

CARTE DES PARTIES PRENANTES

Visualiser les acteurs clé
du projet.

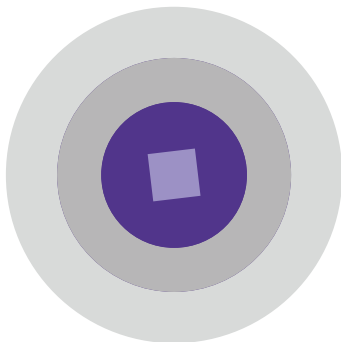
- Identifier les parties prenantes pertinentes du projet, les personnes à rencontrer et à comprendre.
- Organiser les acteurs selon l'impact qu'ils peuvent avoir sur le projet.

Prérequis : être sûr que le brief est bien centré sur l'humain. Si plusieurs utilisateurs principaux sont concernés, commencer par se concentrer sur l'un d'entre eux seulement, celui qui semble être le plus important.

Le déroulé

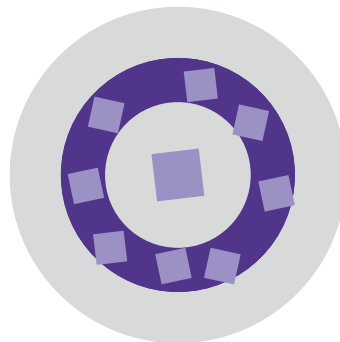
1

Tracer 3 cercles concentriques sur un paperboard ou un tableau blanc. Placer l'utilisateur principal dans le rond central.



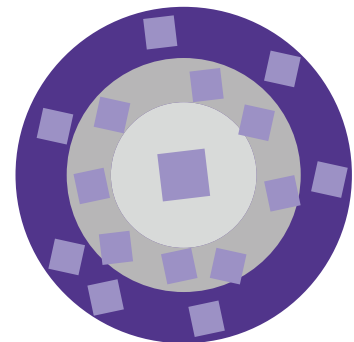
2

Placez ensuite dans le second cercle les acteurs qui ont une relation ou un impact direct sur votre utilisateur dans le cadre du projet.



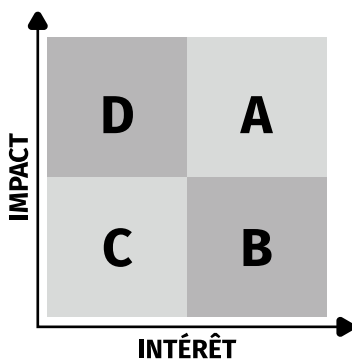
3

Votez dans le dernier cercle les acteurs qui ont une relation indirecte avec les utilisateurs, soit par des intermédiaires, soit par ricochet.



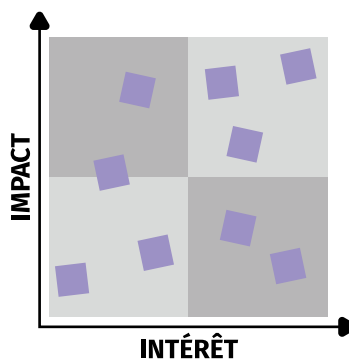
4

Trier les acteurs. Pour choisir les acteurs les plus pertinents à rencontrer, dessiner une grille selon 2 axes : influence et intérêt.



