



# (PROTOTYPER AVEC VOS MOYENS)

## c'est parti pour des PROTOTYPES DE FORME



INFOGRAPHIE



AFFICHE, PLAQUETTE



STORYBOARD



PITCH



MAQUETTE (ÉCHELLE RÉDUITE)



NIVEAU I

Papier, stylo...



Colle, ciseaux, feutres, cartons, etc.



*Pourquoi ne pas récupérer des images dans des magazines ?*

Outils de bureau (PowerPoint, Word, imprimante, etc.)



Bonshommes Lego®



*À utiliser pour des mises en scène !*



NIVEAU II

Photo, vidéo (téléphone, etc.)



*Filmer son pitch est toujours une bonne idée*

Scie, clous, vis, etc.



Photoshop, Illustrator, etc.



*Il existe de nombreux tutos pour tous les niveaux sur Internet*



NIVEAU III

Logiciels de modélisation 3D



Logiciels d'interactivités

Imprimante 3D, découpe laser, etc.



*C'est le moment d'aller visiter un Fab Lab !*



L'ami maker

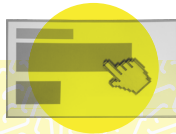


Les outils ne doivent pas faire peur: Certains prototypes nécessitent certes des outils spécifiques (imprimantes 3D, découpes laser...), mais on peut aussi prototyper avec du carton, de la ficelle, de la colle et du scotch ! L'essentiel n'est pas d'être beau, c'est de matérialiser le projet et de lui donner vie. Voici des exemples et des astuces pour te guider dans les moyens et la manière dont tu peux arriver, plus ou moins facilement, à prototyper:

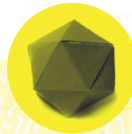
*c'est parti pour des*  
**PROTOTYPES D'USAGE**



PLAN



MAQUETTE  
D'ÉCRANS



MAQUETTE  
(ÉCHELLE 1.1)



PILOTE  
DÉGRADÉ



*Avec des boutons PowerPoint,  
on peut simuler de l'interactivité*



*De nombreuses versions gratuites  
peuvent être trouvées en ligne*



Un petit rappel : le prototype doit te permettre de penser le projet dans sa globalité et d'aller à l'essentiel. Concentre-toi sur le cœur de ta promesse et surtout pas sur un détail en particulier (erreur classique !), et pense bien à la cible à laquelle doit s'adresser le prototype : l'utilisateur final, ou un "client interne" à convaincre.



# PROTOTYPER AVEC VOS MOYENS

Les outils ne doivent pas faire peur: Certains prototypes nécessitent certes des outils spécifiques (imprimantes 3D, découpes laser...), mais on peut aussi prototyper avec du carton, de la ficelle, de la colle et du scotch ! L'essentiel n'est pas d'être beau, c'est de matérialiser le projet et de lui donner vie. Voici des exemples et des astuces pour te guider dans les moyens et la manière dont tu peux arriver, plus ou moins facilement, à prototyper:

## c'est parti pour des PROTOTYPES DE FORME

## c'est parti pour des PROTOTYPES D'USAGE

	INFOGRAPHIE	AFFICHE, PLAQUETTE	STORYBOARD	PITCH	MAQUETTE (ÉCHELLE RÉDUITE)	PLAN	MAQUETTE D'ÉCRANS	MAQUETTE (ÉCHELLE 1.1)	PILOTE DÉGRADÉ
<b>NIVEAU I</b>									
Papier, stylo...									
Colle, ciseaux, feutres, cartons, etc.									
Outils de bureau (PowerPoint, Word, imprimante, etc.)									
Bonshommes Lego®									
<b>NIVEAU II</b>									
Photo, vidéo (téléphone, etc.)									
Scie, clous, vis, etc.									
Photoshop, Illustrator, etc.									
<b>NIVEAU III</b>									
Logiciels de modélisation 3D									
Logiciels d'interactivités									
Imprimante 3D, découpe laser, etc.									
<b>BONUS</b>									
L'ami maker									

Pourquoi ne pas récupérer des images dans des magazines ?

À utiliser pour des mises en scène !

Filmer son pitch est toujours une bonne idée

Il existe de nombreux tutos pour tous les niveaux sur Internet

C'est le moment d'aller visiter un Fab Lab !

Avec des boutons PowerPoint, on peut simuler de l'interactivité

De nombreuses versions gratuites peuvent être trouvées en ligne

Un petit rappel : le prototype doit te permettre de penser le projet dans sa globalité et d'aller à l'essentiel. Concentre-toi sur le cœur de ta promesse et surtout pas sur un détail en particulier (erreur classique !), et pense bien à la cible à laquelle doit s'adresser le prototype : l'utilisateur final, ou un "client interne" à convaincre.