Purpose

But de l’atelier

Co-concevoir avec les utilisateurs le parcours idéal de l’application mobile Caféo

Product

Livrables attendus

- Canevas
- Mail de présentation
- Compte rendu
- Parcours idéal

People

Participants

4 consommateurs de café représentatifs des personas Caféo.

Process

Déroulé de l’atelier

1. Kick-off + Icebreaker - 10 min
2. Brainstorming - 45 min
3. Pause - 10 min
4. Priorisation des idées - 25 min
5. Parcours utilisateur - 25 min
6. Pause - 10 min
7. Débrief - 10 min

Prep

Préparation nécessaire

1. Prendre connaissance des pièces jointes du projet (synthèse audit, personas, parcours utilisateurs, canevas)
2. Préparer les supports pour l’atelier : Diapo, boards FigJam, acheter les éléments nécessaires (café, collations, post-it, stylos)
3. Envoyer les invitations
4. Préparer le lieu

Practical concerns

Contraintes

- Temps limité
- Participants non experts
- Rester neutre
- Clarté de l’objectif

Pitfalls

Risques & solutions

- Participants timides → icebreaker engageant
- Manque de focus → animation active + pauses régulières
- Trop d’idées → atelier 2 pour prioriser

Made with GAMMA

Objet : Invitation à un atelier UX pour imaginer l'application Caféo ☕ 📱

Bonjour,

J'ai le plaisir de t'inviter à participer à un **atelier de co-conception UX** pour imaginer ensemble la future application mobile de **Caféo**, une start-up réunionnaise spécialisée dans le café.

🎾 **Pourquoi cet atelier ?**
Caféo lance un **bateau-café** innovant qui naviguera de port en port à la Réunion. À bord : dégustation, vente de produits, formations barista…
Ma mission est de **co-créer avec vous une application mobile** qui enrichira cette expérience (localisation du bateau, inscription aux ateliers, commandes, etc.).

📆 **Quand ?**
Le **9 août** de **17h30 à 20h**
Durée de l'atelier : environ 2h20
Lieu : **[adresse retirée]**

🎯 **Objectifs de l'atelier :**

- Comprendre tes attentes en tant que consommateur de café
- Prioriser les idées clés et les fonctionnalités essentielles
- Imaginer ensemble le parcours idéal sur l'app Caféo

🕵️ **Résultats attendus :**

- Carte du parcours utilisateur idéal
- Idées concrètes d'écrans ou de fonctionnalités
- Une expérience vraiment pensée pour toi

Nous espérons te compter parmi nous pour ce moment convivial, créatif… et bien sûr **caféiné** ☕ 😉

Merci de nous confirmer ta participation en répondant à ce mail.

À très vite,

Clara, UX Designer pour Caféo

Atelier de co-conception Caféo

Compte rendu



Made with GAMMA

Pourquoi cet atelier ?

Contexte

Caféo souhaite enrichir son expérience client en reliant son **bateau-café physique** à une **application mobile**.

Objectif

Co-construire avec des consommateurs de café le **parcours utilisateur idéal** et identifier les **fonctionnalités prioritaires** pour l'application.



Canevas 7P

Purpose - Pertinence

But de l’atelier

Co-concevoir avec les utilisateurs le parcours idéal de l’application mobile Caféo

Product - Produit

Livrables attendus

- Canevas
- Mail de présentation
- Compte rendu
- Parcours idéal

People - Participants

Participants

4 consommateurs de café représentatifs des personas Caféo.

Process - Processus

Déroulé de l’atelier

1. Kick-off + Icebreaker - 10 min
2. Brainstorming - 45 min
3. Pause - 10 min
4. Priorisation des idées - 25 min
5. Parcours utilisateur - 25 min
6. Pause - 10 min
7. Débrief - 10 min

Prep - Préparation

Préparation nécessaire

1. Prendre connaissance des pièces jointes du projet (synthèse audit, personas, parcours utilisateurs, canevas)
2. Préparer les supports pour l’atelier : Diapo, boards FigJam, acheter les éléments nécessaires (café, collations, post-it, stylos)
3. Envoyer les invitations
4. Préparer le lieu

Practical concerns - Pratique

Contraintes

- Temps limité
- Participants non experts
- Rester neutre
- Clarté de l’objectif

Pitfalls - Pièges

Risques & solutions

- Participants timides → icebreaker engageant
- Manque de focus → animation active + pauses régulières
- Trop d’idées → atelier 2 pour prioriser

