

Je veux expérimenter
et améliorer
en recueillant des
informations utiles sur mon
travail à différentes étapes



}

PLAN D'EXPÉRIMENTATION

INSPIRÉ DE
Nesta (2011) Prototyping in Public Spaces.

NIVEAU DE PARTICIPATION



NÉCESSITE UN CERTAIN DIALOGUE avec vos collègues/pairs. Prévoir du temps pour ces échanges, et remplir la fiche en collaboration avec votre équipe sur une journée environ.

Quel est cet outil et pourquoi l'utiliser ?

L'expérimentation est quelque chose que nous faisons tous au quotidien lorsque nous essayons quelque chose de nouveau, depuis de nouvelles recettes de cuisine jusqu'à des itinéraires différents pour nous rendre quelque part : il s'agit tout simplement de tester une idée pour voir comment elle peut être améliorée. Au travail cependant, il ne suffit pas de tester ou d'essayer ; l'expérimentation est un moyen structuré de vérifier que l'on dispose d'une solution ou d'une approche efficace et adaptée avant de la déployer ou d'investir massivement dans la solution.

Le plan d'expérimentation fournit un aperçu élémentaire mais utile des différentes manières de tester votre travail, et du moment approprié pour le faire. Vous pouvez par exemple construire une maquette ou un prototype de votre idée à l'aide de différents matériels, ou simplement dessiner ou mettre en application votre idée. Le plan d'expérimentation vous aide aussi à structurer le processus de conception de votre produit, objet ou service : il est d'autant plus efficace si vous suivez une série structurée d'étapes. Vous pourrez ainsi améliorer votre travail en continu, tout en évitant d'être submergé lorsque les retours d'information commencent à s'accumuler. La fiche d'activité indique deux moments où il est généralement bénéfique de tester votre idée : au tout début du développement, puis dans les dernières étapes, juste avant la mise en œuvre.

? COMMENT L'UTILISER

Le prototypage rapide est souvent réalisé à différents stades d'un processus dans le but soit de chercher de nouvelles idées, soit de tester une idée existante pour vérifier si elle donne les résultats escomptés et l'améliorer. On peut y avoir recours aussi souvent que possible. Dans le cas du prototypage rapide, l'essentiel est que le prototype soit aussi simple et peu coûteux à réaliser que possible, en insistant davantage sur le cœur de l'offre plutôt que sur les finitions. N'hésitez pas à vous servir de tout ce qui est à votre

disposition autour de vous si cela doit vous permettre de mettre votre idée à l'épreuve, au lieu de simplement en parler ou y penser.

Utilisez la fiche de travail comme référence pour vous guider dans la planification de vos essais. Précisez toujours clairement l'idée principale que vous voulez tester à l'aide de votre prototype ou de votre proposition ; n'oubliez pas de noter tout ce que vous apprendrez sur la manière d'améliorer votre travail en réaffectant les activités, les ressources, les personnes ou les matériaux.



Je veux expérimenter et améliorer
en recueillant des informations utiles sur mon travail à différentes étapes

PLAN D'EXPÉRIMENTATION

Hypothèse

Précisez la principale idée/hypothèse que vous voulez tester.

Testez rapidement votre idée pour déterminer si elle peut marcher dans la vraie vie.

Construisez une petite maquette représentant votre idée à l'aide de carton/papier, des légos, des jouets ou de tout autre matériau disponible – afin de visualiser votre idée en trois dimensions et de vérifier si elle fonctionne sans difficulté, ou si elle présente des lacunes.

Présentez à votre public cible cette maquette ou tout autre élément qui permet de matérialiser ou visualiser votre idée. Faites comme si votre idée avait été lancée «pour de vrai»: comment les utilisateurs pourront-ils s'informer? Comment les utilisateurs pourront-ils utiliser votre idée? