

LE FRAIS



Suricats et Team Jolokia : retour sur une exploration "inclusive"



Il y a dix jours, sept *mousses* Suricats partaient à l'aventure pour un hackathon en terres bretonnes aux côtés de l'association [Team Jolokia](#) !

La mission de cette association est de prouver par leurs succès en mer que **la différence est une force**. Avec un équipage de la diversité composé de femmes, de novices, de seniors, de personnes handicapées, ... ils participent aux plus prestigieuses courses dans le monde, et les gagnent ! (Bon, ok, pas toutes, ...)

Et nos mousses dans l'histoire ?

Pendant deux jours ils ont pu éprouver la force de l'inclusion à bord d'un Volvo Ocean (ou VO' 60 pour les intimes) grâce à des mises en situation en tout genre : **virements de bord en silence**, introduction de **contraintes de mobilité** (sans les mains, interdiction de se mettre debout,...). Tout cela combiné à des points théoriques sur terre afin de mieux comprendre comment lutter contre les stéréotypes et de mettre à profit ce contexte *contraint* pour innover dans les pratiques.

C'est ainsi qu'ils sont revenus forts de **nouvelles ambitions** pour Suricats :

1. Encore mieux promouvoir l'inclusion en interne;

2. Concevoir de nouvelles offres de services autour du design et du management inclusif;
3. Partager nos convictions et en faire bénéficier tous nos clients !

Affaire à suivre !

LES FAITS



Design inclusif : pensez aux situations extrêmes pour mieux innover!

Quel est le point commun entre la télécommande et le SMS?

Ces deux innovations ont été imaginées et conçues dans un but très précis : celui de faciliter le quotidien de personnes ayant une **déficiance physique ou mentale**.

La télécommande devait permettre aux personnes alitées de pouvoir changer de chaîne de la télévision sans avoir à se déplacer. Le SMS, lui, avait été initialement inventé pour aider les sourds et malentendants à échanger à distance avec leur entourage.

Et oui, vous ne le saviez pas, mais **Beethoven** aurait adoré les **MDR**, les **OMG** ou encore ce bon vieux **LOL** :)

C'est ce qu'on appelle le **design inclusif**. Loin de se limiter aux objets, il s'applique également bien aux services ou aux processus. Avec lui, ce sont des expériences utilisateurs complètes qui peuvent être réinventées.

ET SI...



...VOUS ÉTIEZ UNE PERSONNE AGÉE



...VOUS ÉTIEZ UNE PERSONNE À MOBILITÉ RÉDUITE



...VOUS ÉTIEZ UNE PERSONNE MAL VOYANTE

Le design inclusif est d'autant plus **puissant** qu'il se met facilement en pratique. On

peut démarrer en utilisant un simple jeu de cartes tel que le *Shifter* de Suricats - ainsi nommé car il force à changer de regard en incarnant des rôles *extrêmes* (personne âgée, à mobilité réduite, malvoyante,...)

Envie d'en savoir plus?

Retrouvez l'article complet de Margaux sur notre site web.



Margaux, Strategist Designer de la tribu Suricats

LIRE L'ARTICLE

LE FUN



Quizz : êtes-vous agile?

Nous vous parlions le mois dernier de la **transformation agile** de Leroy Merlin (si vous l'avez raté c'est ici : [Une transformation agile et vivante](#)).

Ce mois-ci, nous vous proposons de **tester vos connaissances** sur le sujet !
Pas de stress, c'est juste pour s'amuser, et les copies ne seront pas relevées 😊

Prêt? C'est parti!

- Q1.** *Quel est le nom du document de référence des méthodes agiles ?*
- Q2.** *Qu'est-ce qu'un stand-up meeting ?*
- Q3.** *L'agile c'est une méthode réservée aux projets informatiques (vrai ou faux?)*
- Q4.** *Quels sont les principaux bénéfices de l'agile?*
- Q5.** *Quel est l'écueil le plus fréquemment rencontré lors du déploiement en entreprise?*

Afin que vous ne soyez pas tentés de tricher, nous avons laissé un espace blanc ci-dessous. Faites défiler l'écran pour accéder aux réponses.



Les réponses (pas besoin de retourner votre ordinateur, éventuellement, enfourchez vos lunettes) :

Q1. Il s'agissait du **manifeste agile**. Parmi les 12 principes qui y sont listés on retrouve notamment : prioriser par la valeur apportée au client, privilégier le dialogue (bref, plus d'oral, moins d'écrits), adopter un rythme constant (les fameux "sprints"), ne pas attendre que ce soit parfait pour livrer des résultats et ... tester, tester auprès des utilisateurs.

Q2. Rien à voir avec le dernier spectacle de Gad Elmaleh. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une **réunion qui se tient debout, sans chaise ni table**. Les participants forment un cercle et échangent en se faisant face. Elle dure en moyenne **entre 5 et 15 minutes**. Son principal bénéfice est de raccourcir la durée de la réunion et de rendre plus actifs les participants.

Q3. **C'est faux**, même si à l'origine la méthode a plus largement été utilisée pour les produits logiciels (à l'instar de Spotify qui l'a adaptée et popularisée). Les principes de l'agile sont applicables à tout type de projet, d'un lancement de nouveau produit en passant par l'organisation d'un événement.

Q4. S'il ne fallait en retenir qu'un, nous dirions ... **la vitesse!** (l'or du 21ème siècle).

Q5. Cantonner la diffusion des pratiques agiles aux équipes informatiques ... sans y associer les **représentants du business**. Un brin cliché? Non, un brin déjà vu. ☹

Allez, on se voit le mois prochain, si vous le voulez bien!

PS : Vous avez encore 1 minute? **Donnez votre avis sur la newsletter de Suricats**

[Voir la version en ligne](#)

VOUS AVEZ AIMÉ?

Ne manquez plus aucune de nos actualités en nous suivant sur Twitter ou sur LinkedIn!



Vous avez reçu cet email car vous êtes client ou partenaire de Suricats Consulting.
[Se désinscrire](#)

Envoyé par

 sendinblue

