	
9-12 ans				Cage à poules Tartan au sol Poubelles	

PITCH COMITE D'EXPERTS AIDE À LA DÉCISION

CONSIGNE

1. Les membres du comité d'expert viennent regarder et écouter la présentation des maquettes par les équipes 5 mn X2
2. Ils donnent leur avis, conseils, feed-backs bienveillants aux équipes 5 mn X2
3. Les équipes prennent en compte les retours pour enrichir leur prototypes et itérer.

5:00
Stop

5:00
Stop

· DECIDE

5:00
Stop

5:00
Stop

BILAN DE L'ATELIER #3

ROTI

*Return On Time Invested !
Sur une échelle de 1 à 5 à main levée*

Feed-back sur
l'atelier

*A tour de rôle chacun répond aux
questions :*

- 1. Ce que j'ai ressenti ?*
- 2. Ce qui c'est passé ?*
- 3. Ce que j'ai appris ?*
- 4. Avec quoi je repars ?*



PROCHAIN ATELIER #4

mai

*Core Team : test dans le hall de Changeux de 12h à 13h
+ l'expérience Design pour le groupe (20 minutes)*

*Interviews d'enfants avec feed-back sur les
fiches zones et les prototypes LEGOS*

MERCI !!