Made with GAMMA

Participants & Logistique

Organisation :

- **Date**
  09 août 2025
- **Lieu**
  Domicile → format convivial
- **Durée**
  2h30
- **Format**
  Tableau collaboratif sur FigJam + matériel papier (post-its)

Déroulement global :

1. **Kick-off & Icebreaker - 15 min**
2. **Atelier 1 – Brainstorming - 45 min**
3. **Pause - 10 min**
4. **Atelier 2 – Priorisation des idées - 25 min**
5. **Atelier 3 – Construction du parcours utilisateur - 25 min**
6. **Pause - 10 min**
7. **Débriefing - 10 min**

Participants :

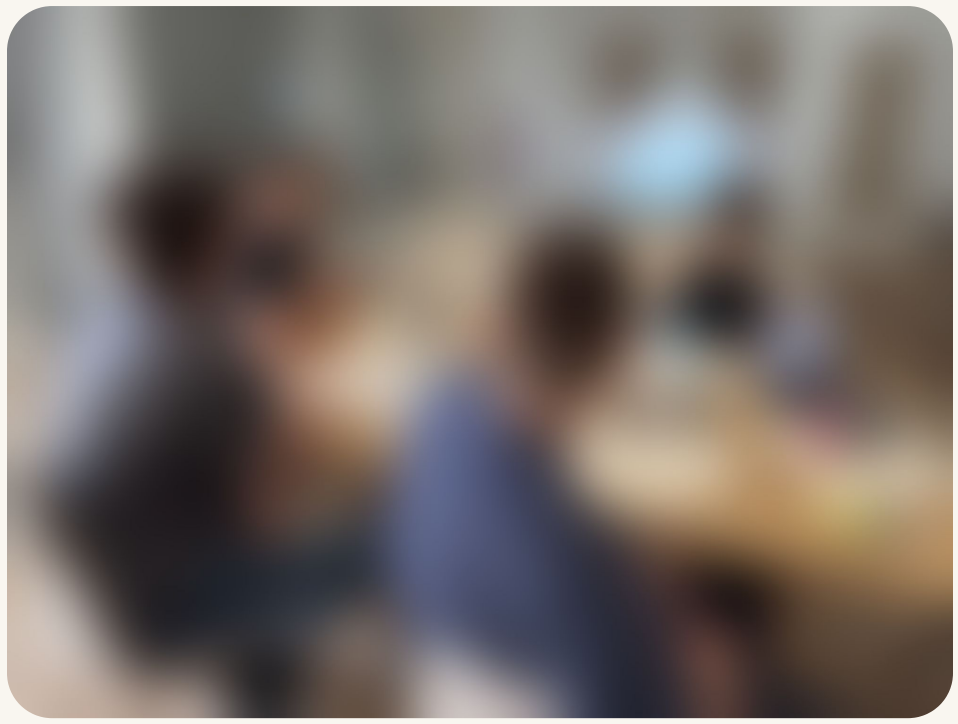


Image prise pendant le Icebreacker*

Participant 1 & Participant 2

- Adultes actifs dans la 40aine
- Parents
- Boivent du café plusieurs fois par jours
- Café capsule (Participant 1) / Café filtre (Participant 2)

Participant 3

- Jeune actif de 24 ans
- Boit du café tous les jours
- Café capsules

Participant 4

- Étudiant en alternance
- Boit du café par période
- Café capsule

Made with GAMMA

Atelier 1 : Brainstorming 🧠

Objectif

Faire émerger un maximum d'idées sur les besoins et attentes liés à l'application mobile.

Consigne

> “Notez individuellement vos idées sur post-its puis on fera une mise en commun sur le tableau FigJam et regroupement par catégorie”

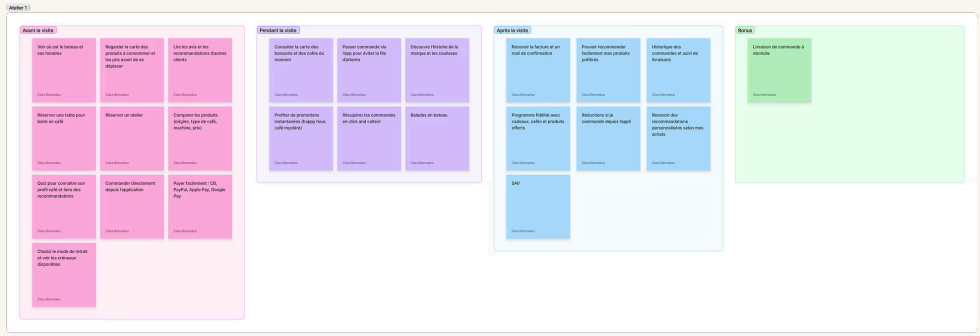
Protocole

1. 10 min → Écriture individuelle sur post-it.
2. 20 min → Discussion collective et retranscription sur le FigJam.
3. 15 min → Regroupement thématique des idées

