

CO-CREATION

Dans cette activité, les participants de groupes de discussion ou d'entretiens sont invités à créer une version de rêve d'un produit ou d'un service. Cela nécessite que l'équipe de CCH ait un objectif particulier à l'esprit - comme des latrines, des filtres à eau ou une campagne de marketing. Les participants sont invités à décrire trois versions de solutions : exemple, une version de rêve décrivant les solutions actuelles qu'ils ont déjà, puis leur solution de rêve, puis une version bon marché. Ce processus permet à l'équipe de recherche d'identifier les compromis potentiels et les fonctionnalités optionnelles. Les attributs souhaités sont ensuite équilibrés avec la faisabilité technique et la viabilité du marché.

OBJECTIF

La co-création est une activité interactive qui permet aux participants de décrire les attributs qui rendent un produit ou un service idéal pour eux.

CONNECTION WASH-CCH

Pour le WASH, cette activité est souvent utilisée pour documenter les types de latrines, de services d'eau ou encore de campagnes marketing qui répondent à leurs désirs. Cela aide à comprendre les compromis potentiels et la volonté d'adopter.

DUREE

20-30 minutes

SUPPORTS

- CARTES OU PAPIER OU PROTOTYPES PHYSIQUES
- STYLOS OU CRAYONS

ETAPES

1. Planifiez.

- A. Fournissez des précisions sur les participants, la modalité et le format de votre activité
 - i. Participants. Membres de la communauté ou parties prenantes ?
 - ii. Modalité. Focus group ou entretiens ? Combiné avec d'autres activités ?
 - iii. Format. Stylo/Papier, cartes, matériel physique ?
- B. Préparez votre matériel
 - i. Cartes, papier ou autres matériaux
 - ii. Espace de prise de notes
 - iii. Stylo (petite astuce)
 - iv. Appareil photo (smartphone ou autre)
 - v. Formulaire de consentement pour la photographie

★ *TIP: Si vous utilisez des cartes:*

1. *Imprimez et plastifiez des cartes illustrées. Les illustrations permettent plus de contrôle que les photographies*
2. *Concevez le jeu de cartes pour représenter une gamme soignée de composants contextuels. Inclure plusieurs cartes vierges*
3. *Imprimez 1 jeu pour chaque petit groupe de 3 à 7 personnes*
4. *Rangez chaque jeu complet dans un petit sac en plastique transparent*



ETAPES (SUITE)

2. Générez

Pendant l'entretien ou les groupes de discussion, et au moment opportun, suivez ces sous-étapes.

- A. Clarifiez l'objectif et l'orientation de cette activité avec les participants. Par exemple, les latrines, les dispositifs de lavage des mains, etc.
- B. Présentez tous les supports au(x) participant(s). Vous n'avez pas besoin de clarifier ce que chaque aspect représente, permettez aux participants de faire recours à leur propre imagination.
- C. (facultatif) Demandez aux participants de présenter leur produit ou service actuel
 - a. Documentez le produit d'expérience actuel avec une photo.
 - b. Demandez au(x) participant(s) de parler de leurs décisions. Demandez pourquoi? fréquemment.
- D. Demandez aux participants de partager leur produit ou service de rêve à l'aide des supports.
 - a. Documentez le produit de rêve avec une photo.
 - b. Demandez au(x) participant(s) d'expliquer leurs décisions. Demander pourquoi? fréquemment.
- E. Demandez aux participants d'adapter le produit ou service de leurs rêves en fonction de leur pouvoir d'achat actuel.
 - a. Prenez une photo de la version bon marché.
 - b. Demandez au(x) participant(s) d'expliquer leurs décisions. Demander pourquoi? fréquemment.
 - c. Qu'est-ce qui changerait ? Combien coûterait cette version "bon marché" ?

Faites un suivi avec toutes les questions émergentes. Par exemple:

- Quels composants ne sont pas réalisables pour cette communauté ? Y a-t-il des ajustements nécessaires à faire aux supports et images fournis ?
- Quels composants sont les plus/moins importants pour cette communauté ? Pourquoi?
- Existe-t-il des supports, des couleurs ou des motifs qui rendraient le produit ou le service plus attrayant ?

★ Astuces:

1. *Continuez d'encourager les participants à expliquer leurs décisions à haute voix*
2. *En groupe, discutez tout désaccord potentiel entre les participants*

3. Synthétisez

- A. En fonction de votre mode de collecte des données, synthétisez les données collectées de sources ou d'activités diverses.
- B. Utilisez le cadre TOES pour échanger sur les éléments de surprise, les thèmes, les extrêmes et les opportunités.
- C. Utilisez un format de génération d'informations pour soutenir le développement de résultats concis.

4. Utilisez

- A. Utilisez des photographies de l'activité pour documenter la phase DÉCOUVRIR afin d'illustrer les défis et les opportunités.
- B. Utilisez les connaissances pour développer des critères de conception pour la phase CREER.