

Synthèse de la journée avec TMNlab

Résumé de la journée :

- **9h/10h :**
 - Accueil des participants, discussions informelles autour d'un café.
 - Présentation de la journée et de la méthodologie à suivre, par Anne. L'accent est mis sur la dimension expérimentale de la journée dans le but de construire une méthodologie plus aboutie pour la construction d'un "Théatromix". Le nom final reste d'ailleurs à déterminer.
 - Tour de table : présentation des "experts" (professionnels des domaines du numérique, du web, de l'éditorial et de la communication culturelle) et des théâtres (essentiellement des responsables communication et/ou médiation).

- **10h/11h :**
 - Les théâtres réfléchissent à des problématiques rencontrés dans leurs maisons et les formulent sur des post-it.
 - Les post-it sont disposés sur les tables et chacun peut en prendre connaissance en circulant de table et en table.
 - Les participants rejoignent leurs places dans le cercle et Anne lit les problématiques à haute voix. Elle regroupe les problématiques "similaires" entre elles pour dégager 8 problématiques "mères" :
 - Mobilité / déplacement
 - Bâtiment / visite
 - Lisibilité de la programmation / aide au choix
 - Public "maker"
 - Rajeunissement / trentenaires locaux
 - Quotidien / tout ce qui n'est pas artistique
 - Favoriser liens entre structures
 - Lien projet culturel en territoire rural
 - Les participants constituent des groupes de minimum 5 personnes autour de leurs problématiques "favorites" et rejoignent les tables de travailles.

- **11h/12h30 :**
 - Temps de travail en équipe / brainstorming autour de la problématique choisie. Le but étant de sortir un maximum d'idées pour la phase suivante.

- **12h30/13h30 :**
 - Repas

- **13h30/15h :**
 - Les "post-it idées" des groupes sont disposés sur les tables autour de la problématiques auxquels ils se réfèrent.

- Les participants circulent de tables en tables pour venir annoter d'une croix les idées qu'ils souhaitent retenir et voir prototypées.
 - Les participants rejoignent leur place dans le cercle et Anne annonce les idées qui ont été retenues par la majorité. Une personne de chaque groupe détaille brièvement l'idée retenue.
 - Les participants constituent de nouveaux groupes autour des idées retenues. Ils ne sont pas contraints et même encouragés à changer de groupe.
- **15h/16h30 :**
 - En groupe, les participants entrent en phase de prototypage de l'idée. Ils doivent maintenant pousser cette idée en prenant en compte toutes ses phases et aspects de développement.
 - Les groupes terminent leur temps de travail par la préparation d'une présentation théâtralisée de leur concept, objet, idée...
- **16h30/17h :**
 - Pause !
- **17h/18h :**
 - Présentation des idées et débrief en grand groupe.

Retours sur la méthodologie :

Phase 1 : Problématique

++ :

- Des problématiques éclectiques et pour la plupart assez spontanément bien formulées.

-- :

- Les participants auraient pu travailler en amont de la journée à la problématique qu'ils souhaitaient apporter, en préparant notamment une présentation détaillée et contextualisée de cette problématique (sur un format chronométré en 5 min par exemple).
- La place des experts auraient pu être de guider (à distance par exemple) les participants à formuler et à pitcher leurs problématiques.
- Il faudrait imaginer une méthodologie ludique pour faire le boulot de "dégraissage" des problématiques en groupe et de manière dynamique.
- Les problématiques "mères", une fois notées au tableau, auraient pu être formulées selon la règle CPO. Une autre manière d'exposer une problématique pourrait être de la présenter selon cette forme : "Je souhaite résoudre le problème de ... " .
- Un autre piste de présentation des problématiques, serait de faire pitcher les porteurs de problématiques en très peu de temps (30sec à 1 min) afin d'obliger à synthétiser au maximum leur pensée et ainsi faire ressortir les éléments clés.

Phase 2 : Brainstorming

++ :

- Les groupes sont entrés en phase de travail très rapidement et avec “appétit”.
- Le partage d’expériences et de compétences ainsi que le rapport expert/théâtre était vraiment bénéfique.

-- :

- Une micro méthodologie encore une fois ludique et dynamique peut être imaginée à cet endroit.
- Le mot “idée” n’a pas été compris de la même manière dans tous les groupes. Une piste serait d’inciter les participants à imaginer quel dispositif (technologique ou non) permettrait de résoudre la problématique.
- L’obligation d’une réalisation numérique a pu freiner certaines idées.

Phase 3 : Les papillons

++ :

- Phase très ludique.

-- :

- L’explication de l’idée par le “porteur” aurait pu être plus “encadrée” ou du moins pitchée.

Phase 4 : Prototypage

++ :

- Cette phase s’est bien déroulée étant donnée la quasi absence de techniciens et le manque de temps.

-- :

- Une plus grande diversité de profils est nécessaire.
- Un guide pratique du parfait petit proto pourrait être créé afin que ce mot ne fasse pas peur aux non techniciens (Un parcours utilisateur est un prototype, au même titre qu’un objet technique fonctionnel)
- La phase de prototypage peut s’accompagner d’une dimension gestion de projet (Quelles ressources sont nécessaires, où aller les trouver, comment intégrer un projet comme celui ci au sein de l’équipe d’un théâtre, comment partager le projet avec les publics, etc.). Cela aiderait à envisager une expérimentation concrète à la sortie du hackathon, sur le lieu du hackathon ou dans un autre lieu.

Phase 5 : Debriefing

++ :

- Mode de débrief ludique et drôle
- Intégration des différents participants

-- :

- Manque de temps d’appropriation des différents projets par les participants.

- Debriefing qui manque de clarté et de synthèse. Il y a peut être la nécessité d'un cadrage, ou au moins d'un plan facultatif pour organiser les restitutions.

-