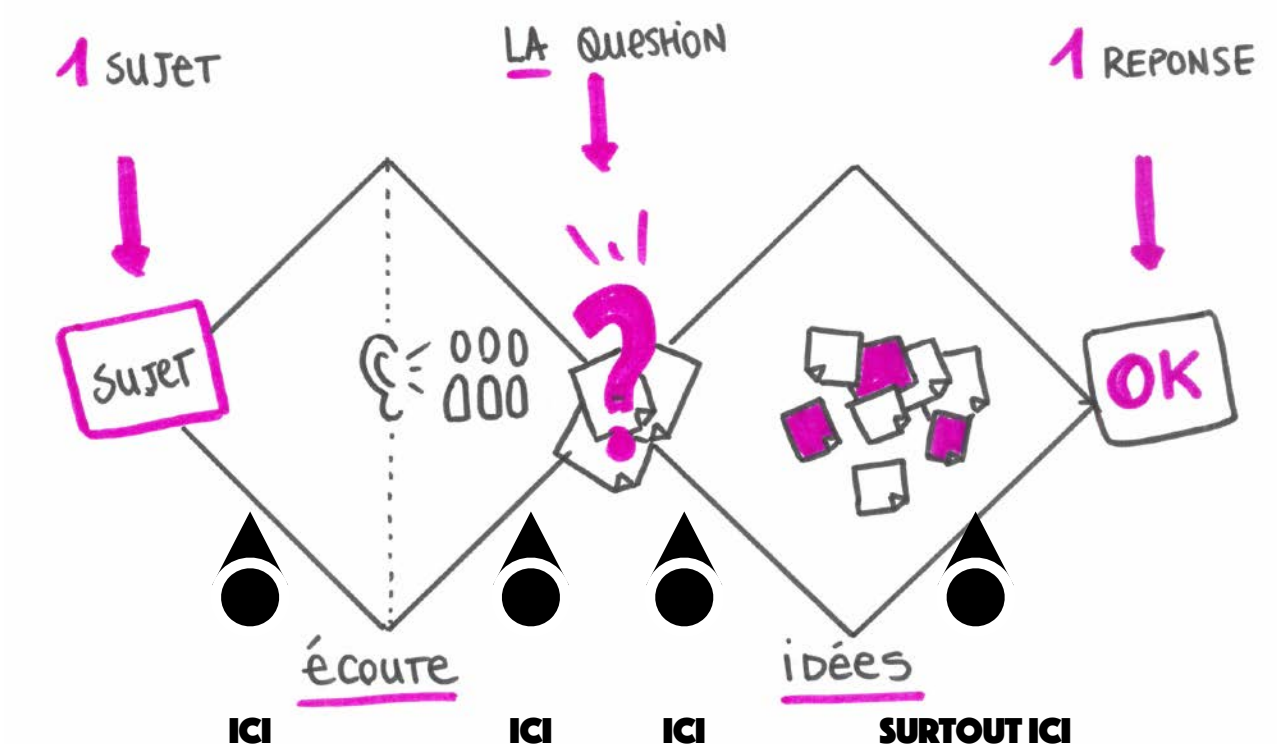
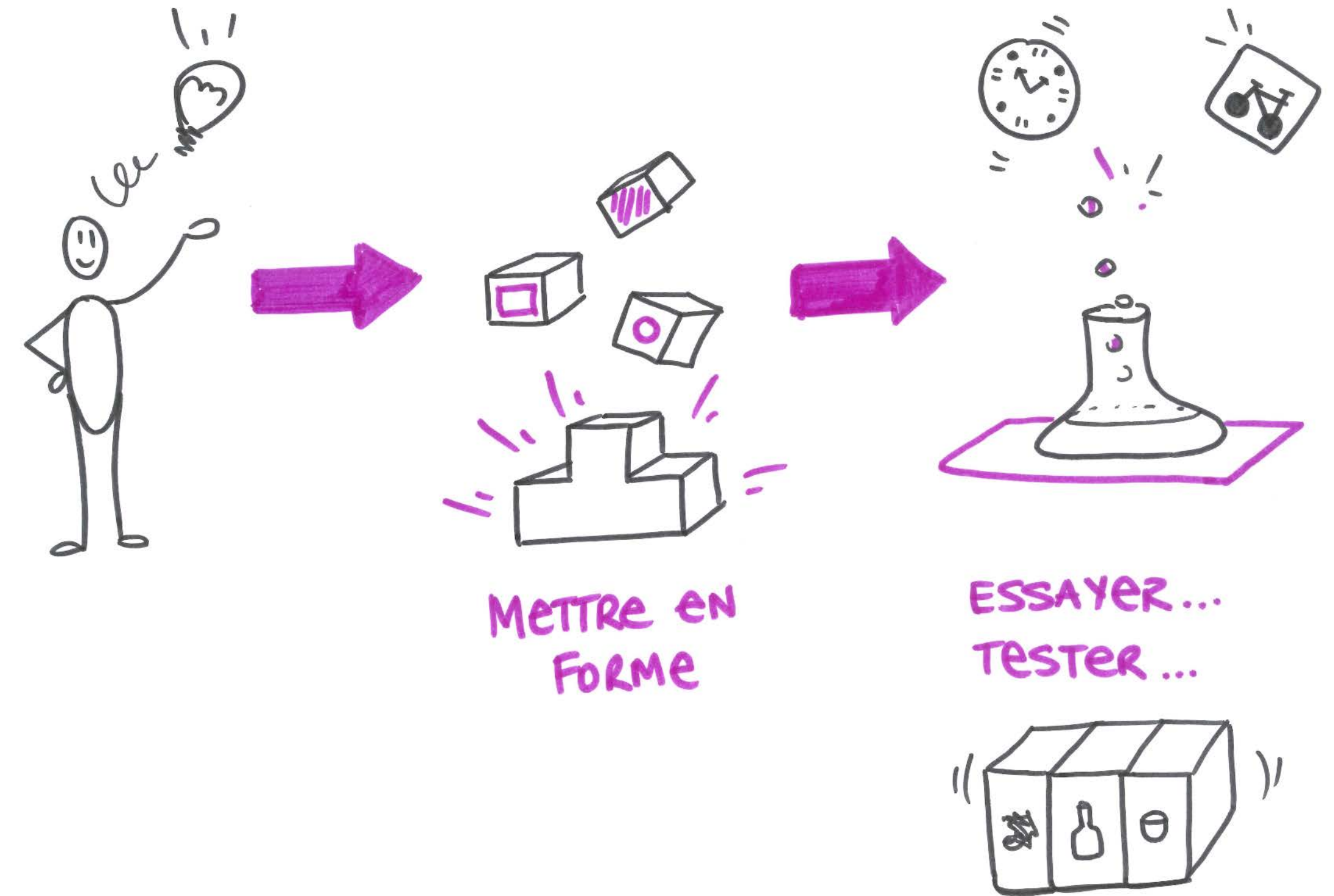


