

4. Créer des prototypes

COMMENT ORGANISER UN ATELIER POUR CRÉER DES PROTOTYPES



1) Déterminer les rôles des membres de l'équipe

Tout le monde fait preuve de créativité, mais il faut désigner une personne responsable de la créativité, qui gardera le groupe sur la bonne voie, et une personne chargée de prendre des notes, qui enregistrera les conversations du groupe.

Décidez maintenant qui sera désigné à ces postes.

2) Dessiner l'idée

Faites une esquisse rapide de votre idée. Il s'agit techniquement de votre tout premier prototype. Cela aidera votre groupe à convenir des bases de l'idée. Mettez quelque chose sur papier que vous pourrez ensuite utiliser en guise de schéma pour créer un prototype plus détaillé.

3) Déterminer ce que vous souhaitez apprendre

Que voulez-vous le plus apprendre de votre idée? Demandez à chaque personne d'écrire sur des feuillets autocollants quelques questions qu'elle souhaite poser, puis regroupez le tout. Discutez et convenez des deux ou trois choses que vous voulez le plus apprendre; ce sera le point central de votre prototype, mais cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas aussi tirer des leçons d'autres choses.

4) Décider de la façon de prototyper l'idée

Vous devez savoir quelles parties de l'idée vous voulez prototyper et quelle forme devrait prendre votre prototype. Que devez-vous montrer aux gens pour qu'ils découvrent les réponses à vos questions? Ne consacrez pas trop de temps à cette étape; si vous manquez d'inspiration, essayez simplement de faire quelque chose. Voici quelques exemples pour vous aider à réfléchir :

- Pour une interaction avec une clientèle, essayez un jeu de rôle ou un sketch.
- Pour un site Web, créez chaque page à l'aide de papier et d'un crayon
- Pour un nouvel espace, faites un plan
- Pour un processus ou une expérience, essayez de créer un scénario en images, une bande dessinée, un organigramme ou une histoire

4. Créer des prototypes

COMMENT ORGANISER UN ATELIER POUR CRÉER DES PROTOTYPES



5) Créer le ou les prototype(s)

Utilisez le matériel que vous avez sous la main et travaillez rapidement avec ce que vous avez déjà pour créer un prototype de votre idée.

Conseil : un prototype a pour but de démontrer et de tester les propriétés de votre idée. S'il y a plusieurs choses importantes que vous souhaitez apprendre, vous pourriez créer différents prototypes. Il peut être utile de diviser le groupe en plus petites équipes, chacune chargée de travailler sur un prototype différent.

6) Réflexion

- a. Qu'avez-vous créé? Quels matériaux avez-vous utilisés?
- b. Quel aspect de votre prototype vous plaît le plus? Selon vous, qu'est-ce qui mérite d'être encore amélioré?
- c. Qu'est-ce que cette création vous a permis d'apprendre à propos du problème sur lequel vous travaillez?
- d. Quel conseil donneriez-vous à une personne qui n'a encore jamais créé de prototype?