

Tester une idée avant d'engager le développement.

Un prototype est un outil de travail pour rendre une idée concrète, observer les usages et choisir la suite. Son intérêt vient de la question qu'il permet d'explorer.

01 Choisir la décision à éclairer

Commencez par une question précise : l'idée est-elle comprise ? La proposition répond-elle à un besoin ? Le parcours permet-il d'accomplir la tâche ? Cette question détermine ce qu'il faut montrer.

VOS NOTES

02 Construire juste assez pour apprendre

Une séquence d'écrans, une interaction détaillée ou une simulation peuvent suffire selon l'objectif. La fidélité du prototype doit soutenir l'observation recherchée.

VOS NOTES

03 Observer une situation, écouter le raisonnement

Proposez une tâche réaliste et observez le chemin suivi. Les hésitations, les attentes et les interprétations aident à comprendre ce qui doit être ajusté.

VOS NOTES

04 Transformer les retours en décisions

La synthèse doit préciser les apprentissages, les questions encore ouvertes et le prochain choix à faire. Le prototype évolue avec ce que le terrain vous apprend.

VOS NOTES

VOTRE QUESTION À ÉCLAIRCIR

VOTRE PROCHAIN TEST
