

## PHASE 2 CONCEVOIR & TESTE

# Canevas de développement de concept

Effort ●●●●●

### Objectif

Disposer d'un ensemble de concepts viables qui détaillent les différents aspects tels que les publics, les fonctionnalités de la solution et les éléments comportementaux.



### Temps requis

4-6 heures



### Participants

Équipe de conception et de recherche

### Mode d'emploi de l'outil

Le modèle de développement de concept est un cadre d'affinage de vos idées brutes pour en faire des concepts viables. Utilisez ce canevas pour transformer vos idées en un concept complet intégrant des détails tels que les publics, les fonctionnalités de la solution et les éléments comportementaux.

1. **Donnez un nom au résultat.** Quel résultat voulez-vous obtenir ? Pour vous aider à le déterminer, réfléchissez à ce que vous voulez faire et à l'impact que cela aura.
2. **Décrivez votre concept.** Pensez aux éléments suivants :
  - a. Les objectifs de l'idée et la manière dont elle sera mise en œuvre dans le détail.
  - b. Le problème que le concept tente de résoudre et pour qui.
  - c. Le cadre et/ou le lieu de mise en œuvre.
  - d. Si quelque chose de ce genre existe déjà et en quoi le présent concept s'en différencie.
  - e. Les acteurs qui doivent être impliqués ainsi que leurs rôles et responsabilités.



**USAID**  
FROM THE AMERICAN PEOPLE



**Breakthrough  
ACTION**  
FOR SOCIAL & BEHAVIOR CHANGE

## PHASE 2 : CONCEVOIR &amp; TESTE

## Canevas de développement de concepts

## QUEL SERA LE RÉSULTAT SELON VOUS ?

Je veux faire \_\_\_\_\_ parce que cela \_\_\_\_\_.

## DESCRIPTION

*Décrivez votre concept en détail.  
Quels sont les objectifs de l'idée ? Comment l'idée sera-t-elle mise en œuvre dans le détail ?*

## OÙ SE FERA LA MISE EN OEUVRE ? QUEL EN EST LE CADRE ?

QUEL PROBLÈME CE CONCEPT  
RÉSOUT-IL ? POUR QUI ?QUELQUE CHOSE DE CE GENRE  
EXISTE-T-IL DÉJÀ ?

*Si oui, quelle en est la différence ?*

## QUELS ACTEURS DOIVENT ÊTRE IMPLIQUÉS ?

Qui

Rôles et responsabilités

## Références

---

ThinkPlace. (n.d.). *ThinkPlace Design 101: Prototyping*[Unpublished document].