Prototypage et test

pour voir « comment ça fait » et sans doute « refaire »

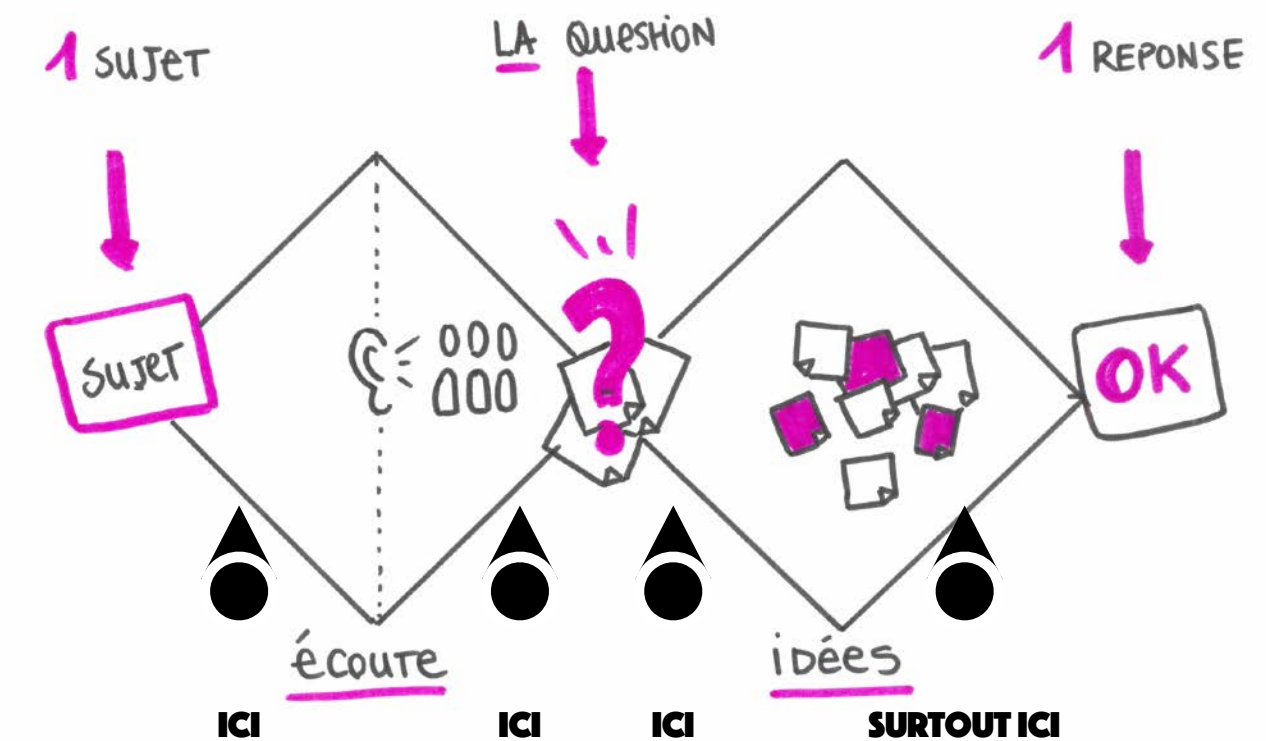
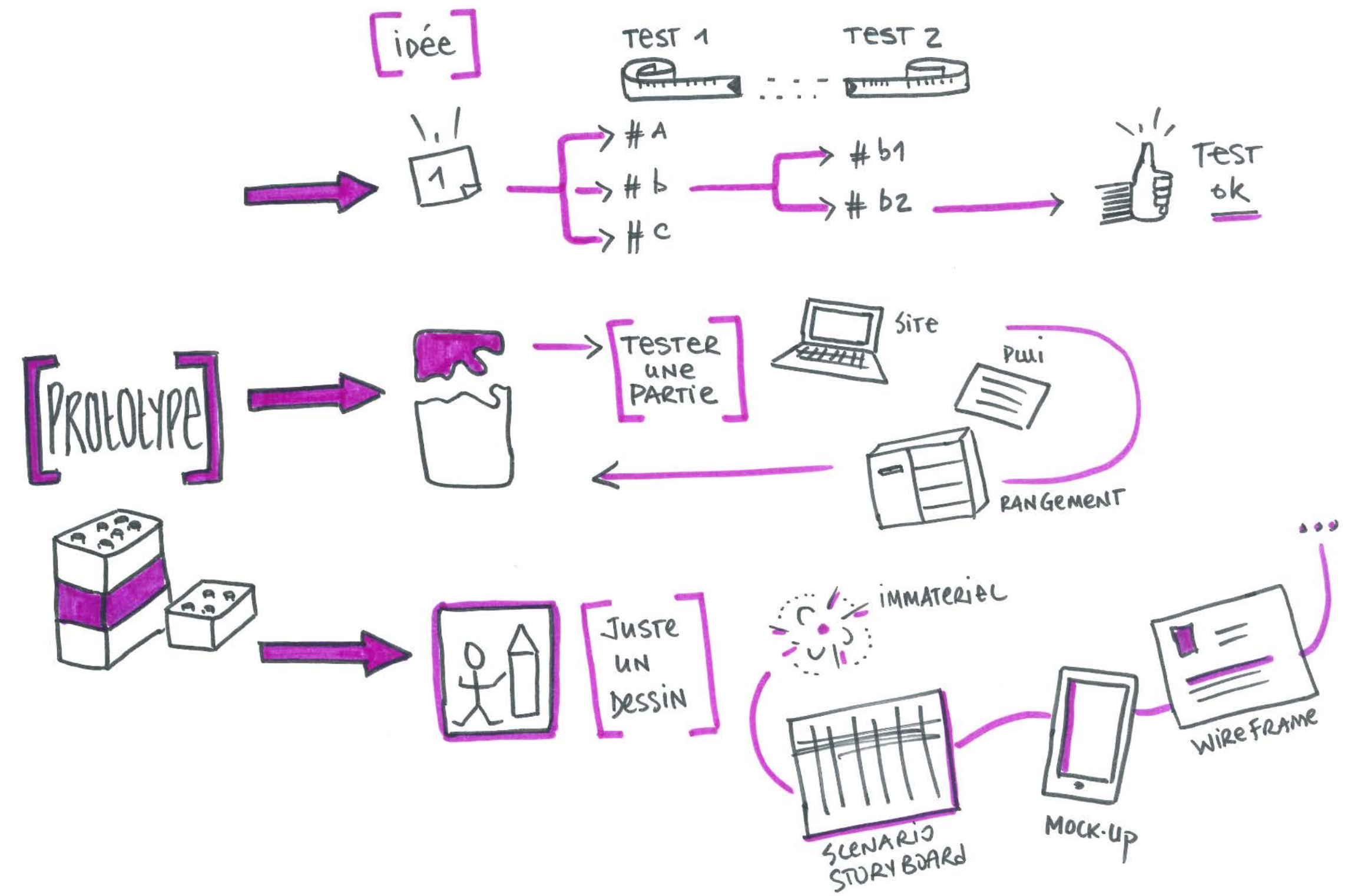
PASSER AU TANGIBLE

