

PHASE 2 CONCEVOIR & TESTE

Kit de prototypage

Effort ●●●●●

Objectif

Rendre rapidement les idées visibles, touchables et malléables afin d'obtenir rapidement, régulièrement et à peu de frais un retour d'information de la part du public.

Basse fidélité : Des concepts simples et de faible technologie. Tout ce dont vous avez besoin pour commencer, c'est d'un stylo et d'une feuille de papier. L'objectif est de transformer vos idées en prototypes testables que vous pourrez ensuite utiliser pour recueillir et analyser les retours d'information.

Haute fidélité : Hautement fonctionnel et interactif. Ils sont très proches du produit final.



Temps requis

3 à 4 heures, selon ce que vous testez



Participants

L'équipe de conception et de recherche, les partenaires et les parties prenantes, les personnes pour lesquelles vous réalisez la conception.

Mode d'emploi de l'outil

Un prototype — également connu sous le nom d'expérience, de maquette ou de « Draft 0" — est un échantillon, un modèle ou une version préliminaire d'un produit destiné à tester un concept ou un processus. Les prototypes étant destinés à véhiculer une idée, et non à être parfaits, les équipes de projet peuvent rapidement et à peu de frais procéder à une série d'itérations sur les idées initiales, en s'appuyant sur les enseignements tirés des tests effectués auprès du public visé. Les prototypes basse fidélité peuvent avoir différents formats, tels que des scénarios, des jeux de rôle, des diagrammes ou des modèles. Utilisez les idées de ce kit pour vous aider à élaborer des prototypes que vous pouvez commencer à tester.

1. **Déterminez ce que vous voulez prototyper.** À ce stade, il est temps de transformer ces concepts en quelque chose sur lequel votre public peut « mettre la main. »
2. **Rencontrez votre équipe.** En vous servant des concepts que vous avez élaborés, faites preuve de créativité pour « construire » vos prototypes. À ce stade, vos prototypes seront de type « basse fidélité ». Cela signifie qu'il s'agit de versions simples et de faible technologie de votre prototype. L'idée est de mettre rapidement et à peu de frais un produit entre les mains de votre public, afin de pouvoir apprendre à l'améliorer.
3. **Testez votre prototype.** L'étape suivante consistera à aller sur le terrain pour tester ce que vous avez créé. Grâce aux retours d'information, vous continuerez à affiner votre prototype.

N'oubliez pas que le prototypage est un processus itératif et qu'à chaque version, vous vous rapprochez de la solution finale.

Scénarimage

Mode d'emploi de l'outil

Le scénarimage est une représentation graphique de ce que vous envisagez de faire.

- 1. Déterminez ce que vous voulez prototyper.** Il n'est pas nécessaire de scénariser l'ensemble de l'offre. Utilisez-le pour tester ne serait-ce qu'un élément de votre idée, comme une interaction ou l'opinion d'un client sur votre produit.
- 2. Dessinez votre idée.** Consacrez environ 30 à 45 minutes à dessiner le fonctionnement de vos idées. Utilisez une série de cadres de style bande dessinée pour votre dessin. Cela vous aidera à repérer les moments clés et à élaborer un court récit. Ne vous arrêtez pas à vos capacités de dessinateur. Il s'agit de réfléchir pleinement à votre concept par le biais de la visualisation, plutôt que de créer quelque chose de joli.
- 3. Jouez le scénario.** Une fois que vous avez terminé, jouez le scénario devant votre équipe pour obtenir un retour d'information.

A large area consisting of six empty rectangular boxes arranged in a 3x2 grid. Each box is defined by a dashed black border, intended for drawing storyboard panels.

Jeu de rôle

Mode d'emploi de l'outil

Un jeu de rôle est un type de prototype qui est non seulement assez facile à construire, mais qui peut aussi nous aider à présenter rapidement une idée, une expérience ou un produit aux personnes pour lesquelles nous le concevons. Il serait judicieux de tester d'abord le jeu de rôle auprès de l'équipe de conception. Nous pouvons apprendre beaucoup en testant les rôles des personnes avant même de quitter le bureau.

