

L'école des fans

#qualifier
#prioriser
#voter
#décider

À l'issue d'un brainstorming ou d'un atelier d'idéation pour permettre au groupe de choisir entre plusieurs idées ou de prioriser des actions. Ce système de vote permet une sélection d'idées qualifiées allant plus que le seul dot voting qui ne fait que répartir les gommettes de chaque participant. Il met en lumière les idées les plus pertinentes selon des critères bien définis.



Visio-compatible avec un outil de travail collaboratif comme Miro ou Klaxoon.

Vous pouvez importer les cartes de l'école des fans avec les smileys ou les chiffres en tant qu'images format png ou jpg dans l'espace collaboratif. Représentez la matrice avec les critères adaptés sur votre espace virtuel. Les participants mettent leur note en positionnant un Post-it à leur prénom sur le chiffre choisi.

NOMBRE DE PARTICIPANTS
4 - 12

TEMPS DE PRÉPARATION
AUCUN

DURÉE DE L'EXERCICE
45 MIN

MATÉRIEL › Post-it › papier brun › jeu de cartes
› feutres noirs fins › gommettes numérotées de 0 à 5

- DÉROULÉ
- › Inviter le groupe entier à se rapprocher du nuage d'idées issu de l'exercice précédent et relire les grandes catégories.
 - › Choisir deux critères adaptés au projet (par exemple, l'originalité et la pertinence, la faisabilité et l'impact)
 - › Dessiner une matrice sur un papier brun où chaque axe correspond aux 2 critères choisis (ex : impact et complexité)
 - › Distribuer deux jeux de cartes de vote (de 0 à 5) ou de couleurs [vert, orange, rouge] à chacun.
 - › Demander aux participants leur note pour chaque idée en fonction des critères définis.
 - › Les participants lèvent le panneau correspondant à l'axe des abscisses de la main droite et des ordonnées de la main gauche.
 - › Calculer la moyenne des votes et les positionner sur la matrice.
 - › Conserver les idées situées dans le quart supérieur droit de la matrice.

Points de vigilance

Ce système de vote permet une sélection d'idées qualifiées allant plus loin que le vote à point qui ne fait que répartir les gommettes de chaque participant. Il met en lumière les idées les plus pertinentes selon des critères bien définis. Attention à bien définir les critères de départ en fonction du projet ou de la problématique.

Pour aller plus loin...

Les jeux de cartes allant de 0 à 5 peuvent être remplacés par des cartons de couleurs, ou encore des smileys allant du plus mécontent au plus satisfait selon le ton et le degré de finesse souhaité.

Équivalents : Dot voting (version la plus simple), tiercé gagnant, l'école des fans, le poker game (les valeurs inscrites sur les cartes correspondent à la suite de Fibonacci : 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89 afin d'inciter les personnes à se positionner de manière tranchée).

Notez/collez vos remarques

.....

.....

.....

.....