

## LE PROTOTYPE EXPLIQUÉ

### INTRODUCTION

Le prototypage est une étape essentielle du développement de votre projet. Il permet d'assurer la pertinence de votre produit/service et de valider l'intérêt des utilisateurs potentiels. Pour obtenir un produit/service de qualité et accélérer sa commercialisation, il est nécessaire d'effectuer plusieurs itérations de votre solution à l'aide de prototypes appropriés.

### QU'APPELLE-T-ON « PROTOTYPE » ?

Selon l'OCDE, un prototype est « un modèle original qui possède toutes les qualités techniques et les caractéristiques de fonctionnement d'un nouveau produit. (...) ». Il consiste à représenter de manière tangible votre produit ou service. Néanmoins, il n'est pas forcément conçu pour être une version pleinement fonctionnelle d'un système.

### POURQUOI UTILISER UN PROTOTYPE ?

Le prototype évolue avec le projet et permet de démontrer ou de valider un concept ou des hypothèses avant toute évaluation commerciale. Il permet aux utilisateurs d'expérimenter la solution que vous proposez et de commenter les aspects fonctionnels, ergonomiques, esthétiques. C'est aussi une occasion de s'assurer de la fluidité de l'expérience utilisateur et d'éviter les écueils.

### LES TYPES DE PROTOTYPES

#### 1. PROTOTYPES BASSE-FIDÉLITÉ

Validation des principes généraux du concept

Des méthodes simples comme les croquis, esquisses et illustrations produisent des résultats visuels rapides qui permettent d'engager la conversation avec les parties prenantes de votre projet. Les outils de communication permettent de valider le concept général ou de questionner les usages, les dimensions ou les principes visuels. Il s'agit ici de se concentrer sur les principes généraux plutôt que de tâtonner sur les détails.

##### Esquisses

Illustrations en 2D du produit physique (objet ou gamme d'objets) ou numérique (site web, application smartphone, etc.) envisagé.

##### Storyboard

Histoire en images fixes permettant d'illustrer le produit / service et son contexte d'utilisation.

##### Vidéo

Histoire en images animées permettant d'illustrer le produit / service et son contexte d'utilisation.

##### Prémaquette

Maquette en 3D réalisée avec des matériaux simples (carton, polystyrène, etc.) afin notamment de tester la configuration générale

## LE PROTOTYPE EXPLIQUÉ

et les volumes du produit.

### 2. PROTOTYPES MOYENNE-FIDÉLITÉ

développement et validation des caractéristiques principales

Les maquettes ou prototypes partiellement fonctionnels sont utilisés pour démontrer les qualités visuelles du produit/service ainsi que ses fonctions fondamentales. Ils permettent de constater si les besoins de base de l'utilisateur sont satisfaits et d'évaluer son expérience dans un environnement adéquat.

#### Maquette numérique

Réalisation d'un produit/service numérique à l'aide d'outils spécifiques (InVision, Wireframe, etc.), sans codage informatique, intégrant les fonctions fondamentales.

#### Maquette 3D

Réalisation en 3D de l'extérieur du produit, par des techniques traditionnelles ou numériques, afin de tester les qualités visuelles et, éventuellement, l'ergonomie et certaines fonctions.

#### Jeu de rôle

Le jeu de rôle consiste à explorer physiquement des scénarios. Il s'agit de capturer et d'aborder l'expérience émotionnelle des utilisateurs dans un environnement simulé.

### 3. PROTOTYPES HAUTE-FIDÉLITÉ

Tests fonctionnels

Les prototypes fonctionnels sont utiles pour réaliser les tests utilisateurs approfondis ou pour mettre en place le processus de formation des utilisateurs. Ils doivent être très réalistes et démontrer les qualités du produit/service final. Ils sont également beaucoup plus long à produire. Ce type de prototype est utile pour les tests utilisateurs avancés ou le processus de formation des utilisateurs.

#### Prototype numérique fonctionnel

Réalisation d'un produit/service numérique à l'aide d'outils spécifiques, sans ou avec codage informatique, intégrant l'ensembles des fonctionnalités.

#### Prototype 3D fonctionnel

Réalisation en 3D du produit, par des techniques traditionnelles ou numériques, afin de valider une partie spécifique ou l'ensemble des fonctionnalités.

### 4. MVP

Minimum Viable Product

Il s'agit du produit/service final intégrant le nombre minimal de fonctionnalités pour être en mesure de se lancer sur le marché en toute confiance.

## LE PROTOTYPE EXPLIQUÉ

### CONSEILS

- **Retour utilisateur**  
Rassemblez les commentaires, expériences et opinions de vos utilisateurs, des différentes parties prenantes et de toute personne impliquée dans votre projet.
- **Identifier les lacunes et affiner votre produit**  
Avant de lancer votre MVP, créez plusieurs itérations de votre produit en fonction des réactions de vos utilisateurs et des lacunes identifiées.
- **Éviter les risques et gagner du temps**  
Optez pour une approche agile du développement de produit. Les changements en profondeur sont coûteux et demandent du temps
- **Confirmer vos hypothèses**  
Valider le fonctionnement d'une partie ou de l'ensemble de la solution que vous proposez.
- **Gérer les attentes**  
Montrez aux parties prenantes ce qui peut être amélioré et ce qui ne peut pas l'être.
- **Obtenir l'adhésion**  
Utilisez votre prototype pour susciter l'engagement des parties prenantes dès le début du processus. Les discussions autour d'un objet tangible favorisent les échanges et le sentiment d'appartenance.
- **Coût/efficacité**  
La création d'un prototype peut permettre d'économiser de l'argent. Créer un prototype avant de s'engager à produire à grande échelle limite les investissements et les risques d'échec.

### A ÉVITER

- × **Prototyper sans définir les éléments que vous voulez tester et les critères d'évaluation**
- × **Réaliser un prototype mal adapté par rapport aux objectifs des tests que vous voulez effectuer**
- × **Investir trop de temps et d'argent dans votre prototype. Si votre prototype est trop perfectionné dès le début de votre projet, l'utilisateur évitera de vous transmettre des réactions négatives pour ne pas vous décourager. Par ailleurs, il aura tendance à se concentrer sur les détails plutôt que sur le concept général, ce qui le détournerait de l'objectif des premières étapes de prototypage.**
- × **Tomber amoureux de votre prototype et avoir peur d'être critiqué. Pour encourager les réactions objectives, il suffit de montrer et d'écouter attentivement vos utilisateurs.**
- × **Considérer que multiplier les prototypes est un gaspillage de temps, d'argent et de ressources, voire même que le prototypage ralentit le processus de développement. C'est le contraire, le prototypage permet d'éviter de devoir tout recommencer après plusieurs mois de travail.**



## LE PROTOTYPE EXPLIQUÉ

### POUR BIEN DÉMARRER VOTRE PROTOTYPAGE

- Utilisez l'outil « définir le prototype ».
  - Commencez à réfléchir à quels sont les éléments clés que vous voulez tester?
  - Ensuite, demandez-vous de quel type de prototype vous avez besoin, en faisant au plus simple, pour tester vos hypothèses.
-