

Prototypage en atelier

PHASE 1 : CO-CONCEVOIR



PHASE 2 : PROTOTYPER



Objectifs

Dans un processus de conception agile, la capacité à simuler une expérience, un produit ou un service est essentielle pour aboutir à un résultat concret qui sera le fruit d'itérations de durées variables.

De la maquette papier à éprouver lors d'une réunion, à la version bêta d'une application mise en test sur un panel d'une centaine d'utilisateurs, il existe toutes sortes de maquettes et de prototypes permettant le test, l'évaluation et la simulation au cours d'un projet. En ce sens, le prototypage ou maquettage présente plusieurs avantages. Lorsque nous parlons de "prototypage", nous faisons donc référence à tous les artefacts intermédiaires entre une idée et sa réalisation finale.

Que cela soit pour la création d'un service, d'une interface ou d'un produit, nous mobilisons toutes sortes de prototypes au cours de nos projets pour : faire évoluer la conception et ainsi mettre en situation d'usage les parties prenantes, conduire des sessions de test utilisateur, ou encore permettre l'immersion dans une nouvelle expérience d'usage par une expérimentation grandeur nature.

Déroulement

Prototyper pour penser et accélérer la conception

Le prototypage est un état d'esprit qui est au cœur de la "pensée design". Dans sa forme la plus sommaire, il permet notamment d'être un accélérateur de conception en éprouvant au plus vite une idée afin de constituer les fondations d'un concept par la matérialisation d'une partie plus ou moins importante du projet. Cette façon de penser rapidement "par le faire" plutôt que de penser longtemps avant d'agir est au cœur des démarches d'innovation. À ce stade, le prototypage est avant tout un outil de conception pour l'équipe projet afin d'avancer de façon agile et visualisable sur un projet.

Types de livrables :

- Interfaces papiers
- Maquettes en volume, carton, terre, etc.
- Dessins de principe, illustrations
- Images concept, Mind Maps

Prototyper pour faire preuve du concept et rendre tangible

Le prototype permet la matérialisation d'une idée. Le prototype peut donc être utilisé comme "preuve de concept" : un outil de communication permettant d'inscrire un concept dans le réel par sa mise en forme. Ceci permet de crédibiliser un concept d'usage et ou une nouvelle fonctionnalité avant même que celle-ci soit en phase de développement. Ce type de prototypage permet de rendre désirable un projet et peut être un outil particulièrement stratégique, notamment lors de phases de recherche de financement ou de validations pas la hiérarchie.

Types de livrables :

- Vidéos prototype, vidéos croquis
- Scénarios d'usage, Storyboards, Issue cards, Blue Prints
- Modélisations et plans d'usage
- Illustrations et mises en situation

Prototyper pour simuler et tester

Le prototypage permet de simuler un usage ou une fonction. Il n'est pas nécessaire de simuler l'intégralité d'une solution en situation réelle d'usage pour avancer, identifier les défauts et anticiper les problèmes. En ce sens, la simulation ou le test utilisateur en chambre permettent de rapidement valider ou d'écarter certaines fonctionnalités. Ce prototypage permet ainsi d'identifier les verrous d'usage de la solution mais aussi d'identifier de nouvelles opportunités d'évolution grâce à l'étude de signaux faibles renvoyés par les bêta testeurs. Enfin, c'est aussi l'occasion de faire les premières optimisations formellement, fonctionnellement et esthétiquement de la solution.

Types de livrables :

- Application Wireframes fonctionnels
- Vidéos de principe
- Tests d'utilisabilité