Matériel utilisé

- Post-it
- Post-it virtuels
- Tableau FigJam partagé

Ce qui est ressorti de l'atelier



L’atelier 1 nous a permis de recueillir de nombreuses idées des participants autour de l’application, organisées en 4 catégories : avant, pendant, après la visite, et bonus.

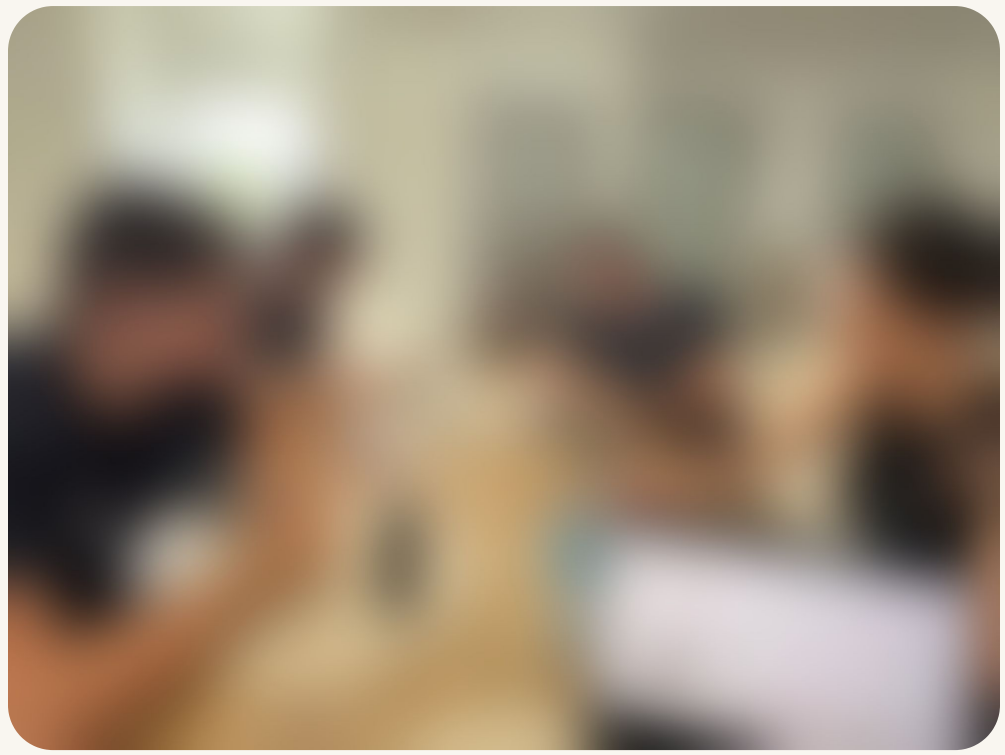


Image prise pendant le brainstorming*

Made with GAMMA

Atelier 2 : Priorisation des idées 🗂️

Objectif

Identifier les fonctionnalités prioritaires

Consigne

> “On regroupe chaque idée puis chaque participant vote pour ses idées préférées”

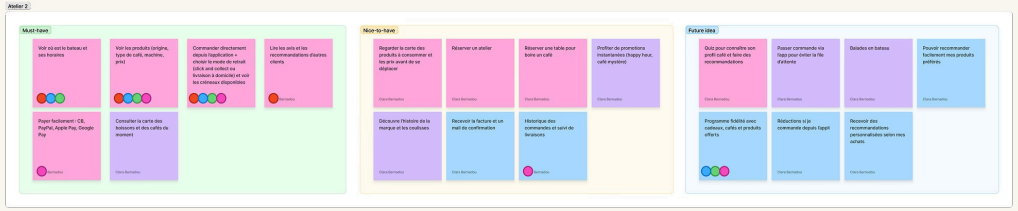
Protocole

1. 15 min → Classement & discussion collective.
2. 10 min → Vote avec gommettes.

