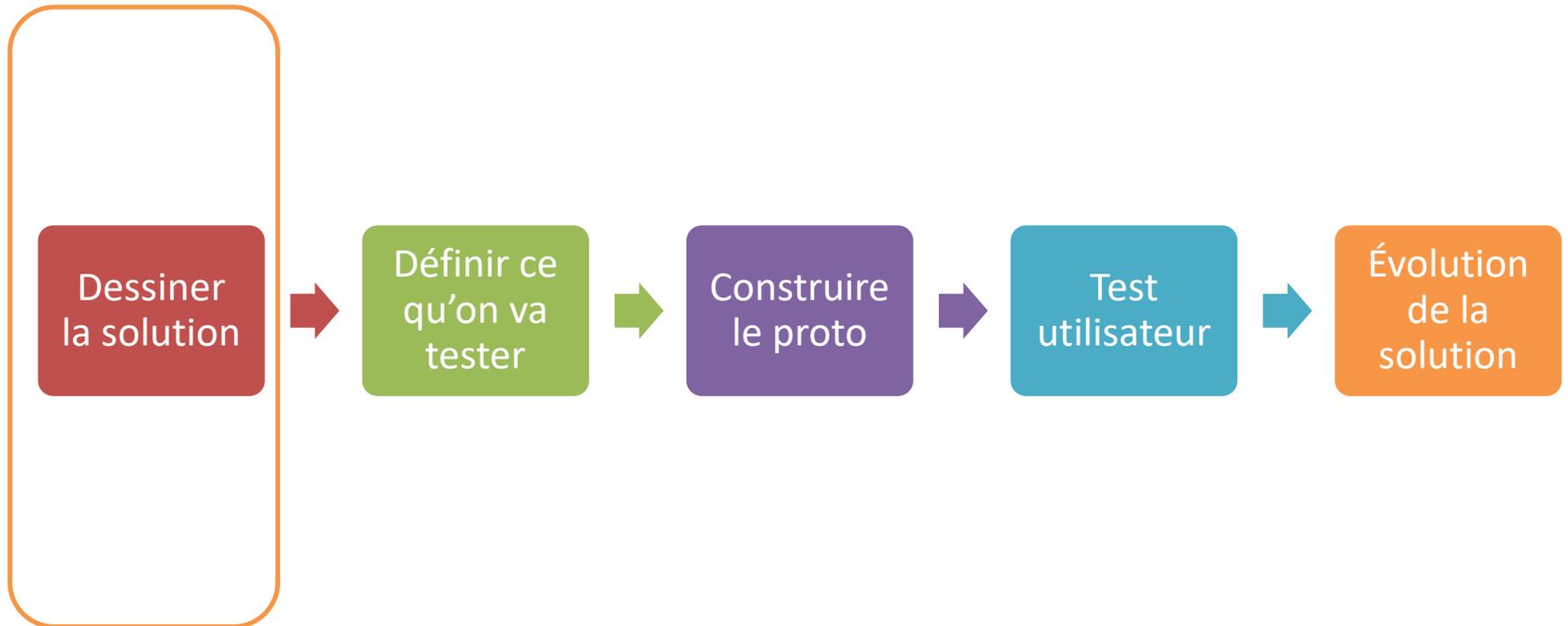


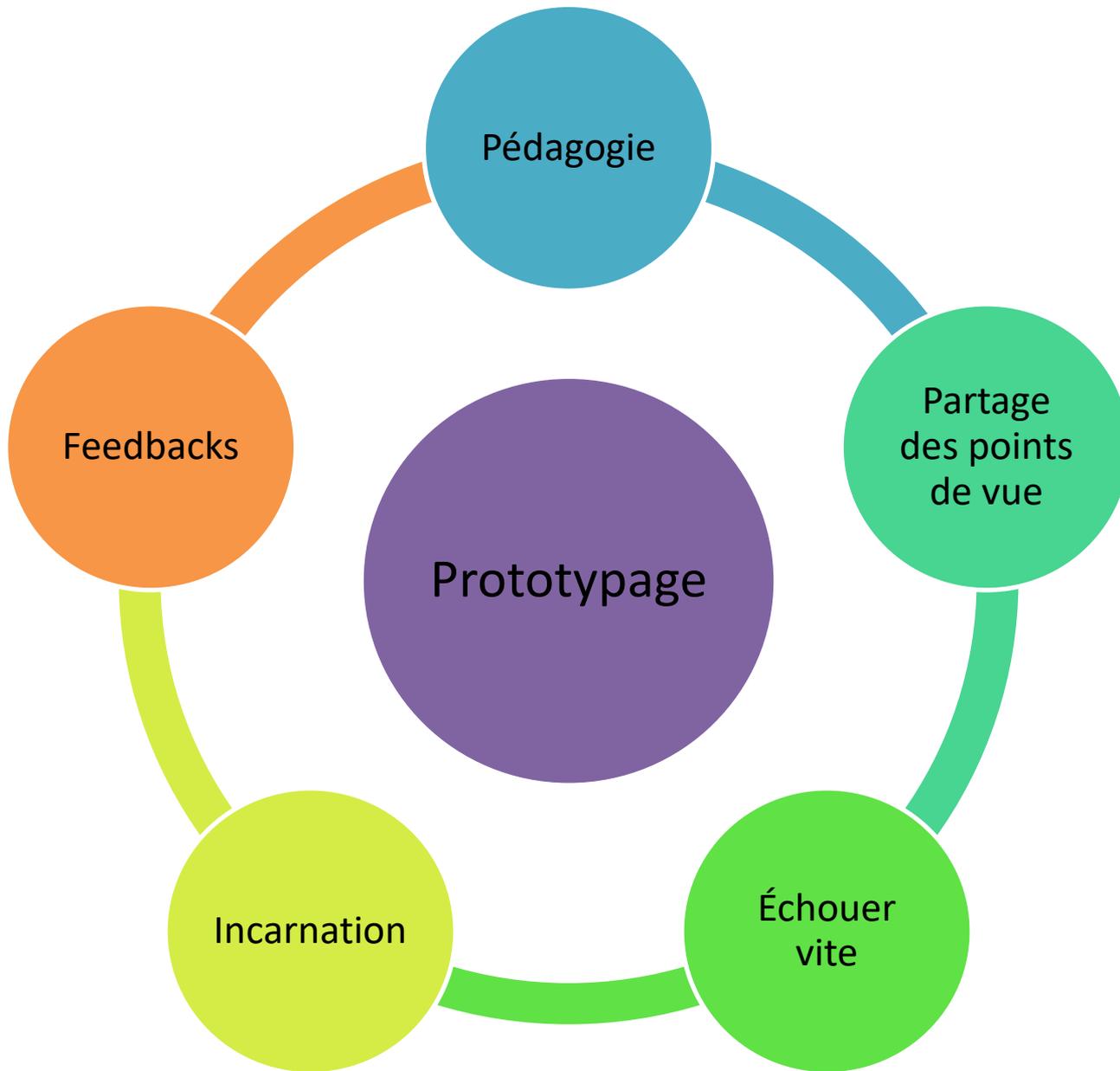


PROTOTYPAGE

MN Deroo
mnderoo@gmail.com

Cours Prototypage





Objectif: pédagogie

- **Prototyper = construire une représentation de son idée**
- Faire comprendre ce que l'on veut faire, comment ça marche
- Mettre ses propres idées à l'épreuve



Confronter les visions de chaque membre de l'équipe

- Donner corps à l'idée montre parfois des divergences de vue
- La visualisation 3D permet de traiter les sujets et se mettre d'accord



Echouer vite et à moindre coût

- Se lancer directement dans la réalisation des aspects techniques est toujours tentant...
- ...mais si on a pris la mauvaise direction ça peut coûter cher
 - En argent
 - En motivation, crédibilité...
 - En temps car il faut tout recommencer



Objectif incarnation



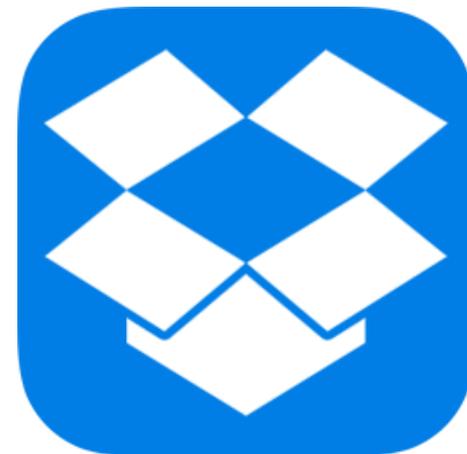
- Rendre tangible une idée prouve son existence
- Vos utilisateurs et parties prenantes ont besoin de visualiser l'idée pour comprendre, être séduites et s'engager



Objectif: retours d'expérience

- Construire son prototype de façon à ce que les utilisateurs puissent l'expérimenter
- Sur une maquette, les retours d'expérience sont plus pertinents que sur une idée
- Ex: Test de la Dropbox: le film!

Au lieu de commencer à coder, Drew Houston filma une expérimentation de la Dropbox pour montrer aux utilisateurs comment l'utiliser et obtenir des feedbacks



Atelier de prototypage: dessiner l'idée

En groupe

Matériel: papier ; crayons, feutres...



1. Définir ce qu'on veut faire
 - Qu'est-ce qu'on cherche à montrer ?
 - À qui?
2. Dessiner le projet à main levée
3. Confronter le dessin à des pairs

Atelier de prototypage

Outils: storyboard

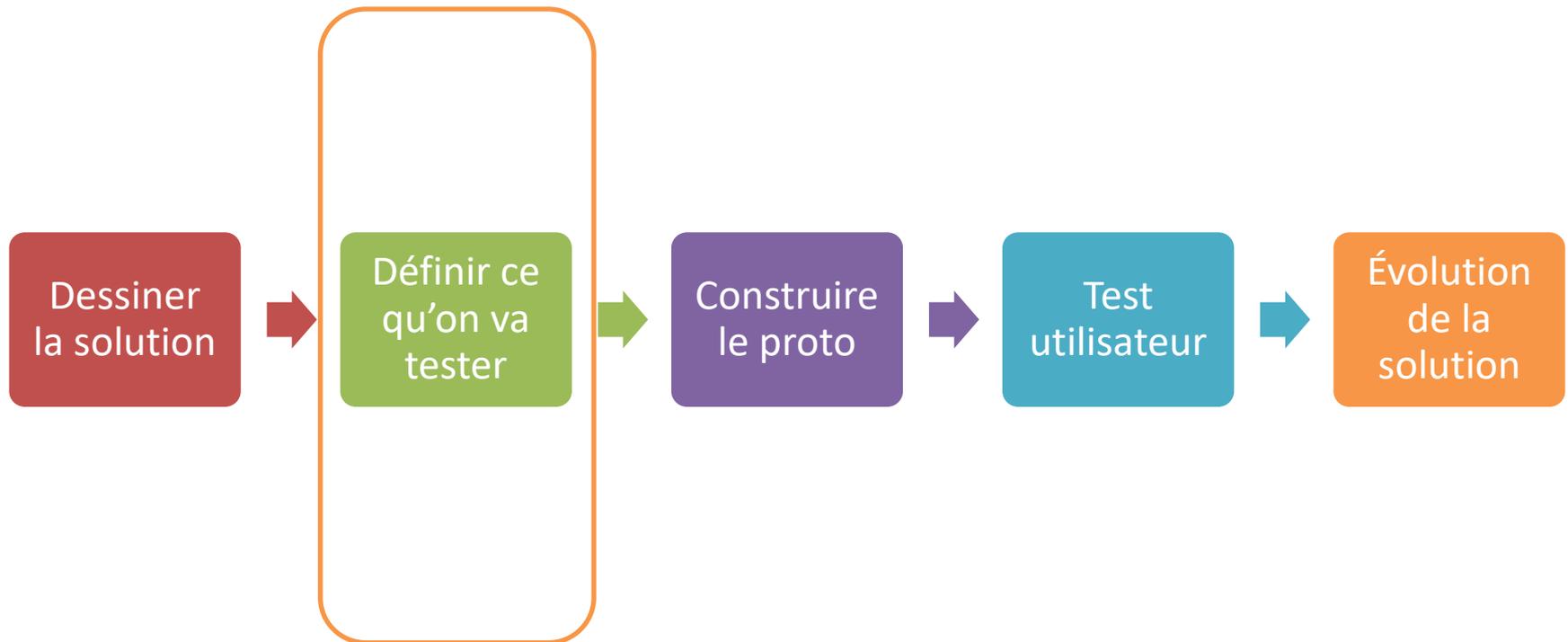
En groupe

Matériel: papier ; crayons, feutres...

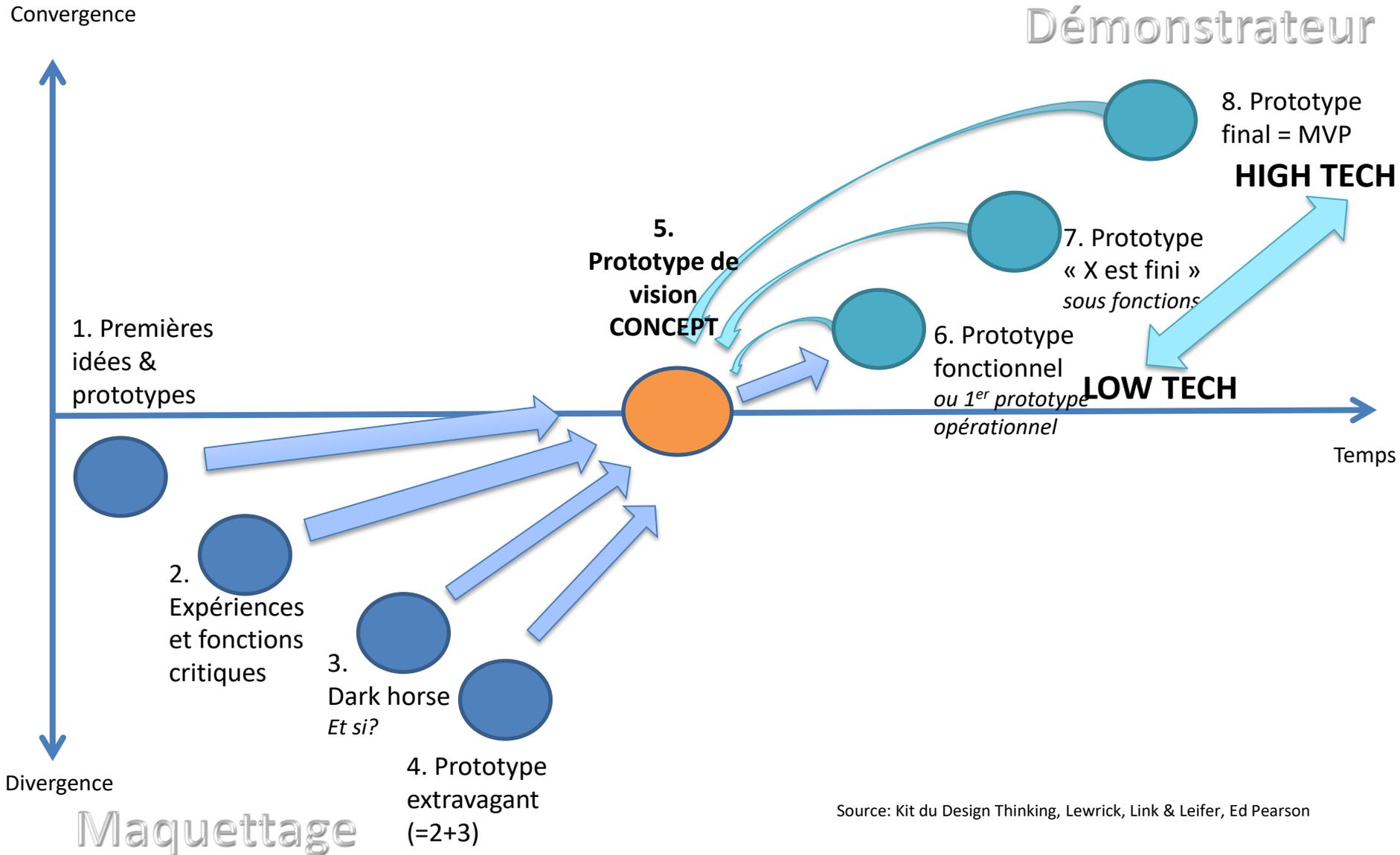
- Dessiner le projet en mode story board
- Comment se comporte votre utilisateur?
- Que lui arrive-t-il?



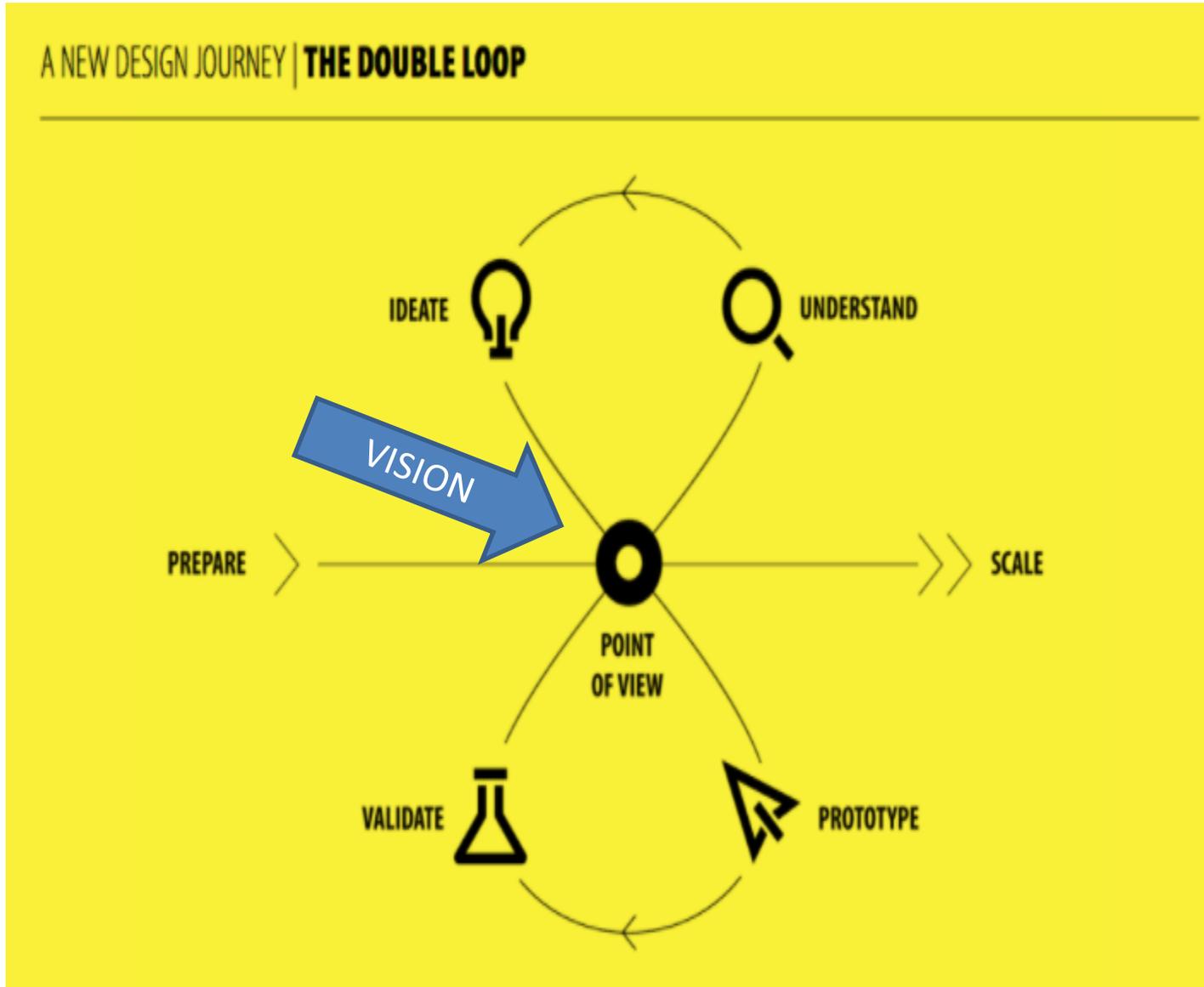
Cours Prototypage



Les différents stades de prototypage



LA DOUBLE BOUCLE DU DESIGN THINKING



Les différents stades de prototypage

Exemple

- Des randonneurs veulent emporter aisément et sans risque la quantité d'eau pour une sortie d'une journée en montagne
- quelle est la solution optimale pour emporter de l'eau en randonnée?

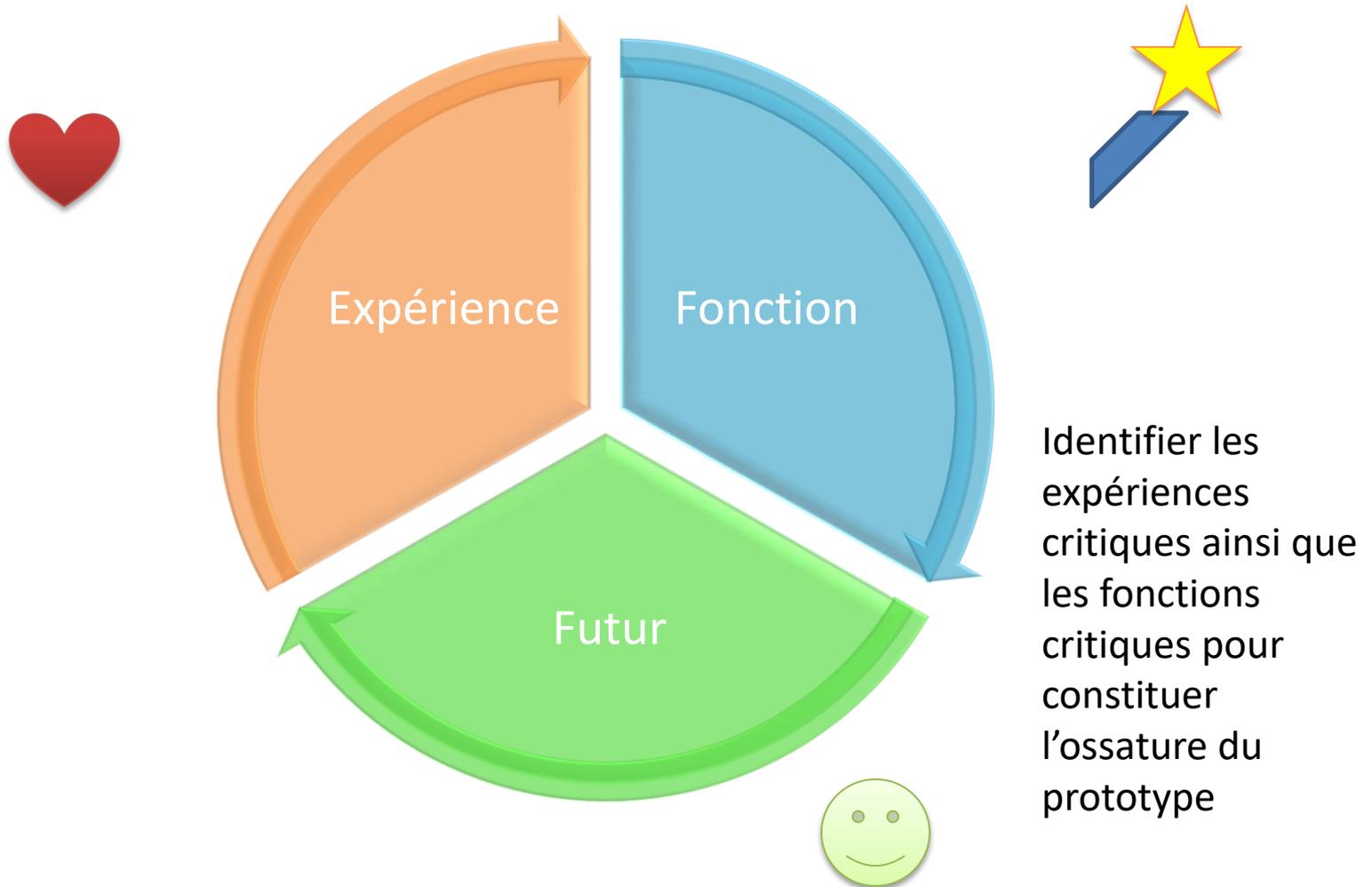


Exemple: le TRL du CEA



L'échelle TRL (Technology readiness level) évalue le niveau de maturité d'une technologie jusqu'à son intégration dans un système complet et son industrialisation.

Diagramme des points critiques

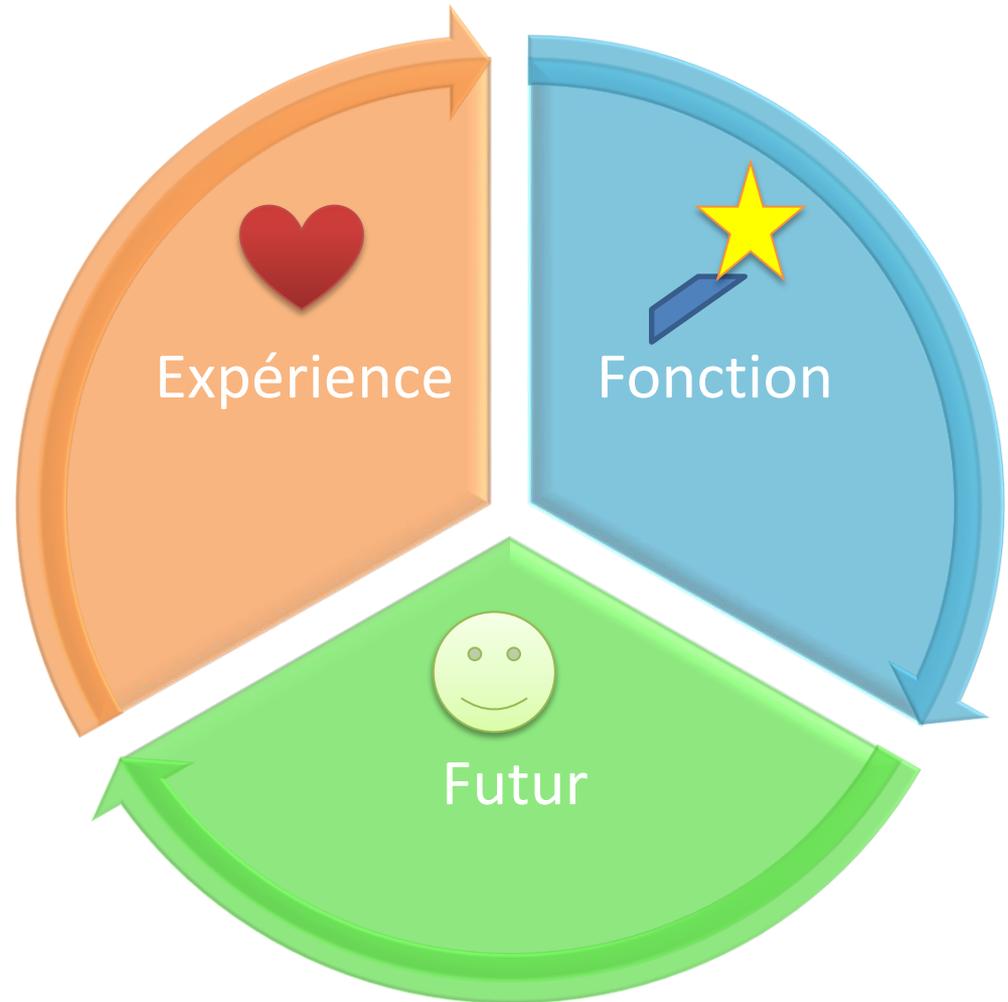


Atelier

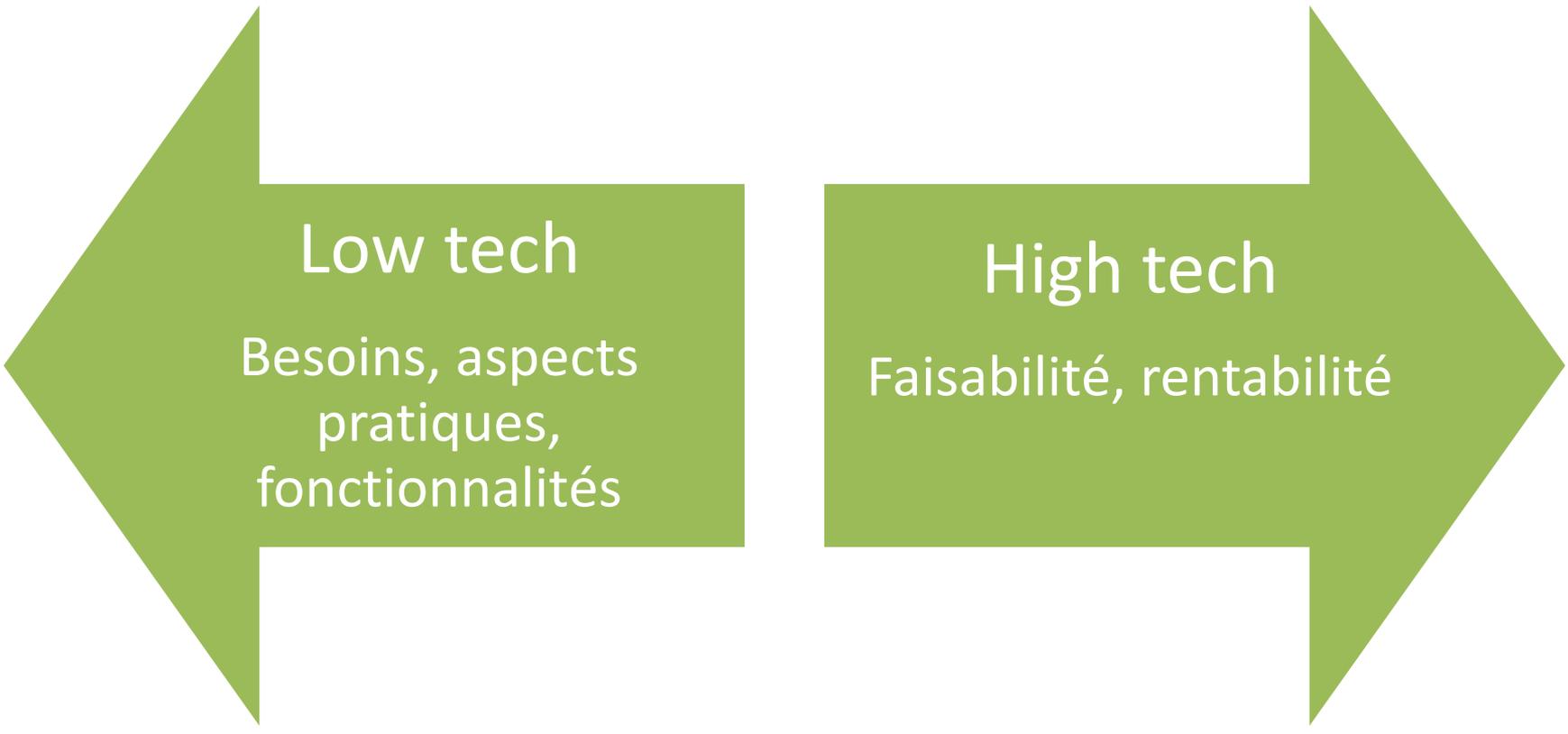
Diagramme des points critiques

En groupe

1. Reprendre les enseignements de la carte d'empathie et du benchmark marché
2. Quelles expériences critiques?
3. Quelles fonctions critiques?
4. Qu'est-ce qui est nouveau ou futur?
5. Indiquer par post it les 8 éléments que chacun considère comme critiques
6. Finaliser en choisissant :
 - 4 expériences critiques dont au moins une nouvelle
 - 4 fonctions critiques dont au moins une centrée sur un usage nouveaux ou à venir dans le futur



Prototypes low tech et high tech



The diagram consists of two large, olive-green arrows pointing in opposite directions. The left arrow points to the left and contains the text 'Low tech' and 'Besoins, aspects pratiques, fonctionnalités'. The right arrow points to the right and contains the text 'High tech' and 'Faisabilité, rentabilité'.

Low tech

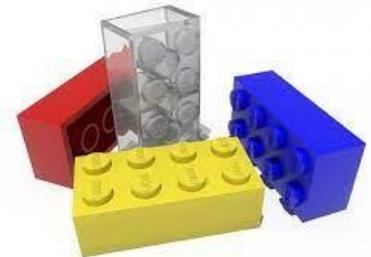
Besoins, aspects
pratiques,
fonctionnalités

High tech

Faisabilité, rentabilité

Démarrer en Low Tech

- Papier
- Crayon
- Ficelle
- Carton
- ...



- ✓ Un prototype est simple et moche
- ✓ Ne pas s'y attacher et le tester rapidement

Exemples de prototypes

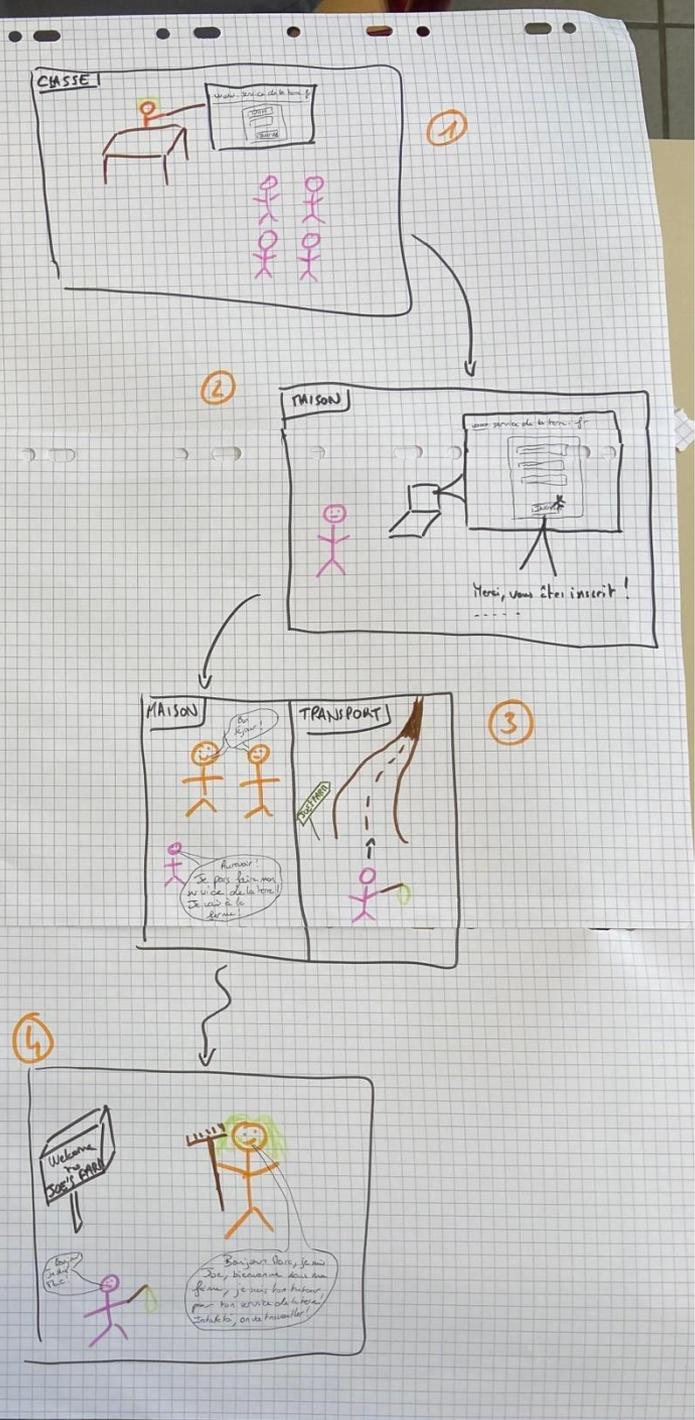


Trois exemples de prototypes très simples : des blocs de mousse pour repenser un espace, la maquette en post-it d'une interface sur smartphone, un jeu de rôle (source: Design thinking in a day, IDEO, 2014)

Exemples:

- Prototyper un processus sous la forme d'un jeu de plateau
- Pirater le produit d'un concurrent en l'améliorant à votre sauce
- Jouer aux Playmobil
- Utiliser des outils de prototypage en ligne: **Figma**, sketch, Framer, pandasuite

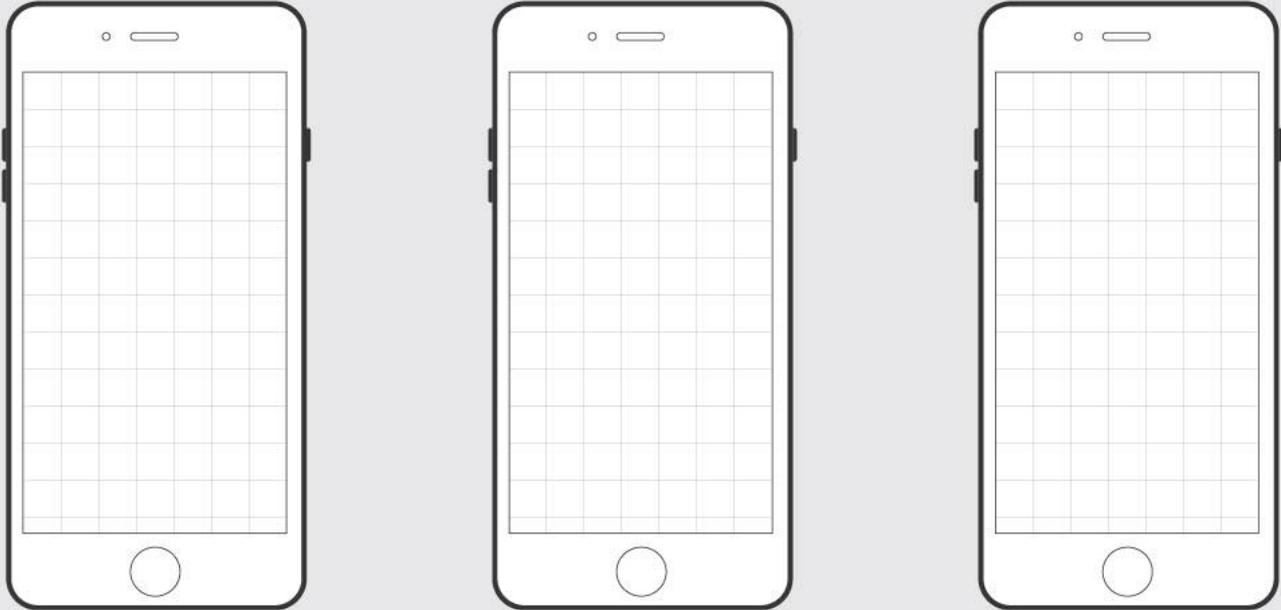




Prototyper le prototype: maquetter plusieurs idées pour mieux les explorer

DIGITAL PROTOTYPE SKETCHPAD (IPHONE)

DESIGN A BETTER BUSINESS



TITLE _____
NOTES _____

TITLE _____
NOTES _____

TITLE _____
NOTES _____

CC BY DESIGNABETTERBUSINESS.COM

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons,
171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94102, USA.

Prototyper une appli

source: <https://www.designabetterbusiness.tools/tools/prototype-canvas>

PROTOTYPE CANVAS



💬 CUSTOMER PROMISE	STEP 1	STEP 2	STEP 3	STEP 4	☰ CUSTOMER JOB-TO-BE-DONE
	ALTERNATIVE	ALTERNATIVE	ALTERNATIVE	ALTERNATIVE	
🗝️ KEY FEATURES	THE EXPERIENCE	THE EXPERIENCE	THE EXPERIENCE	THE EXPERIENCE	😊 CUSTOMER BENEFIT(S)



BY [DESIGNABETTERBUSINESS.COM](https://www.designabetterbusiness.com)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0> or send a letter to Creative Commons,
171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.