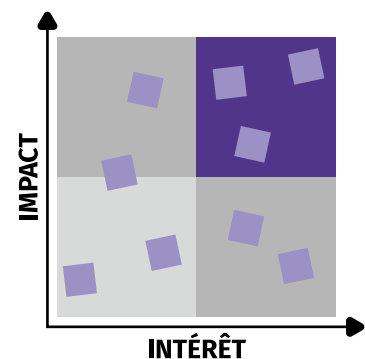
5

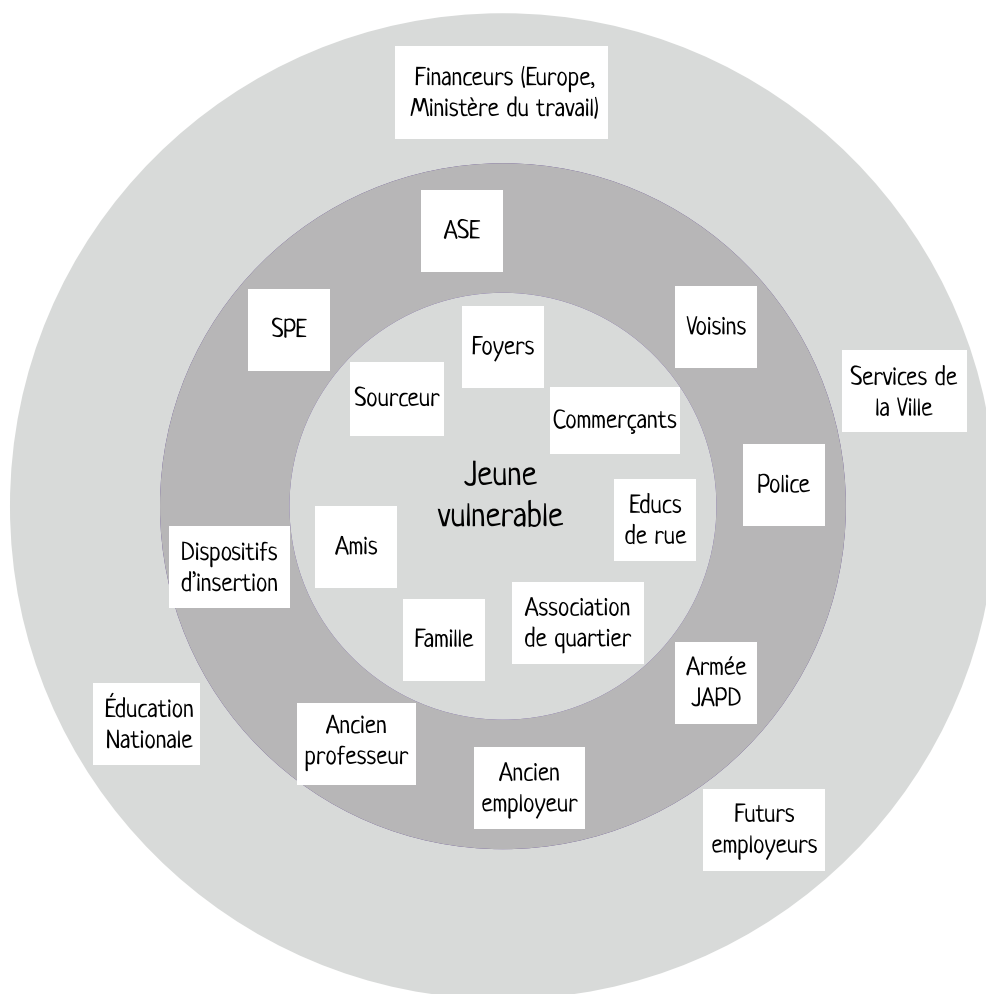
Positionner ensuite chacun des acteurs identifiés selon ces 2 axes. Influence : ceux qui ont le plus d'impact sur le projet. Intérêts : ceux qui bénéficieront le plus du projet.



6

Bravo ! Grâce à cette matrice les acteurs sont à présent identifiés et classés selon la typologie suivante : très importants à rencontrer (A), à garder en tête dans le développement du projet (B), moins prioritaires (C).





Exemple sur le projet sourcing :

Lors du projet sur le sourcing des jeunes avec *Apprentis d'Auteuil*, nos utilisateurs principaux étaient les jeunes (cf. schéma). En approfondissant, il a vite semblé évident que nous allions devoir rencontrer les jeunes, leurs familles, les missions locales, etc.

Ensuite, nous avons trié ces parties prenantes selon leur importance mais aussi leur accessibilité. Cela nous a permis d'orienter nos premières recherches terrain.

C'est seulement dans la suite du projet que nous avons envisagé les sourceurs comme possibles utilisateurs principaux, car ce sont eux que nous devons aider pour finalement avoir un impact sur les jeunes. Nous avons donc recommencé l'exercice en mettant cette fois-ci les sourceurs au centre de la carte.

Pour aller plus loin

- Une fois que l'exercice a été réalisé une fois, ne pas hésiter à renouveler l'expérience avec d'autres utilisateurs pour trouver de nouveaux acteurs et parties prenantes.
- La matrice de tri en est une parmi d'autres. Essayer de faire votre propre matrice. Par exemple, accessibilité/impact.