Matériel utilisé

- Tableau FigJam partagé
- Gommettes virtuelles

Ce qui est ressorti de l'atelier



L’atelier 2 nous a permis de hiérarchiser ces idées en 3 niveaux (must-have, nice-to-have, future ideas) afin de faire ressortir les fonctionnalités jugées les plus importantes grâce aux votes des participants.

Made with GAMMA

Atelier 3 : Parcours utilisateur 👩‍💻

Objectif

- Définir les étapes clés du parcours client.
- Relier actions, ressentis et fonctionnalités attendues dans l’application.
- Obtenir une vision partagée et cohérente de l’expérience utilisateur complète.

Consigne

> “En groupe, placez les actions que ferait un utilisateur avant, pendant et après sa visite du Caféo Boat. Associez à chaque action un ressenti et les fonctionnalités nécessaires dans l’application.”

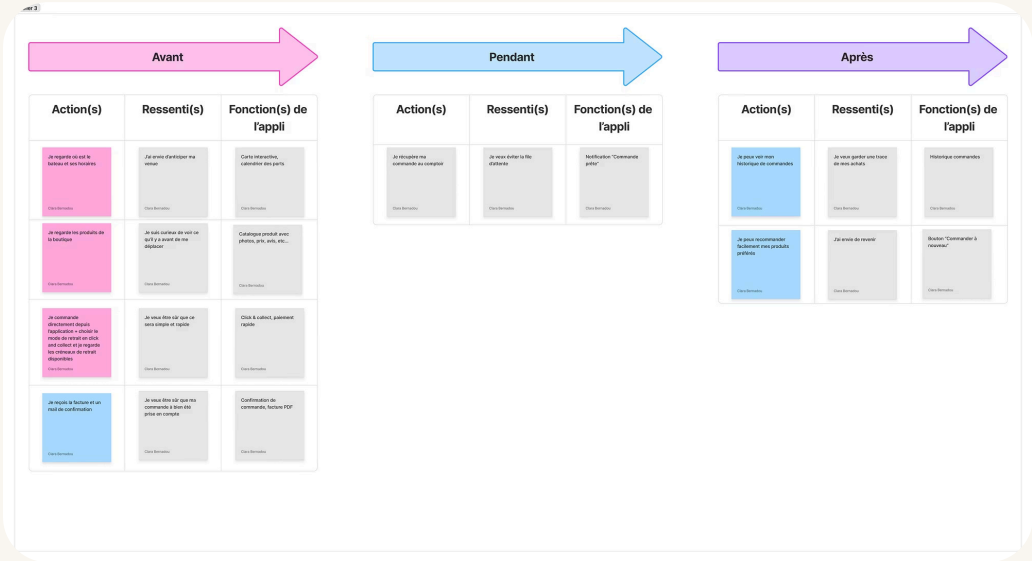
Protocole

1. 5 min → Introduction à l'atelier.
2. 15 min → Construction collective du parcours sur FigJam.
3. 5 min → Ajustements et validation ensemble.

Matériel

- Tableau FigJam partagé

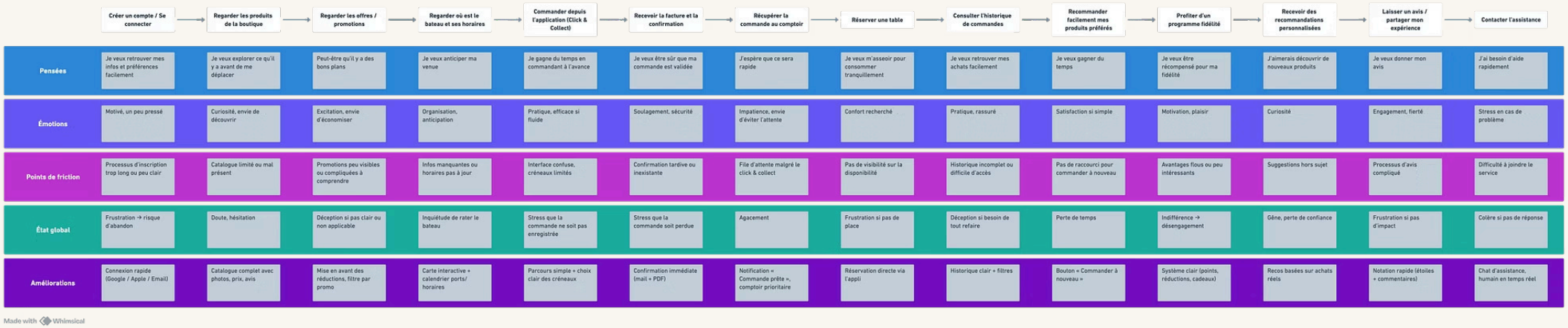
Ce qui est ressorti de l'atelier



L’atelier 3 nous a permis de construire collectivement le parcours utilisateur idéal autour de l’expérience Caféo Boat, en prenant comme fil rouge la réalisation et la récupération d’une commande de café. Nous avons identifié les étapes clés avant, pendant et après la visite, ce qui a mis en évidence les actions essentielles, les ressentis des utilisateurs et les fonctionnalités attendues dans l’application.

