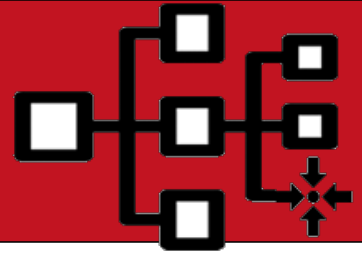


IMPACT MAPPING



🕒 >120'

👥 >3

🎯 Objectif

Représenter visuellement les impacts et hypothèses de développement d'un produit.

🚀 Résumé de la pratique

Représentez un arbre de décisions en répondant aux questions suivantes : Pourquoi, Qui, Comment, Quoi

👍 Valeur ajoutée

Outil permettant de construire la vision et les choix stratégiques d'une entreprise ou d'un produit

🔧 Matériel

- Brownpaper
- Post-it
- Feutres.

☰ Déroulé de l'atelier

Etape 1 : Trouver et quantifier l'objectif (30-60')

Demander à chaque participant d'écrire l'objectif du produit ou de l'entreprise sur un post-it (le pourquoi).
L'objectif doit être **SMART** (Simple, Mesurable, Accepté, Réaliste, Temporel)

Dessiner ensuite une ligne de temps sur un brown paper et demander à chaque participant d'exprimer ce qui est pour lui l'objectif et de le placer sur la ligne de temps en fonction des autres objectifs.
Regrouper les objectifs si besoin

Une fois que chacun s'est exprimé, demander au groupe de choisir un objectif si possible à court terme. Vous pouvez utiliser [le vote par gommettocratie](#) par exemple

Etape 2 : Construire la carte d'impact mapping (60')

Il s'agit ici de construire une arborescence commençant par le **Pourquoi**, le **Qui** puis le **Comment**

Ecrire sur le brown paper, l'objectif qui a été décidé.

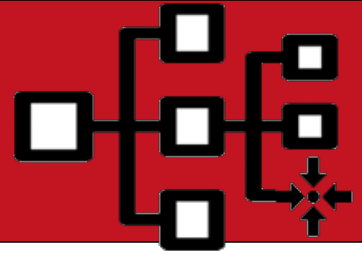
Demander de **lister les acteurs** (QUI) qui peuvent influencer positivement ou négativement sur l'objectif.

Demander ensuite pour chaque acteur de définir **COMMENT il pourrait être impacté** et nous aider ou non dans l'atteinte de l'objectif (COMMENT)



Partager la vision





Étape 3 : Créer des hypothèses (15')

Demander aux participants de sélectionner un impact (comment). Pour cela, choisir une pratique de décision collective comme "[la gommétocratie](#)" par exemple)

Étape 4 : Imaginer les grandes fonctionnalités (60')

Demander aux participants d'établir **les activités et les fonctionnalités** à mettre en œuvre (QUOI) sur l'impact sélectionné.

De même afin de prioriser les grandes fonctionnalités, utiliser par exemple le vote par " gommétocratie ".

Astuces

Après l'IMPACT MAPPING, vous pouvez commencer à décrire plus précisément la roadmap en utilisant par exemple le [STORY MAPPING](#)

L'IMPACT MAPPING permet de poser des hypothèses et de se donner des activités pour un objectif donné dans un temps donné. Si les hypothèses se révèlent erronées, le groupe peut alors reprendre la carte et la remettre à jour en posant d'autres hypothèses, c'est à dire un autre chemin.

Référence

Source : Gojko Adzic



Partager la vision

