



## ATELIER N°1

# C'EST PAS POUR MOI



À réaliser lors du démarrage d'un projet, lors d'un projet déjà enclenché ou sans projet fixe, en prévision des prochains. Les participants sont un représentant de chaque pôle métier : équipe technique, design, gestion de projet.

- L'ensemble du jeu est distribué équitablement entre les participants
- À tour de rôle, chaque membre annonce une carte dont il souhaite se séparer – car ce n'est pas de son ressort.  
ex : un designer veut se séparer du valet de pique car ce n'est pas à lui de s'occuper des balises alt sur les images.
- L'ensemble des participants désignent à qui revient cette carte (ici, l'équipe technique).
- Le participant recevant la carte doit répondre à plusieurs questions :
  - complexité de mise en oeuvre
  - travail déjà mené en amont → "oui j'ai déjà intégré des medias avec des balises alt" / "oui j'ai déjà utilisé matomo"
  - pertinence de le mettre en oeuvre pour le projet en cours
- Lorsque plus aucun participant ne souhaite se débarrasser de ses cartes, la partie est finie.