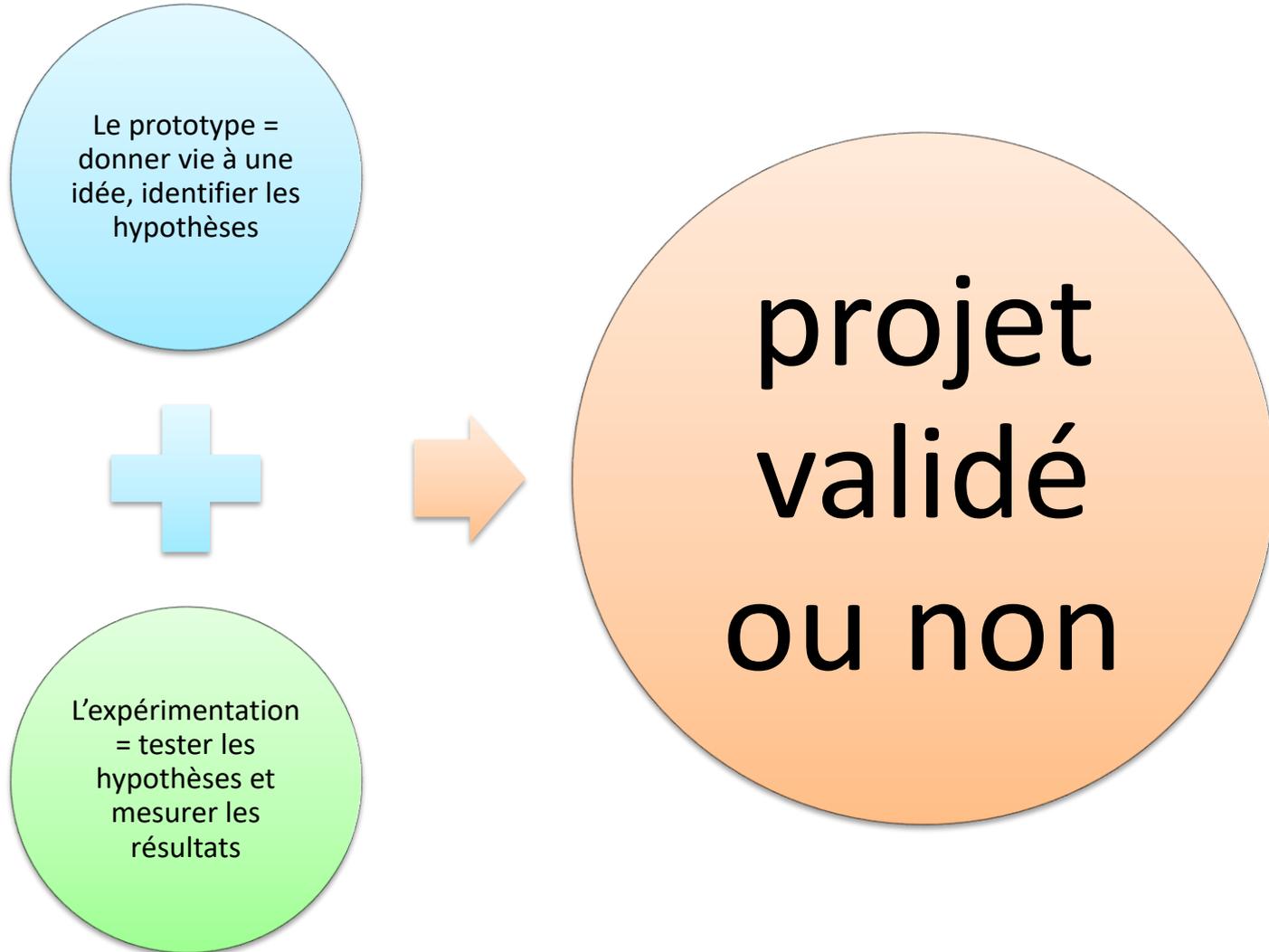


**PROGRAMMER SON TEST
UTILISATEUR**

Expérimenter pour valider un prototype



TESTER: objectif terrain

- Analyser comment l'utilisateur s'approprié votre idée
- Elaborer son business model ou le faire évoluer avec les résultats du test
- Faire vivre son MVP au contact des utilisateurs et du marché

Qu'est-ce qu'on teste?

la pertinence de la solution

- Options
- Services
- Prix



La réalité du marché

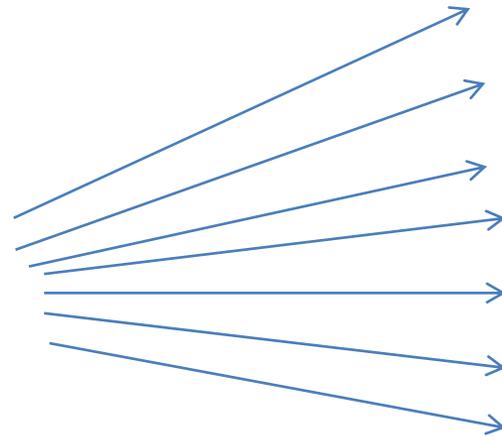
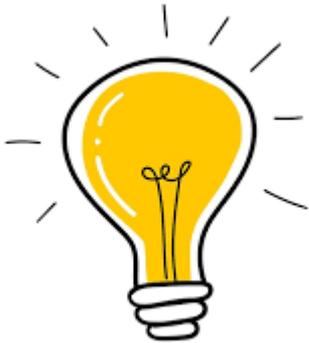
- son étendue
- les cibles les plus appétantes, comment elles s'approprient la solution
- L'utilisation des canaux de distribution



La façon dont la cible utilise la solution

- son mode opératoire, ses réussites, ses difficultés
- Satisfaction? Utilité?
- Qu'est-ce qui pourrait manquer?
- Que faut-il faire évoluer?

