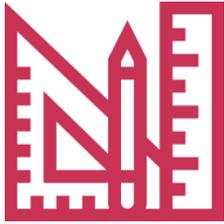


L'impact du loisir culturel

Comment évaluer les effets de notre action ?

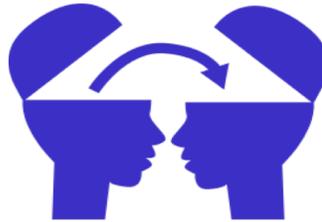
Comment choisir des méthodes d'évaluation?

3 grandes familles :



Les méthodes quantitatives :

- pour avoir une mesure chiffrée d'un phénomène, telle que l'ampleur d'un effet



Les méthodes qualitatives :

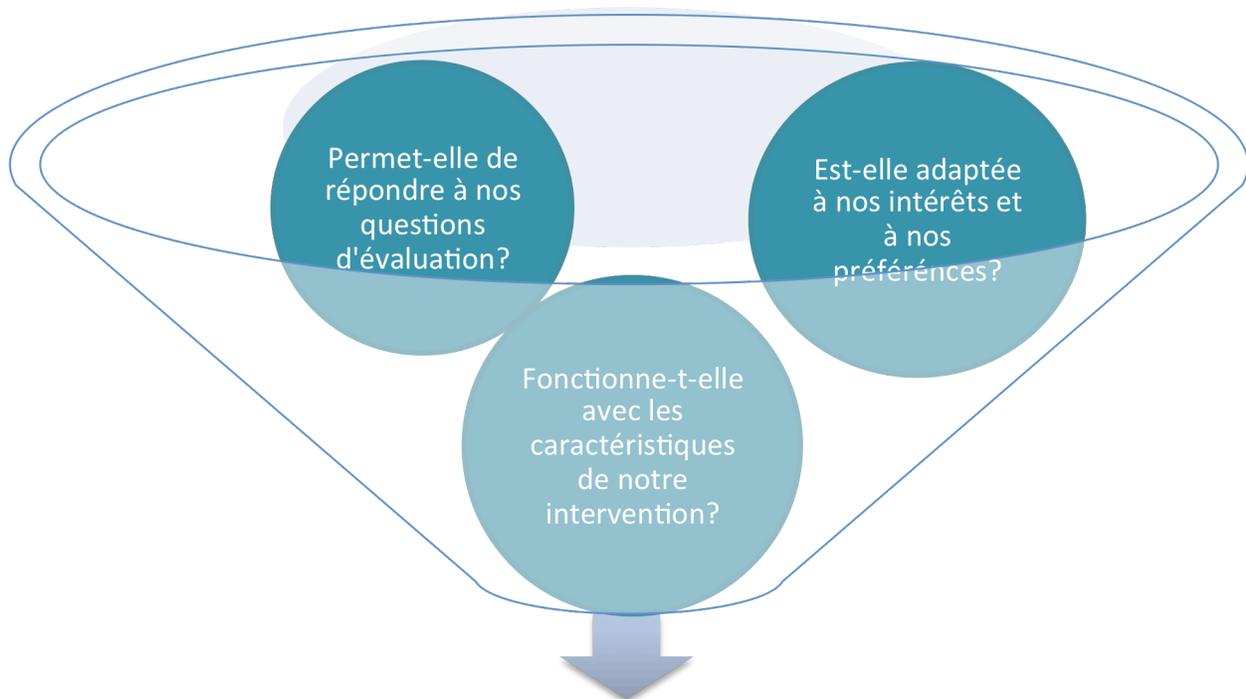
- pour comprendre le sens d'un phénomène, notamment les perceptions et les expériences



Les méthodes créatives :

- comme compléments aux autres méthodes
- permet de chercher certaines dimensions subjectives, reconnaître et valoriser la diversité des modes d'expression

Trois critères pour guider votre choix des méthodes:



Les méthodes à retenir

Deuxième exercice aux tables

Entre voisins de table, revenez à la question d'évaluation que vous avez priorisée tout à l'heure. Si vous en avez plusieurs, choisissez-en une seulement.

Vous explorerez maintenant une ou deux options de méthodes créatives qui pourraient générer des informations en réponse à cette question d'évaluation.

Comment ? En soumettant l'option à une **activité de prototypage rapide** visant d'abord à **rendre l'idée tangible**, ensuite à **la tester** pour voir si elle répond aux exigences.

Consignes :

1. Chaque table forme une équipe de designers avec son client. Ensemble, vous travaillerez à monter un prototype d'activité d'évaluation que vous proposerez à votre client. Pendant que vous travaillez, vous pourrez poser des questions d'orientation ou de validation à votre client.
2. Au centre de votre table, vous avez un petit sac rempli de morceaux de papier proposant diverses options de méthodes créatives. Choisissez une méthode ou une combinaison de méthodes qui pourraient bien cadrer avec la ou les formes d'intervention du programme de loisir culturel du client.
3. Vous avez **15 minutes** pour commencer à monter un prototype pour l'activité d'évaluation que vous souhaitez proposer au client. Vous devrez essayer d'aborder les éléments suivants:
 - Format
 - Participants visés
 - Fonctionnement ou déroulement
 - Les informations que l'activité permettrait de recueillir
4. Pour rendre votre idée tangible, votre prototype pourra prendre plusieurs formes différentes, par exemple :
 - Storyboard
 - Dessin
 - Maquette
 - Sketch
5. À la fin des 15 minutes, présentez votre idée au client pour recueillir ses rétroactions :
 - L'activité proposée pourrait-elle fonctionner pour générer des informations en réponse à la question d'évaluation?
 - L'activité proposée pourrait-elle bien s'articuler aux activités actuelles ou prévues du programme de loisir culturel?
 - Quels seraient les aspects à revoir ou à raffiner?

Votre « client » devrait être le membre de votre équipe de table qui prête son programme de loisir culturel à l'exercice.