- Le prototypage consiste à rendre un concept "réel", qu'il s'agisse d'un croquis sur une serviette de table ou d'une pièce d'équipement entièrement usinée.
- L'atténuation des risques est au coeur du prototypage. Lorsqu'une nouvelle solution est incertaine, le prototypage vous permet d'éliminer les risques grâce à des cycles de tests et d'itérations sur votre nouvelle solution.
- Le prototypage a pour but d'apprendre, et non de réussir du premier coup. Il est préférable de tester un échec cuisant et d'en tirer des leçons, plutôt que de prendre un temps fou à réaliser un beau prototype très perfectionné.
- Il faut donc prototyper dans votre solution les choses qui sont en tension, reposent sur des hypothèses ou restent en suspens. Et ceci, possiblement dès le début

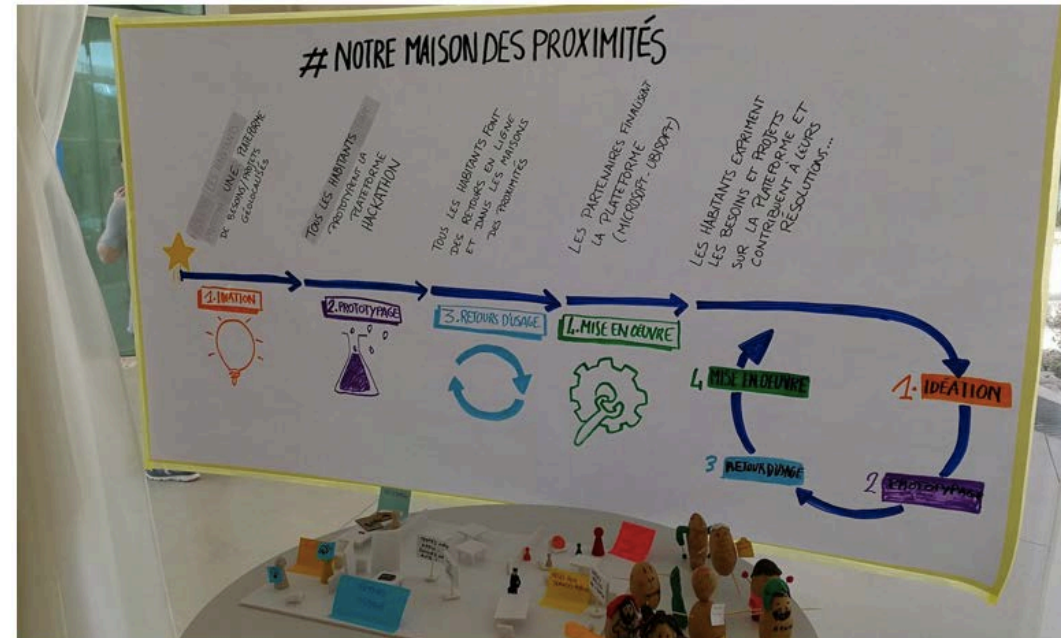


COMMENT FAIRE ?

- Cherchez dans votre solution, ce qui repose sur une tension, une hypothèse ? Quelles sont les questions qui restent en suspens ?
- Si vous avez beaucoup d'éléments, qui restent en suspens, choisissez en premier les hypothèses qui sont cruciales pour le projet ET qui ont une forte dimension sensible.
- Posez vous la question de la forme du prototype (infographie, storyboard, maquette, publicité pour votre projet, ...).
- Si vous choisissez un format qui vous permet de réaliser plusieurs prototypes, chaque prototype variant sur un point, ce sera encore mieux.

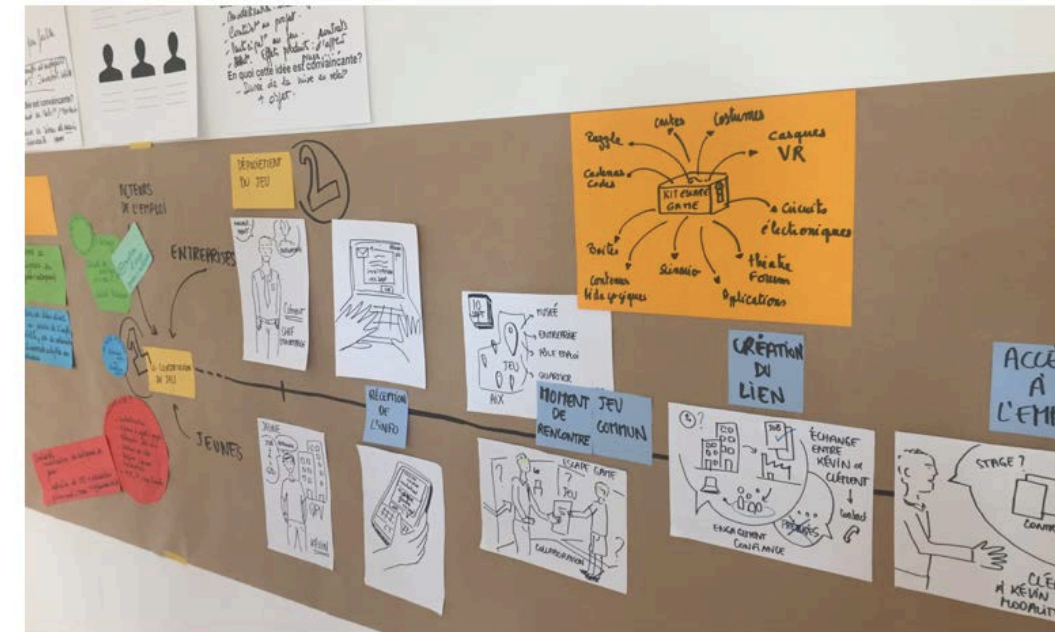


LES FORMES DE LA FORME



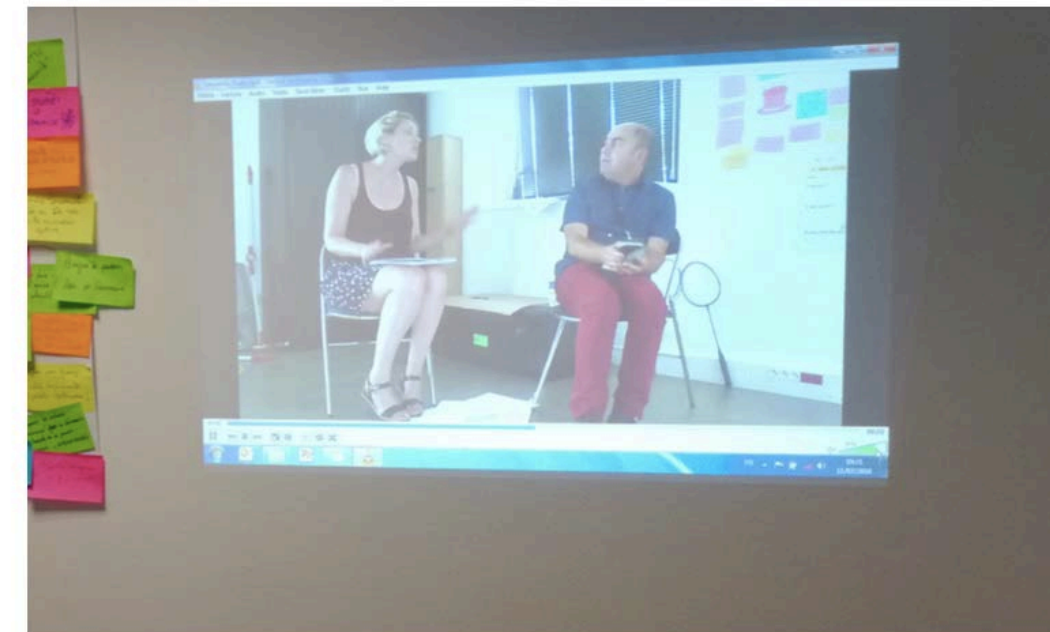
LE LOGIGRAMME

Pour expliquer un processus, donner des éléments chiffrés, hiérarchiser des informations



LE STORYBOARD

Pour expliquer un parcours d'utilisateur et par la même une expérience utilisateur (et montrer un avant/après)



