

PRESENTATION DU DONKEY KONG DES PROCESSUS

**Prototype à usage
expérimental ***

02/2018

* Remerciements à l'ex-MIQI du Conseil départemental de l'Essonne à l'origine du concept repris depuis dans le cadre du réseau ANDCO et des travaux sur l'innovation managériale de la Ville d'Ivry-sur-Seine

1. L'UNIVERS DU JEU

- **But du jeu :**
Représenter visuellement les différentes étapes d'un projet ou processus, pour
 - améliorer un processus existant,
 - ou définir un nouveau processus,
 - ou s'organiser pour mener à bien un projet
- **Durée :** 1h30 à 2h
- **Principe :** Des cartes à positionner sur un parcours pour répondre aux questions suivantes :
 - Quelle étape ?
 - Qui intervient (acteur, instance) ?
 - Quelle action ?
 - De quoi avons-nous besoin ?
 - Quels points de vigilance ?
 - Quelles préconisations ?
- **Participants :** 3 à 20
 - 1 à 4 équipes de 3 à 5 participants travaillant chacune sur un sujet différent
 - Un participant par équipe au moins doit bien connaître le sujet étudié.
- **Matériel à prévoir :**
 - Ordinateur et vidéoprojecteur (pour présenter le jeu et les consignes)
 - Appareil photo ou smartphone (pour les posters finalisés)

Pour chaque équipe :

 - 1 affiche grand format (poster kraft) ou plus petit (paperboard) si le groupe ne dépasse pas 8-10 participants en tout, avec le parcours dessiné; 1 jeu de cartes;
 - feutres, ruban adhésif, colle
 - 1 table (assez grande pour étaler l'affiche et les cartes); 1 chaise par personne

2. LE PARCOURS



3. LES CARTES

Actions	 Information	 Demande d'avis sur :	 Remue-méninges	 Coordination
	 Observation	 Interview	 Expérimentation	
	 Arbitrage	 Validation		
Étapes	 Début étape:	 Départ	 Passage à l'étape suivante	 Arrivée

Acteurs	 Equipe projet	 Instance :	 Acteur politique :	 Acteur administratif:
	 Acteur externe :			
Ressources	 Outil :	 Document :	 Financement:	
	 Idée d'amélioration:	 Attention à :		

LES CONSIGNES ET CONSEILS

- Ne pas décrire l'existant mais **le parcours cible, simplifié et/ou amélioré** ;
- **Décrire le processus**, sans entrer dans le détail du contenu ;
- Bien faire apparaître les grandes étapes du projet, au minimum 3 : **initialisation, réalisation, clôture** ;
- Identifier **la place et le rôle des acteurs clés** aux différentes étapes ;
- Veiller à **associer toutes les parties prenantes** et à les faire intervenir au bon moment ;
- Signaler les **points de vigilance** et formuler le cas échéant des préconisations ;
- Respecter des **principes d'écoute et de bienveillance** (tout le monde a le droit de s'exprimer) ;
- Faire simple ;
- Faire des essais, discuter de vos idées, faire preuve de créativité ;
- **Ne coller les cartes sur le parcours qu'à la fin du jeu** ;
- **Photographier les posters en fin de séance pour diffusion.**

LA RESTITUTION EN PLÉNIÈRE *

- **Courte présentation** de chaque poster par un rapporteur désigné par son équipe,
- Echange avec les autres participants et prise de notes sur :
 - les éventuels points à **clarifier** ;
 - les **points de vigilance et préconisations** (compléter au besoin le poster)
 - les **enseignements** à retirer de cet exercice (noter sur un poster séparé à compléter à chaque présentation)
- **Synthèse** : Noter les enseignements à retirer de l'exercice