ÉPISODE 6

PROTOTYPER POUR TESTER VITE ET BIEN

Introduction

Le prototypage est une étape centrale du design, qui permet de tester tôt pour éviter les erreurs tardives.
Les maquettes permettent de représenter concrètement un parcours utilisateur cible, de tester le service en amont, et de l'améliorer de façon itérative avant même le développement.

Définition

Un prototype… c'est quoi ?
Un prototype est une représentation d'un produit ou service numérique, qui simule une interface pour tester des parcours ou des fonctionnalités.
Il peut prendre différentes formes selon l'avancement ou les objectifs :

- Esquisse papier.
- *Wireframe* (structure).
- Maquette interactive en haute fidélité (visuels réalistes + interactions simulées)

Ce n'est pas un livrable final ni un « brouillon » à négliger : c'est un outil d'apprentissage et de dialogue.

Pourquoi est-ce important ?

Les bénéfices concrets du prototypage :

- Permet de valider des idées sans coder, donc d'économiser du temps et du budget.
- Facilite l'identification des blocages ou incompréhensions du point de vue usager.
- Accélère les itérations pour plus de réactivité et moins de retours tardifs.
- Aligne l'équipe projet en rendant visibles les choix de conception.

En quoi suis-je concerné ?

Ce n'est pas que pour les designers, tout le monde peut et doit s'emparer du prototypage
Le prototype facilite les échanges entre design, tech, métiers et décideurs.

- Il matérialise des décisions abstraites (parcours, arborescence, règles métiers).
- Il rassure les décideurs en projetant concrètement ce qui est en train d'être construit.
- Il permet d'illustrer les spécifications fonctionnelles (utile pour les devs).

À faire

- Prototyper tôt, même de manière simple (papier, schéma, *wireframe*).
- Tester les maquettes avec de vrais usagers, itérer après chaque test.
- Travailler en collaboration (UX, dev, métier, accessibilité…).
- Intégrer un expert accessibilité dès le maquettage (contrastes, navigation, composants…).

À éviter

- Attendre une version « parfaite » avant de tester.
- Commencer directement par une maquette haute fidélité sans avoir validé les fondamentaux.
- Travailler en silo sur la maquette sans échanges avec l'équipe.

Comment procéder ?

Méthode simple, accessible et efficace :

- Définir l'objectif de la maquette (parcours à tester, choix à valider…).
- Choisir le niveau de fidélité :
  - Bas niveau (papier, *wireframe*) pour les premières idées
  - Plus réaliste ensuite si besoin de tests concrets
- Réaliser le prototype, seul ou en collaboration.
- Tester avec des usagers représentatifs, observer, noter les blocages.
- Itérer selon les retours, puis re-tester si besoin.

Conclusion

Un prototype, ce n'est pas un brouillon : c'est une boussole. Plus on teste tôt, plus on se rapproche vite de la bonne solution.