



PROTOTYPAGE

TESTER LES SOLUTIONS PROPOSÉES

- **Donner rapidement forme à une idée afin de la confronter à la réalité.**
- **En faire vivre l'expérience concrète aux parties prenantes.**

Nous nous sommes ensuite déplacés à plusieurs reprises à Sarre-Union pour aller prototyper les différentes idées issues de l'idéation. Une idée était de sourcer en pair-à-pair (c'est à dire via la recommandation d'un pair), de se rendre sur le terrain à la rencontre directe de jeunes avec un jeune du programme "Révèle-toi" qui pourrait leur expliquer ce qu'il a vécu et ce que ce programme lui a apporté.

Pour cela nous avons demandé à Emre, un jeune du programme de nous aider et l'avons associé dès le début à la démarche. Nous avons ensuite organisé une journée de sourcing avec les outils nécessaires : discours pour présenter le programme, flyer qui reprend les informations principales à distribuer aux jeunes rencontrés, plateforme numérique mobile de sourcing pour permettre d'entrer l'ensemble des contacts récoltés directement sous forme numérique, liste des lieux à aller explorer.

Tout ce travail est un travail de prototypage. Cela signifie que nous avons mis en place cette journée de sourcing et les outils associés pour pouvoir tester la pertinence de chaque intervention et de chaque outil et de pouvoir comprendre comment les améliorer.

Avant la journée de sourcing nous avons donc mis en place un protocole de test : que souhaite-t-on tester ? Quels renseignements recherchons-nous ? Comment mesurer la pertinence de telle intervention ou de tel outil ?

PASSER À L'ACTION

Comment faire ?

- **Ne pas considérer le prototype comme une solution en soi,** mais plus comme une question à poser aux utilisateurs
- **Pour chaque idée, lister les questions à poser aux parties prenantes à travers le prototype.** Par exemple pour l'idée d'un flyer à destination des jeunes plusieurs questions doivent être posées : s'agit-il du bon média ? Vont-ils le garder dans leurs affaires ? Quelles informations doivent y figurer?
- **Trouver la manière la plus simple et la moins chronophage** de réaliser un prototype pour répondre à ces questions. Inutile de passer des heures sur la mise en page si après cinq minutes de test vous voyez les jeunes jeter le flyer à la poubelle.
- **Pour obtenir des retours constructifs de la part de vos utilisateurs, il est impératif de leur faire vivre une expérience.** Leur expliquer l'idée ne fera appel qu'à leur intellect. Mais leur faire vivre la concrétisation de cette idée peut vous donner des retours d'ordre plus émotionnel. Le prototype doit donc être aussi empirique que possible.

Éléments de posture

- Ne pas être perfectionniste, aller au plus vite pour concrétiser l'idée.
- Il vaut mieux utiliser son temps pour réaliser plusieurs prototypes rapides plutôt que d'en réaliser un complet.
- Avant de vous lancer dans la réalisation d'un prototype, penser à la manière dont il va être testé auprès des utilisateurs.
- Concevoir vos prototypes de sorte à pouvoir les faire évoluer facilement.