



DÉFINIR LE PROTOTYPE

01. CHAMP D'APPLICATION ET OBJECTIF

Définir le champ d'application et l'objectif

→ Que voulez-vous apprendre / tester ?

→ De la part de qui ?

→ Pourquoi ?

02. PHRASE À COMPLÉTER

Compléter la phrase suivante

Nous voulons obtenir un feedback sur
(problématique)

auprès de parce que
(utilisateur(s) cible(s)) (raison)

.....

EXEMPLE

Nous voulons obtenir un feedback sur notre système de réservation

auprès des baby-sitters parce que nous voulons valider si une application de réservation de baby-sitters en temps réel est un projet qui mérite des recherches et des investissements supplémentaires.

DÉFINIR LE PROTOTYPE

03. VALIDATION

Que voulez-vous valider?

	Le concept : l'idée du produit/service	Prototype basse-fidélité
	La fonctionnalité du produit : les caractéristiques fonctionnelles et leur priorité	Prototype moyenne-fidélité
	Utilisabilité (facilité et valeur d'usage) : les éléments qui influencent l'expérience et le comportement des utilisateurs	Prototype moyenne-fidélité
	Valeur perçue : la qualité des éléments visuels, de l'esthétique, de l'image de marque, de la dénomination, le prix, etc	Prototype basse-fidélité Prototype moyenne-fidélité Prototype haute-fidélité MVP
	L'intégralité du produit	Prototype haute-fidélité MVP

04. RÉALISATION

→ Quel est votre budget ?

→ Quel est votre délai de réalisation ?

DÉFINIR LE PROTOTYPE

05. TYPE DE PROTOTYPE

Prototype basse-fidélité

Esquisses
Story-board
Vidéo
Prémaquette

Prototype moyenne-fidélité

Maquette ou prototype partiellement fonctionnel

Prototype haute-fidélité

Prototype fonctionnel

MVP

Produit minimum viable
Pré-série