

**Guide d’animation d’un Sprint de design pédagogique**

Ce document présente le déroulement et l’animation à effectuer afin de tenir une Sprint de design pédagogique. La durée de l’événement peut varier, tout comme le nombre de participants. Les propositions faites dans ce document sont basées sur les expériences vécues par la fabriqueREL et les échanges avec les équipes d’eCampus Ontario qui ont aussi eu recours au Sprint pur animer certaines séances de design pédagogique.

**Sources**

GV inc. (s. d.). The Design Sprint. https://www.gv.com/Sprint/

Knapp, J. et Zeratsky, J. (2022). The Design Sprint. https://www.theSprintbook.com/how

Usabilis. (10 octobre 2018). Qu’est-ce que le design Sprint ? (blogue). https://www.usabilis.com/qu-est-design-Sprint/

**Vous êtes encouragé à** :

**partager** : copier, distribuer et communiquer de ce matériel par tous moyens et sous tous formats.

**adapter** : remixer, transformer et créer à partir de ce matériel.

**Selon la condition suivante :**

**attribuer la paternité** : vous devez citer le nom des auteurs originaux.

**Pour citer ce document** : fabriqueREL. (2022). *Guide d’animation d’une séance de partage des résultats de recherche de REL*. [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.frhttps:/creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr)

**Avant de se lancer**

Lorsque l’ampleur et la complexité d’un projet de REL le justifient, la fabriqueREL recommande aux équipes de consacrer une période de design pédagogique dite « Sprint de conception » sur une période d’un ou deux jours, pouvant comprendre des parties en visioconférence, en présence, ou en comodal. Les personnes conseillères pédagogiques qui souhaitent animer un Sprint trouveront dans ce document un modus operandi générique et adaptable en fonction du projet de RLE et de sa nature.

Cette méthode de design pédagogique est un mélange de différentes techniques d’idéation, de stratégie commerciale et de conception orientées vers la personne utilisatrice-apprenante. Au minimum, on y retrouve essentielle trois phases, soit la cartographie (publics cibles, objectifs pédagogiques et segments principaux de la REL), le maquettage (papier) et le prototypage (version alpha semi-fonctionnelle). Cette métaREL est émaillée de liens complémentaires vers des vidéos explicatifs du processus (contexte commercial mais néanmoins inspirant).

La fin du Sprint représente la ligne de départ de la phase de développement. Selon l’échéancier, les tâches seront réparties et des rencontres de suivi doivent être prévues à l’agenda. Différents outils en ingénierie pédagogique ou gestion de projet peuvent être utilisés par la suite, si la nature et l’ampleur de la REL le nécessitent.

**Les personnes participantes**

Les membres d’une équipe projet qui peuvent assister au Sprint auront idéalement des profils différents afin de contribuer de manière complémentaire au design pédagogique :

* La personne responsable du projet ;
* Les personnes étudiantes ou expertes de contenu ;
* Les bibliothécaires ;
* Les personnes conseillères pédagogiques.

**Le matériel nécessaire**

|  |  |
| --- | --- |
| Quantité | Matériel |
| 1x | [Time Timer](https://www.amazon.com/dp/B06XKZTCS2/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_6F20Ab1P1NAXF) |
| 2 paquets par participant | [Post-it jaune (3x5)](https://www.amazon.com/dp/B00006JNNN/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_lB20AbDYSA2HJ) (les rectangulaires 3x5) |
| 2 ou 3 paquets en tout | [Post-it bleu (3x5)](https://www.amazon.com/dp/B008PAIFPE/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_IB20AbP48AH57) |
| 1.5 crayon par participant | [Sharpie permanent pointe fine noir](https://www.amazon.com/dp/B0089PBTV2/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_oD20AbJ7P7VT1)e |
| Le plus possible, min 1 | Grand tableau blanc |
| 2 noirs, 2 rouge, 2 vert | Marqueur de couleur pour tableaux blancs |
| 20 par participant | [Petits autocollants ronds et rouge](https://www.amazon.com/dp/B07176RVXH/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_wC20AbCTC0R60)s |
| Une vingtaine | [Gros autocollants ronds et rouge](https://www.amazon.com/dp/B071DDS5KS/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_SC20Ab5PEQ8WT)s |
| 1 paquet de 500 | [Feuilles blanches](https://www.amazon.com/dp/B01FV0F8H8/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_mF20AbVWT6P8Y) (format standard – 8x11) |
| Une cinquantaine | Feuilles blanches (format tabloid – 11x17) |
| 2 petits rouleaux | Papier collant |
| 1x | Une paire de ciseaux |
| Facultatif mais utile | |
| 1 par participant | [Clipboard](https://www.amazon.com/dp/B00O81OUT4/ref=cm_sw_r_cp_ep_dp_NF20AbPQA1CT0?source=post_page---------------------------) |
| 1x | *Bluetooth speaker* (pour l’ambiance) |
| Petites collations à portée de main (maintenir le glucose sanguin élevé!) | |