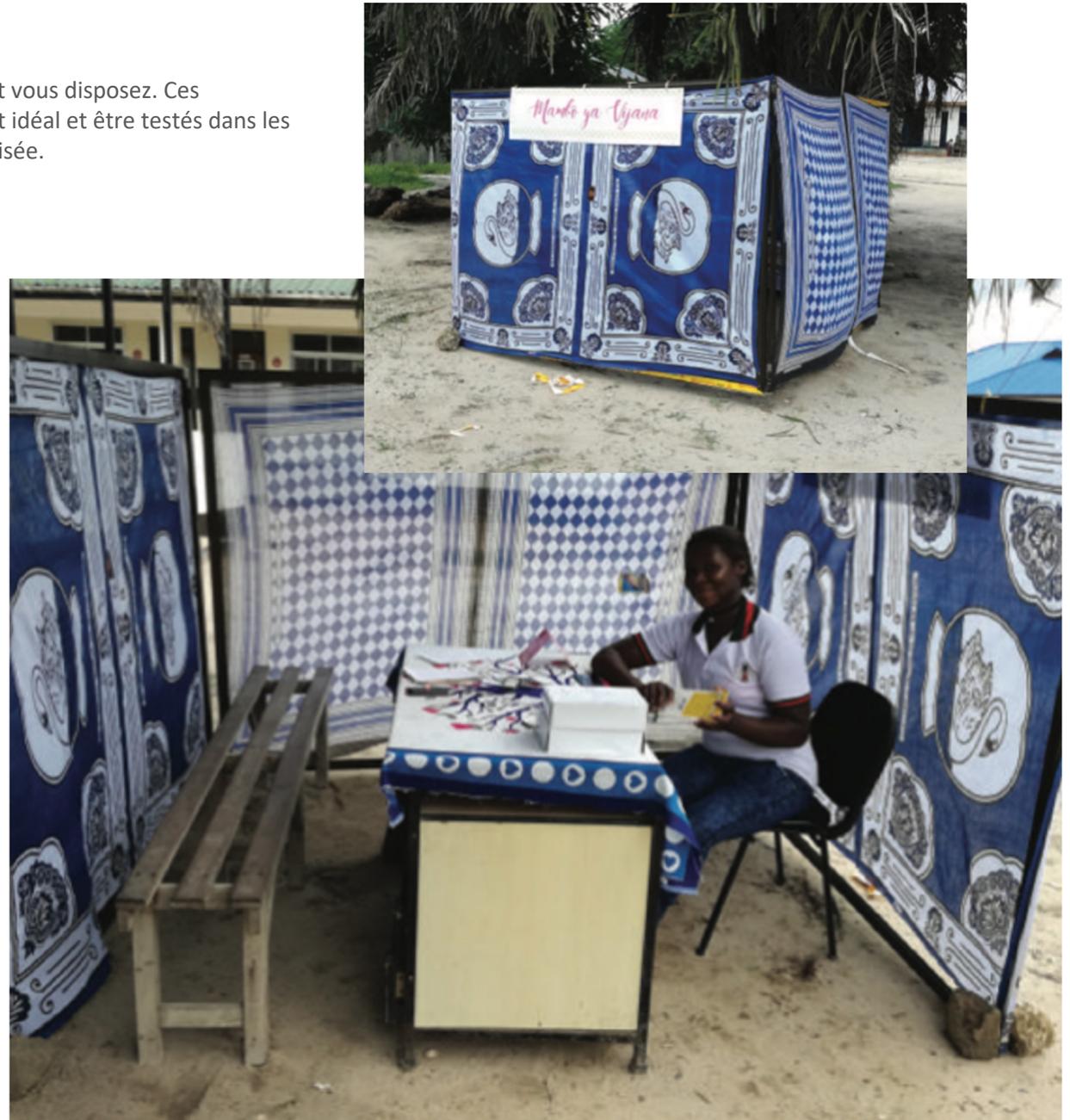
1. **Identifiez la situation.** Décidez ce que vous voulez jouer. Il peut s'agir d'une séance de conseil, d'un dialogue entre partenaires ou de toute autre situation.
2. **Ajoutez des détails.** Décidez des détails que vous souhaitez inclure.
3. **Attribuez des rôles.** Déterminez le rôle que chaque personne jouera et le profil de son personnage.
4. **Jouez le scénario.** Présentez le scénario à votre public. Demandez à quelqu'un d'observer les réactions du public.
5. **Discutez de ce que vous avez appris.** Demandez aux membres de l'auditoire de vous faire part de leurs commentaires. Le processus est-il exact ? Que souhaiteraient-ils voir dans une situation idéale ? Quels changements apporteraient-ils ?



Modèles physiques

Mode d'emploi de l'outil

Construisez votre prototype avec n'importe quel type de matériau dont vous disposez. Ces prototypes peuvent avoir une très basse fidélité par rapport au concept idéal et être testés dans les bureaux, ou être plus proches de l'endroit où la solution finale sera utilisée.



Référence

IDEO. *Storyboard*. Design Kit. <https://www.designkit.org/methods/storyboard.html>

Low-fidelity vs. high-fidelity prototyping. (2018). Invision. November, 2023 <https://www.invisionapp.com/inside-design/low-fi-vs-hi-fi-prototyping/>

ThinkPlace. (n.d.). *ThinkPlace Design 101: Prototyping* [Unpublished document].