Que savez-vous vraiment?
C'est quoi votre idée?



Un faisceau
d'hypothèses

Votre idée = des hypothèses

☑ vos hypothèses sont validées

- Votre projet répond à de véritables attentes et rencontre le succès !



☹ vos hypothèses ne sont pas confirmées: ECHEC!



- Intérêt de faire des expériences pour en savoir plus sur la réalité du besoin et du marché
- *Éviter de perdre du temps et/ou de l'argent*

Essayer d'échouer!

Tester l'hypothèse la plus risquée

- Envisager le projet comme une tour Jenga dont les blocs sont des hypothèses
 - Jenga est un jeu de réflexion dans lequel les joueurs retirent progressivement les pièces d'une tour pour les replacer à son sommet jusqu'à ce qu'elle finisse par perdre l'équilibre.
- On enlève des blocs des hypothèses non validées
- L'hypothèse la plus risquée est le bloc du bas
- Il faut donc trier ses hypothèses en commençant par le bas

L'hypothèse la plus risquée est celle qui, si elle est erronée, fera tomber votre projet!



Expérience : essayez d'échouer!

Testez l'hypothèse la plus risquée



- Envisagez votre projet comme une tour Jenga dont les blocs sont des hypothèses
- Triez vos hypothèses
- Quelle est l'hypothèse la plus risquée?



Template d'expérimentation

Hypothèse la plus risquée:	Résultats du test : <i>Quantifiez votre hypothèse. Combien de clients le feront ? Combien de fois? Dans quel délai ?...</i> <i>Précisez les résultats qualitatifs et les variables. Quelles différentes réponses attendez-vous ?</i>
Annoncer le résultat attendu: Nous croyons que... (action spécifique) Produira (résultat attendu) En (délai)	Conclusion: <input type="checkbox"/> Validé <input type="checkbox"/> Non validé <input type="checkbox"/> Non concluant
Protocole de test choisi:	Prochaines étapes:

Exemple: canevas expérimental de SpaceX

<p>Hypothèse la plus risquée: <i>« les hommes d'affaires utiliseront des fusées plutôt que des avions pour atteindre leur destination »</i></p>	<p>Résultats du test : <i>Notre expérience sera couronnée de succès si nous vendons 50 billets</i></p>
<p>Annoncer le résultat attendu: <i>nous pensons que si les hommes d'affaires expérimentent ce que l'on ressent en volant dans une fusée, cela changera leur perception des fusées et ils choisiront de voler en fusée parce que cela leur fait gagner beaucoup de temps.</i></p>	<p>une simple enquête avec la question « êtes-vous intéressé par l'utilisation d'une fusée ? » ne suffit pas. Les gens ne pourront pas donner une réponse fondée sans expérimenter quelque chose. Peut-être qu'ils diront : « oui, je suis intéressé à utiliser une fusée au lieu d'un avion ». Mais il s'agit d'une réponse basée sur ce que les gens pensent, et non sur ce qu'ils ressentiront et feront réellement.</p>
<p>Protocole de test choisi: <i>réaliser une vidéo pour inviter les gens d'affaires à acheter un billet et à expérimenter un vol en fusée !</i></p>	<p>Prochaines étapes:</p>

Template d'expérimentation

Hypothèse la plus risquée:	Résultats mesurés:
Annoncer le résultat attendu:	
Protocole de test choisi:	Conclusion: <input type="checkbox"/> Validé <input type="checkbox"/> Non validé <input type="checkbox"/> Non concluant
	Prochaines étapes:

Template d'expérimentation

Pourquoi tester? Quelles hypothèses doit-on vérifier?			
H1	H2	
Comment rendre tangible le test pour l'utilisateur?			
<i>Comment l'interaction avec le prototype sera intéressante pour l'utilisateur</i>			
Que doit-on faire? Quelles variantes sont possibles?			
Variant e 1	Variant e 2	Variant e 3
Quelle est la meilleure idée de test?			
<i>Décrire l'expérimentation</i>			

Travail à faire

Phase 1

Phase 2

Phase 3

Identifier
l'hypothèse la plus
risquée

Réfléchir au plan
d'expérimentation

Bâtir le prototype
correspondant

Tester le prototype
auprès de
l'utilisateur

Revoir / finaliser le
prototype



Hypothèse la plus risquée:	Résultats mesurés:
Annoncer le résultat attendu:	Conclusion: <input type="checkbox"/> Valide <input type="checkbox"/> Non valide <input type="checkbox"/> Non concluant
Protocole de test choisi:	Prochaines étapes:

