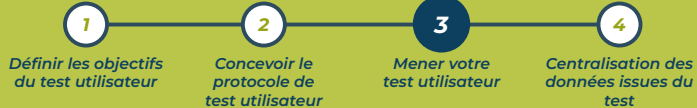


## EXPÉRIMENTER

## Déroulé de test

## PHASE 3.1 : TESTER



## PHASE 3.2 : EVALUER



## Objectifs

**Une fois que le protocole de test est établi, que les outils d'évaluations sont créés ainsi que les outils de recueil des données (grille d'observation, guide d'entretien...), le test peut démarrer.**

Le test permet de :

- vérifier la pertinence de sa solution
- identifier les verrous d'usage de la solution
- identifier de nouvelles opportunités d'évolution
- faire les premières optimisations fonctionnelles et formelles de la solution

## Déroulement

1. **Installer le prototype ou la maquette à tester**
  - Installer l'espace (physique ou numérique) permettant une bonne ergonomie lors du test :
  - Choisir le format (interface numérique, objet, aménagement et mobilier, organisationnel ...)
  - Maquette sur tableau, plan interactif
  - Installation d'un prototype physique (accueil, couloir de lycée...)
  - Matérialiser une version plus proche de la réalité que la maquette
2. **Mener votre test**
  - Assurer les bonnes conditions pour l'animation du test et la captation des données quantitatives et qualitatives
  - Répartir deux rôles clairs : animer le test (ou non, s'il s'agit d'observer un test d'un service géré par des agents) et recueillir les informations
  - Enregistrer, noter, recueillir toutes les données selon les modalités précédemment définies
3. **Ajustement de l'expérimentation**
  - Au retour du terrain, l'équipe se réunit et partage les premiers résultats. Quels sont les points à approfondir ? Les points qui n'ont pas été assez enquêtés, ceux dont nous aimerions avoir plus d'informations...
  - Si nécessaire, ajuster et réitérer le test