

GUIDE DE LA BOITE A OUTILS FUTUREMAKERS

Niveau 2



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.
Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut
être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations
qu'elle contient.

Table des matières

INTRODUCTION ET ORIENTATION	page nr 3
HABITUDES DES CRÉATEURS	page nr 5
BOÎTE À OUTILS POUR LES FUTUREMAKERS	page nr 7

INTRODUCTION ET ORIENTATION



HOW TO USE THIS GUIDEBOOK

Préparez votre espace, votre état d'esprit et votre rythme pour construire quelque chose de réel.

Tu as une étincelle. Maintenant, il est temps de construire quelque chose de réel.

Ce guide est votre espace personnel pour tester, esquisser, réfléchir et créer - alors que vous progressez dans le Niveau 2 de FutureMakers.

Vous l'utiliserez pour :

- Cartographier vos idées et façonner votre prototype.
- Capturer les retours et les idées
- Réfléchissez à ce qui fonctionne—et à ce qui ne fonctionne pas.
- Restez sur la bonne voie sans perdre votre éclat.

Utilisez-le de la manière qui fonctionne le mieux pour votre cerveau :

- Imprimez-le et passez au mode analogique.
- Remplissez-le numériquement.
- Esquisse, note vocale, gribouillage—c'est à vous
- Ce n'est pas un cahier d'exercices à "réussir."
- C'est un espace pour être sincère sur ce que vous construisez et pourquoi cela compte.
- Laissez-le être désordonné. Que ce soit honnête.
- Laissez-le avancer avec vous pendant que vous construisez ce qui compte.

MODE COMPAGNON VS MODE SOLO

Vous choisissez comment vous voulez apprendre :

Mode compagnon

Travaille avec un partenaire ou un petit groupe. Partagez des idées, donnez des retours, restez motivés ensemble.

Mode Solo

Travaille seul. Allez à votre rythme, gardez-le personnel, réfléchissez tranquillement.

CONSEILS DE JOURNAL – Comment réfléchir avec intention

Conservez l'idée principale, mais donnez-lui une dimension de réflexion de niveau supérieur.

Réécriture suggérée pour le niveau 2 :

Au Niveau 1, vous avez appris à être honnête sur la page. Maintenant, il est temps d'aller plus loin.

Utilisez votre journal pour :

- Tester de nouvelles idées
- Suivre la croissance
- Attraper des motifs

Célébrez les pivots et les échecs

Écris-le, enregistre-le, esquisse-le. Faites en sorte que votre réflexion travaille pour vous.



Cela renforce l'habitude mais reconnaît la progression—comme acquérir une nouvelle compétence.



HABITUDES DES CRÉATEURS

Transformez ce que vous avez commencé en systèmes durables.

Vous avez déjà commencé à développer des habitudes puissantes : la définition d'objectifs, la concentration et l'autodiscipline.

Il est maintenant temps de prendre ces compétences et de les faire travailler plus dur pour toi.

Ce ne sont pas des règles.

Ce sont des outils pour vous aider à créer avec moins de stress, plus de rythme et des résultats plus profonds.

Vous avez de l'élan. Protégeons-le.

Micro-objectifs = vrai progrès

Au Niveau 1, vous avez écrit votre Objectif Clé.

Maintenant, décomposez-le en petites parties testables.

Pensez :

- Que puis-je faire en 1 à 2 jours pour avancer ?
- Quelle petite victoire serait satisfaisante cette semaine ?

Gardez-le visible. Gardez-le spécifique. Continuez à avancer.

Intégrez les retours dans votre flux Intégrez les retours dans votre flux.

N'attendez pas qu'il soit "terminé" pour demander des retours. Les véritables créateurs intègrent des boucles de rétroaction—de petits moments pour réfléchir, affiner et réessayer.

Essayez ceci :

- Partage un brouillon avec un ami.
- Demandez : « Qu'est-ce qui fonctionne ? » Une chose à améliorer ?
- Ajuste. Passe à autre chose. Répéter.

Les meilleures idées ne sont pas parfaites—elles sont itérées.

Utilisez des sprints pour rester affûté

Limitez dans le temps votre concentration. Donnez-vous un défi.

« Je vais esquisser cette idée pendant 20 minutes—sans pression, sans retouches. »

Les sprints créent de l'élan, pas de la pression.

Utilisez de courtes périodes d'effort pour rester énergisé sans épuiser votre cerveau.

Tu n'as pas besoin de travailler plus. Tu dois travailler plus intelligemment.

Concevez votre système créatif

Votre système devrait vous aider :

- Commencez facilement
- Suivre les progrès
- Réfléchis sans honte
- Reprendre après une pause

Rendez-le visible. Gardez-le léger. Ajustez-le quand il cesse de fonctionner. Les systèmes n'ont pas besoin d'être parfaits. Ils doivent juste vous soutenir.

Tu n'es pas seulement un penseur. Tu es un créateur en mouvement.

BOÎTE À OUTILS POUR LES FUTUREMAKERS

APERÇU D'IDÉE

De l'étincelle au premier concept

Tu as l'étincelle. Maintenant, donnons-lui une forme.

Utilisez cette page pour esquisser rapidement votre idée—sans pression, sans perfection. C'est juste un aperçu de ce qui se trouve dans votre tête en ce moment.

1. Quelle est la grande idée ?

En 1 à 2 phrases, décris ton idée comme si tu la racontais à un ami. C'est quoi ? Que fait-il ? À qui cela s'adresse-t-il ?)

2. Quel problème cela aide-t-il à résoudre ?

À quelle frustration, besoin ou opportunité du monde réel votre idée répond-elle ?

3. Pour qui est-ce ?

Décrivez votre utilisateur ou client. De quoi se soucient-ils ? Avec quoi ont-ils du mal ?