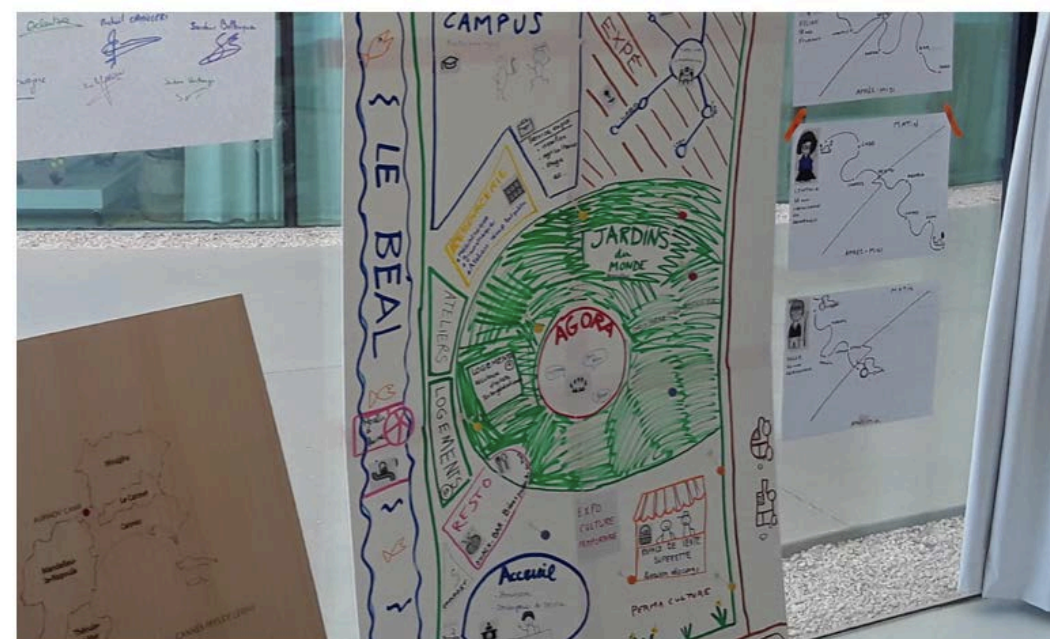
LA NARRATION

Pour captiver son public en l'impliquant dans une histoire tout en donnant les traits essentiels du projet



LA MAQUETTE

Quand un projet s'incarne dans un objet, pour donner une idée plus précise de sa représentation en volume



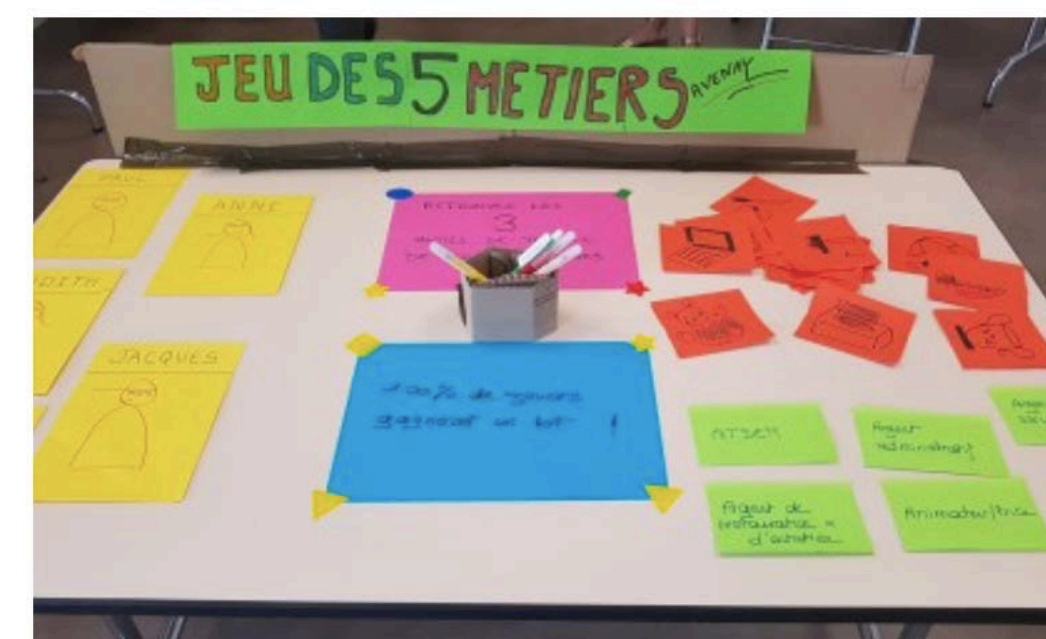
LE PLAN

Pour avoir une représentation d'un lieu et de ses différentes composantes dans l'espace