**SPRINT - Partie 1**

**Date : XXXX Lieu : XXXX**

**Objectif : XXXXXX**

| **Cartographier la *REL*** | | **Ressources complémentaires** |
| --- | --- | --- |
| **9h** | **Présentation sommaire du déroulement en deux parties du Sprint, de l’objectif, des rôles et fonctions des participants et du matériel utilisé** |  |
| **9h10** | **Valider les objectifs pédagogiques de la REL (20 min)**  Avant de se lancer, prendre le temps de confirmer/reformuler/ajuster l’objectif pédagogique. Possibilité d’en libeller plus d’un, mais ne pas en mettre trop (entre 1 et 3). | Selon la maturité du projet, cette technique pourrait être utilisée [*note and vote*](https://www.youtube.com/watch?v=wM10LJDXZ7U&list=PLxk9zj3EDi0X5CgoFckoheIFAx-uT2i7j&index=2) |
| **9h30** | **Cartographie de la problématique (l’idée et ses composantes du test diagnostique)**  **(60 min)**  Concevoir une « carte schématisée » de la problématique selon le gabarit suivant:   1. Les parties prenantes à gauche (étudiant, enseignant, autre?) 2. L’objectif pédagogique à droite 3. Un gabarit d’étapes générales pour guider (Découvrir, Apprendre, Utiliser)   Compléter le gabarit en notant sommairement chaque étape du processus en fonction des informations ressorties précédemment, sans aller trop dans le détail. | [Vidéo très intéressante](https://www.youtube.com/watch?v=JTqCR84fzeg&list=PLxk9zj3EDi0X5CgoFckoheIFAx-uT2i7j&index=3) pour faciliter le processus de cartographie (12 :45)  Voir aussi : <https://youtu.be/yYNpOKq3Wfg> |
| **10h30** | **Pause (10 min)** |  |
| **10h40** | **Si la tendance se maintient : effectuer la prévisions des besoins multimédias (15 min)**  À partir de la cartographie, indiquer les ressources pouvant nécessiter la contribution des services de soutien technopédagogiques et en faire une description sommaire afin d’effectuer une demande de service qui pourra être revue une fois la partie 2 du Sprint effectuée. |  |
| **10h55** | **Choisir les cibles de la partie 2 du Sprint (15 min)**  La partie 2 du Sprint va permettre d’élaborer des maquettes et des prototypes de la REL. Comme le temps est restreint, il faut choisir quelle portion de la REL sont les plus importantes à prototyper. Cette étape permet à l’ensemble de l’équipe d’avoir une compréhension commune de la REL et cela va éviter des allers-retours lors du développement. Vaut mieux choisir des composantes de la REL plus complexes, celles qui ont une portée importante ou qui nécessitent consensus.  La personne porteuse de projet choisit et encercle les cibles (entre 1 et 3 composantes de la REL) sur la cartographie. Il s’agit maintenant de l’objet de travail du reste du Sprint. |  |
| **11h10** | **Survol du déroulement des activités de la partie 2** |  |
| **11h20** | **Fin de la partie 1** |  |