4. Pourquoi ça t'intéresse ?

Pourquoi cette idée ? Pourquoi maintenant ? Pourquoi cela vous tient-il à cœur personnellement ?

5. Quelle est une façon de commencer à tester cette idée ?

Pensez à quelque chose de petit que vous pourriez construire, dessiner, publier ou montrer pour obtenir des retours.

APERÇU D'IDÉE

De l'étincelle au premier concept

Tu as l'étincelle. Maintenant, donnons-lui une forme.

Utilisez cette page pour esquisser rapidement votre idée—sans pression, sans perfection. C'est juste un aperçu de ce qui se trouve dans votre tête en ce moment.

1. Quelle est la grande idée ?

En 1 à 2 phrases, décris ton idée comme si tu la racontais à un ami. C'est quoi ? Que fait-il ? À qui cela s'adresse-t-il ?)

2. Quel problème cela aide-t-il à résoudre ?

À quelle frustration, besoin ou opportunité du monde réel votre idée répond-elle ?

3. Pour qui est-ce ?

Décrivez votre utilisateur ou client. De quoi se soucient-ils ? Avec quoi ont-ils du mal ?

4. Pourquoi ça t'intéresse ?

Pourquoi cette idée ? Pourquoi maintenant ? Pourquoi cela vous tient-il à cœur personnellement ?

5. Quelle est une façon de commencer à tester cette idée ?

Pensez à quelque chose de petit que vous pourriez construire, dessiner, publier ou montrer pour obtenir des retours.

PLANIFICATEUR DE PROTOTYPES

Testez ce qui compte avant de construire ce qui ne compte pas.

La plupart des gens construisent quelque chose... puis espèrent que les gens le voudront.

Tu le fais plus intelligemment.

Cette page vous aide à concevoir un prototype rapide et peu coûteux pour tester si votre idée a vraiment du potentiel. Vous ne prouvez pas que vous avez raison—vous essayez d'apprendre rapidement.

1. Qu'est-ce que vous testez ?

Quelle est la partie la plus risquée de votre idée que vous devez tester en premier ? (par exemple, les gens veulent-ils cela ?) Vont-ils payer pour cela ? Le concept a-t-il du sens ?

2. Avec qui le testes-tu ?

À qui allez-vous montrer cela ? Quel type de personne pourrait l'utiliser ?

Rappel bonus :



Si le test échoue—ce n'est pas un échec. Vous venez de gagner du temps, de l'argent et de l'énergie que vous pouvez investir dans une meilleure idée.

APERÇU DE L'UTILISATEUR

Comprenez pour qui vous construisez et pourquoi cela compte pour eux.

Votre idée n'est pas pour "tout le monde." C'est pour quelqu'un de spécifique. Quelqu'un de réel.

Cette page vous aide à entrer dans leur monde afin que vous puissiez créer quelque chose qui correspond réellement à leur vie.

1. Qui est cette personne ? Pensez à un type de personne (ou de groupe) pour qui votre idée est destinée.

Nom ou étiquette (inventé est acceptable) :

Tranche d'âge :

Où ils passent du temps :

2. Qu'est-ce qui les préoccupe ?

Qu'est-ce qui les excite ? Qu'est-ce qui compte dans leur monde ?

3. Que sont-ils en train d'essayer de faire ?

Quels objectifs ou tâches essaient-ils d'accomplir ?


4. Qu'est-ce qui bloque ?

Qu'est-ce qui est difficile, ennuyeux, frustrant ou qui les empêche ?

5. Que ferait une excellente solution pour eux ?

Quel résultat les ferait dire « Waouh, ça aide » ?

Optionnel : Dessinez ou décrivez votre utilisateur (Vous pouvez les esquisser, ajouter des émojis ou décrire leur ambiance.)

 Vous avez maintenant votre utilisateur en tête. En construisant, continuez à demander - "Est-ce que cela fonctionnerait vraiment pour eux ?"

LEAN CANVAS LITE

Cartographiez votre idée pour qu'elle soit claire, testable et prête à se développer.

Ce n'est pas un plan d'affaires. C'est un aperçu de la façon dont votre idée fonctionne—et comment elle pourrait mieux fonctionner.

Remplissez ce que vous savez maintenant. Revenez et mettez-le à jour au fur et à mesure que vous testez et apprenez.

1. Le problème

Quelle est la frustration, le défi ou le besoin principal ?

2. Votre solution

Quelle est votre idée en une phrase ?

3. Pour qui est-ce destiné ?

Votre principal groupe d'utilisateurs ou de clients

4. Pourquoi cela les intéressera

Quelle valeur cela leur apporte-t-il ? Quel résultat, sentiment ou aboutissement ?

5. Comment vous allez le tester

Quelle est la manière la plus simple d'obtenir des retours ou des preuves que les gens le veulent ?

6. Comment cela pourrait croître

Comment cela pourrait-il se transformer en quelque chose de plus grand, plus fort ou plus percutant ?

✓ Votre Lean Canvas n'est jamais "terminé." C'est un miroir de votre idée—destiné à changer au fur et à mesure de votre croissance.

LISTE DE VÉRIFICATION DE LA COMPLÉTION DU NIVEAU 2

Assurez-vous d'avoir exploré ces pièces clés :

- Mon idée La photo instantanée est écrite.
- J'ai construit et testé un prototype.
- J'ai parlé à au moins un utilisateur potentiel.
- J'ai créé un instantané utilisateur.
- J'ai rempli le Lean Canvas Lite.
- J'ai réfléchi à ce que j'ai appris.
- Je me sens prêt à présenter ou à défendre mon idée.

✓ Si la plupart de ces tâches sont terminées—il est temps de passer à la suite.



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.