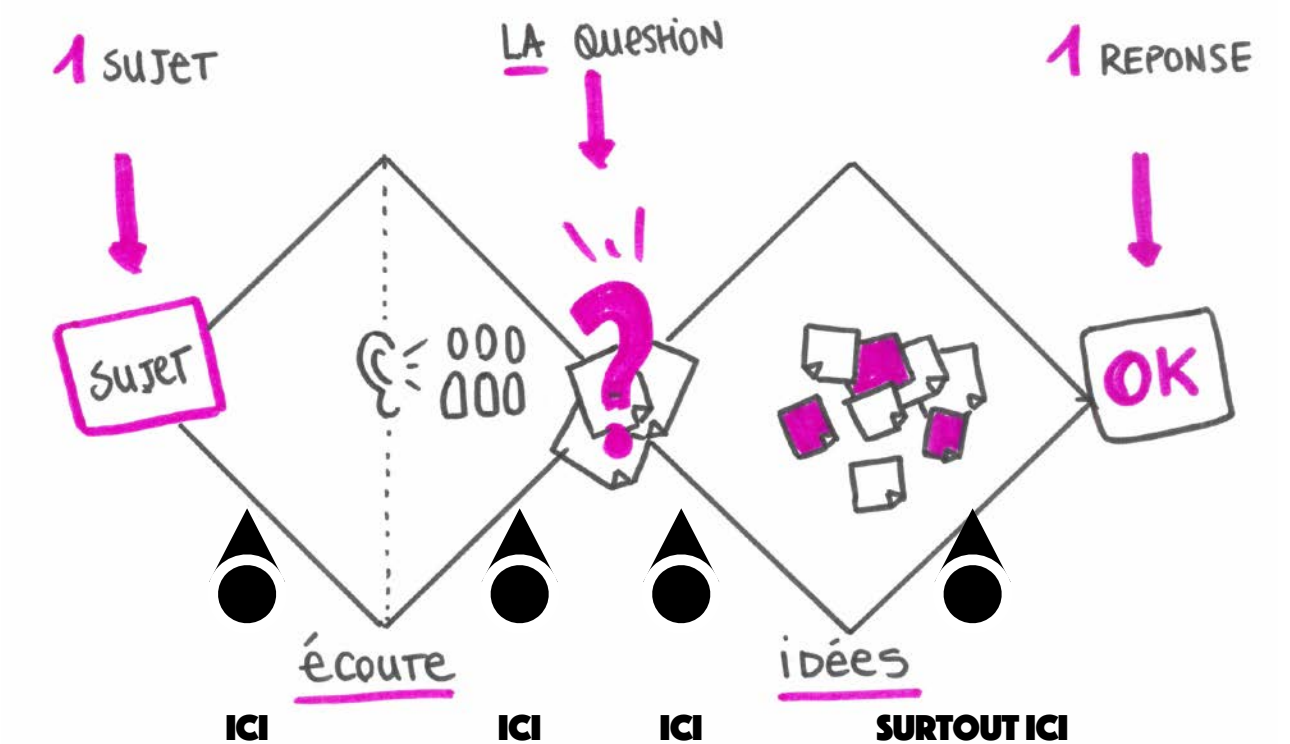
LA MAQUETTE D'ÉCRAN

Pour donner une première vision des interactions numériques quand elles existent



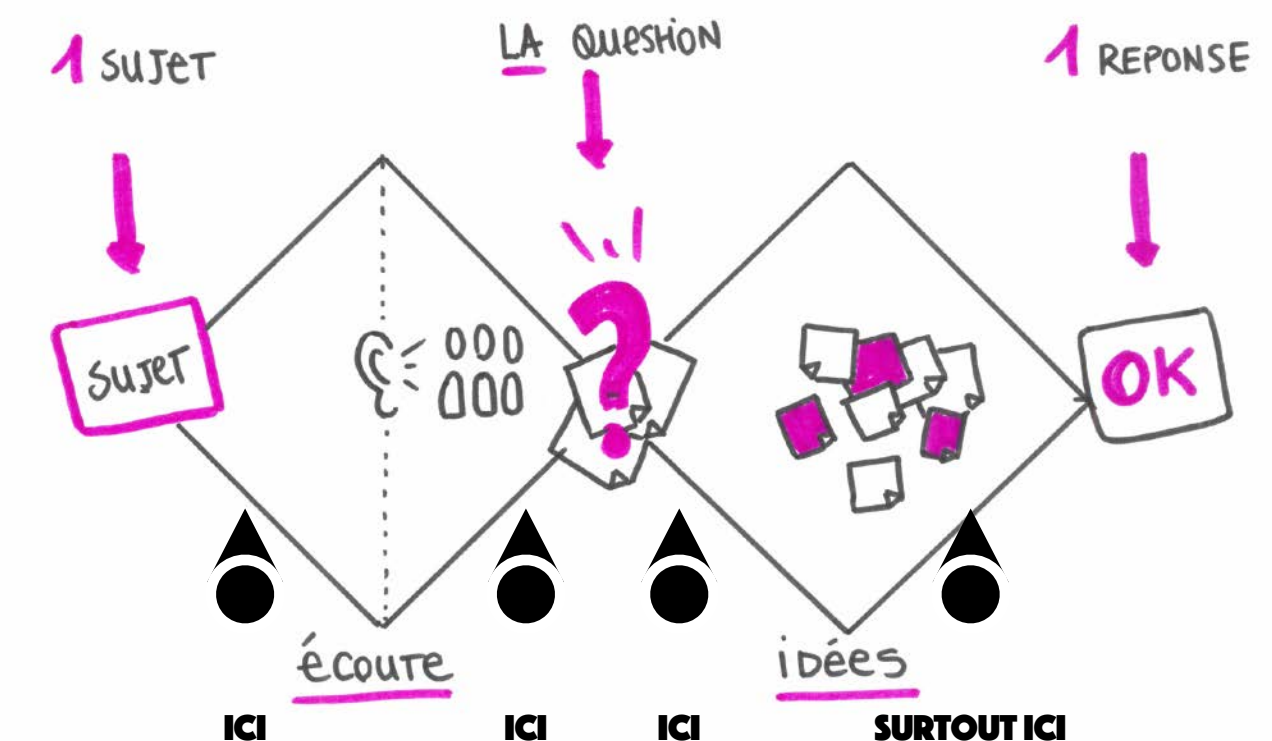
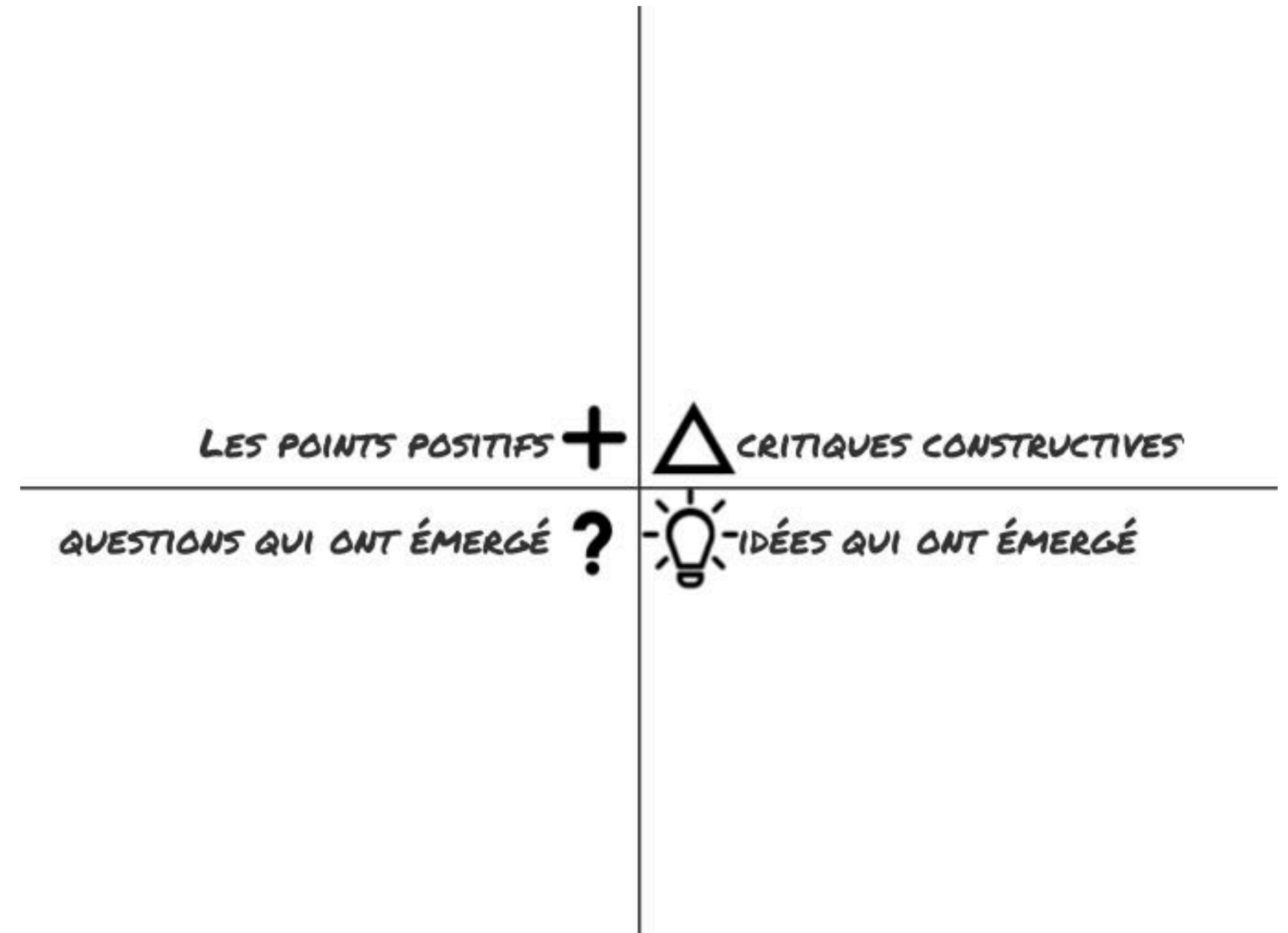
LE PILOTE

Pour permettre d'obtenir une première expérience proche de la réalité sans que le dispositif ne soit opérationnel



LE TEST

- Les tests se réalisent sur soi-même ou sur les autres (par exemple les usagers qu'on vu en phase d'observation). Le mieux est de se construire un questionnaire. A défaut, voici une grille de recueil passe-partout



LE TEST EN VRAI

- Pour « vivre » le test (par procuration), voici un film du prototypage d'une solution pour qu'un oeuf lâché à 1 m du sol ne casse pas. Avec comme seuls outils du papier et du scotch.

