



[CHOISIR LE BON PROTOTYPE]

tu veux...
➔ **CONVAINCRE !**

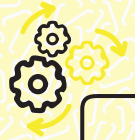
tu veux...
➔ **TESTER LA VALIDITÉ**

As-tu...

... peu de moyens ?
... un projet qui n'est pas encore très avancé ?

c'est parti pour un
PROTOTYPE DE FORME

Ce genre de prototype va servir à mieux cerner la proposition de valeur, la promesse qui est adressée (dans son fond et dans sa première forme).



Travailles-tu sur...

... un process,
un mode
d'organisation ?

... un service, un produit ?
... un lieu, une infrastructure ?

Après les
prototypes
de forme...



INFOGRAPHIE

Une infographie est un outil très puissant qui permet de raconter en un visuel les histoires cachées derrière des informations complexes ou des jeux de données. Graphique, elle permet de hiérarchiser les informations à donner, d'expliquer un processus, etc.

AFFICHE OU PLAQUETTE COMMERCIALE

En une image et un slogan, l'affiche synthétise un message du point de vue client. La plaquette permet de détailler une idée avec la même perspective. Et en cas de service digital, l'image peut être un écran clé ou la home page.

STORYBOARD

Le storyboard permet de creuser le parcours utilisateur et l'expérience client en les racontant en plusieurs images successives. Il oblige à se mettre dans leur peau pour penser un projet réellement « user centric ».

PITCH

Un pitch est une courte présentation éloquente d'un projet qui doit le promouvoir et donner envie d'en savoir plus ; il permet de condenser le propos. En se forçant à cette synthèse, on met aussi le doigt sur les caractéristiques et arguments principaux du projet.

MAQUETTE (ÉCHELLE RÉDUITE) OU PLAN

Les maquettes ou les plans sont utilisés pour poser des premiers volumes et creuser des aspects plus physiques d'un projet. Cette première matérialisation permet de soulever des points très concrets d'un projet sans avoir à attendre.

Un prototype est un objet physique ou virtuel permettant de représenter de manière synthétique un projet à une étape n pour l'aider à avancer à l'étape n + 1. Mais il n'existe pas un seul et même prototype pour un projet et une étape donnés, ce n'est pas une science exacte ! Pour t'aider à choisir la bonne forme, aide-toi de ce guide en partant de ton objectif : que cherches-tu à accomplir avec ce prototype ?

tu veux...
→ TESTER UNE MISE EN ŒUVRE

As-tu...

... des moyens ?
 ... un projet déjà bien avancé ?

... besoin de creuser un
 ou plusieurs aspects ?

... déjà testé un premier
 prototype d'usage ?

c'est parti pour un

PROTOTYPE D'USAGE

Il s'agira de tester un usage, une fonction spécifique, ou encore une technologie ; et si possible d'observer les utilisateurs en train de le manipuler pour trouver les améliorations à apporter en priorité.

c'est parti pour un

BÊTA-PROTOTYPE

Il permet de tester de A à Z tous les aspects d'un projet à une plus grande échelle ; à la fois en termes d'expérience utilisateur, business model, technologies, matériaux... Il ne doit rien manquer – mais certains éléments peuvent encore être imparfaits.

Travailles-tu sur...

... un service digital,
 Web ou appli ?

... un produit ?

... un service,
 un lieu ?



**MAQUETTE
 D'ÉCRANS**

Une maquette d'écrans se compose d'interfaces clés pouvant être reliées par une première couche d'interactivité simple. Cela permet de tester des navigations et des choix d'UX design, centraux dans la conception de services digitaux.

**MAQUETTE
 (ÉCHELLE 1.1)**

Une maquette d'objets à échelle réelle permet de creuser et présenter les fonctionnalités centrales du produit : prise en main, détails pratiques, aspect général...

**PILOTE
 DÉGRADÉ**

Un pilote dégradé permet une expérience proche de la réalité voulue côté client ou utilisateur, mais sans que le système ne fonctionne vraiment derrière : tout à ce stade n'est que simulation, pour ajuster et itérer plus facilement.



**Et une fois testé
 un premier proto
 d'usage...**



CHOISIR LE BON PROTOTYPE

Un prototype est un objet physique ou virtuel permettant de représenter de manière synthétique un projet à une étape n pour l'aider à avancer à l'étape n + 1. Mais il n'existe pas un seul et même prototype pour un projet et une étape donnés, ce n'est pas une science exacte ! Pour t'aider à choisir la bonne forme, aide-toi de ce guide en partant de ton objectif : que cherches-tu à accomplir avec ce prototype ?