Made with GAMMA

Parcours idéal



Made with GAMMA

Idées retenues ✨

Système de Click & Collect

- Commander en ligne depuis l'application, choisir un créneau de retrait, paiement rapide et confirmation instantanée.
- Permet aux utilisateurs de gagner du temps et d'éviter les files d'attente.

Pourquoi ?

- Répond à une attente forte des utilisateurs : simplicité et gain de temps
- Permet d'éviter la file d'attente et de fluidifier l'expérience sur le bateau
- Bénéfice business : satisfaction immédiate et réduction des frustrations

Expérience post-achat enrichie

- Historique des commandes et bouton "Commander à nouveau" pour simplifier les réachats.
- Programme de fidélité et recommandations personnalisées pour encourager la récurrence et l'attachement à la marque.

Pourquoi ?

- Répond au besoin exprimé : faciliter le réachat et garder une trace
- Encourage les utilisateurs à revenir et explorer de nouveaux produits
- Bénéfice business : fidélisation et augmentation du panier moyen

Made with GAMMA

Prochaines étapes 🚀

On commence simple, on teste, on enrichit ensuite.

1 2 3

Court terme (1–3 mois)

- Prototyper les fonctionnalités clés (Click & Collect, notification commande prête, historique de commandes)
- Tester ces prototypes auprès d'un petit panel d'utilisateurs Caféo
- Itérer rapidement selon les retours

Moyen terme (3–6 mois)

- Développer un **MVP de l'application** intégrant le parcours prioritaire (commande + récupération)
- Mettre en place les bases du **programme de fidélité** (points, récompenses simples)
- Intégrer des recommandations personnalisées basées sur l'historique

Long terme (6+ mois)

- Enrichir l'application avec des fonctionnalités bonus (chat d'assistance, réservations ateliers, suggestions avancées)
- Lancer une phase pilote avec retours utilisateurs en conditions réelles
- Déployer progressivement à l'ensemble des clients de l'île

Made with GAMMA



Avez-vous des questions ? ☕

Made with GAMMA

Utilisation des documents de recherche primaire et secondaire

Documents utilisés :

- **Synthèse du premier audit de l'application** (recherche secondaire)
- **Personas détaillés** et leurs **parcours utilisateurs** (recherche primaire)
- **Canevas des 7P** (support de préparation de l'atelier)

L'audit a permis d'identifier les premiers points de friction de l'application (problèmes de navigation, manque d'informations, fonctionnalités absentes), ce qui a servi à **orienter les thématiques des ateliers**.

Les **personas et leurs parcours** ont servi à **recruter des profils représentatifs** pour l'atelier (mêmes besoins, comportements et frustrations).

- Ces parcours ont aussi permis de **cadrer les discussions** en atelier en s'assurant que les idées répondaient bien aux besoins de ces profils types.

Le **canevas des 7P** a été utilisé pour **organiser la logistique, les outils et les rôles** de l'atelier en amont.

Made with GAMMA

Logistique de mise en place de l’atelier

Organisation préparatoire :

- Définition du **format (présentiel)**, de la **durée (2h30)** et du **lieu (mon domicile)**.
- Sélection de **4 participants** avec des profils variés correspondant aux personas.
- Préparation et envoi d’un **mail d’invitation** expliquant le contexte, les objectifs et le planning.
- Création des supports (tableaux FigJam, post-its, timer, slides d’animation).

Jour J :

- Mise en place de l’espace avec la **zone de travail en groupe** et **matériel à disposition** (post-its, stylos, boissons…).
- Animation en suivant le **planning détaillé minute par minute** (kick-off, icebreaker, brainstorming, priorisation, parcours utilisateur idéal, débrief).
- Prise de **photos et notes** pendant l’atelier pour documenter les échanges.

Made with GAMMA



Made with Whimsical