**SPRINT - Partie 2**

**Date : XXXX Lieu : XXXX**

**Objectif : XXXXXX**

| **Esquisser un tout cohérent et le prototyper** | | **Ressources complémentaires** |
| --- | --- | --- |
| **8h45** | **Arrivée des participants – café**  Présentation du déroulement de la journée, objectif et rôles/fonctions |  |
| **9h** | **Révision des cibles du Sprint**  À Réviser la cartographie (partie 1 du Sprint) recopiée au mur, et demander au porteur de projet de confirmer son choix pour les bibles du Sprint aujourd’hui.  Donner des exemples de ce à quoi pourrait ressembler les maquettes et prototypes. |  |
| **9h10** | **Sélectionner les ressources existantes (30 min)**  Retour sur les résultats de recherche. Parmi ce qui a été présenté et retenu, inviter les participants à inscrire sur un Post-it et à placer sur la cartographie les ressources pourraient/devraient être utilisées ou les inspirations/idées retenues. (se référer au document de l’étape 2) | En principe, on s’inspire de cette activité pour l’étape de partage des résultats de recherche : [lightnening demo](https://www.youtube.com/watch?v=1iH9jkJHbs4&list=PLxk9zj3EDi0X5CgoFckoheIFAx-uT2i7j&index=4) |
| **9h40** | **Esquisse en 4 étapes (65 min)**  **1 - Prise de notes (5 min)**  Les participants réfléchissent, circulent et prennent des notes pour se faire une tête sur la structure possible de la REL  **2 - Idéation préliminaire (15 min)**  Les participants rédigent des ébauches très préliminaires de la structure de la ressource.  BUT : rendre les idées plus tangibles, donner un point de départ et réchauffer les neurones!  **3 - Crazy 8 (10 min)**  Sur une très grande feuille de papier divisée en 8 sections, les participants esquissent 8 idées, solutions ou variantes d’une idée en 8 minutes.  **4 - Idéation détaillée (esquisse de solution) (30 min)**  Sur 3 feuilles de papier, les participants conçoivent une esquisse détaillée des étapes ou sections illustrant les détails de leurs deux meilleures idées.  Exposer sur le mur, regarder en silence et voter pour les idées à garder. Aucun consensus ou discussion n’est ici nécessaire. Seulement indiquer les points d’intérêt. | Voir <https://youtu.be/TK-94QiEFgw> pour un survol de cette étape |
| **10h45** | **Pause (10 min)** |  |
| **10h55** | ***Séquence des étapes-actions (User Test flow)* (30 min)**   1. Chacun rédige 6 étapes-actions que la personne étudiante aura à effectuer via cette REL (1/Post-it) (8 min). 2. À tour de rôle, chacun présente rapidement ses 6 étapes au groupe (5 min). 3. Chacun vote sur la meilleure séquence et, au besoin, applique 1 vote supplémentaire pour voter sur une autre étape-action (5 min). | Consiste en une série de 6 actions consécutives (Post-it + vote) que les « étudiants » doivent faire avec cette REL. Ces actions seront replacées dans le storyboard.  Selon le temps disponible, utiliser la technique de la Gallerie d’art <https://youtu.be/yYNpOKq3Wfg> |
| **11h25** | **Scénarimage *(storyboard)* (60 min)**   1. Dessiner 8 grandes cellules (rectangle) sur le tableau blanc. 2. Placer les 6 Post-it retenues de l’activité précédente dans ces cellules.   (les cellules vides peuvent servir pour les étapes-actions plus complexes.)   1. À partir des esquisses de solutions choisies (activité précédente), voir s’il est possible de réutiliser des parties d’esquisse directement dans ces 8 cellules. 2. Compléter les espaces vides du storyboard, en commençant par la 1re et la dernière case.   L’objectif du storyboard est de ne laisser aucune question non répondue.  À cette étape, **ne pas ajouter de nouvelles idées ou de détails non nécessaires**. | **Objectif** : ne pas laisser de questions en suspens lors du prototype.  Attention !! Ne pas ajouter de nouvelles idées.  Voici deux liens qui parlent du scénarimage : <https://www.youtube.com/watch?v=yav4HN26XT8> (voir 7 :00 pour facilitation *tips – find content, work on a separate screen, delegate de drawing*…)  Voir aussi : <https://youtu.be/y5pSBgQUezQ?list=PLxk9zj3EDi0X5CgoFckoheIFAx-uT2i7j> |
| **12h35** | **Dîner** |  |
| **13h30** | **Préparation des travaux/diviser pour mieux régner (10 min)**   * Rappeler l’objectif du prototype : sélectionner les points clés du projet à développer minimalement afin d’aller rapidement en médiatisation. * Regrouper des idées avec autocollant coup de cœur ou plusieurs petits autocollants -PRIORISER ce sur quoi on veut mettre l’emphase.   Répartir les tâches de prototypage. |  |
| **13h40** | **Prototypage de la REL – 1er tour (50 min)**  Chaque participant conçoit une section du prototype. Si une personne est limitée par les aspects techniques, l’important sera alors de mettre les grandes lignes sur papier.  **Format** : Prototypage individuel ou en équipe de 2 | Varie selon la nature de la REL. Tout peut être prototypé. L’idée est de ne pas s’accrocher dans les détails (Les détails sont abordés lors du développement de contenu et de la médiatisation.)  Quelques trucs et astuces : <https://youtu.be/s_mCidFnia0> |
| **14h30** | **Révision des prototypes + ajustement et prise de notes (30 min)**  À tour de rôle, chacun présente le travail de prototypage qu’il a accompli et reçoit les commentaires/suggestions des autres participants. Si possible, des ajustements sont apportés au fur et à mesure des échanges. Le cas échéant, les commentaires/suggestions retenus sont pris en note.  **Format** : Présentation en plénière **(60 min**) 15 minutes/prototype |  |
| **15h** | **Continuer le prototypage – 2e tour (30-45 min)** |  |
| **\*15h** | **Pause – selon les besoins** |  |
| **15h30/45** | **Révision des prototypes + ajustement et prise de notes (20-30 min**)  **Format** : Présentation en plénière 15 minutes/prototype |  |
| **16h15** | **Convenir de la suite des choses et répartition « finale » des tâches et échéancier** |  |
| **16h45** | **Fin des travaux du Sprint** |  |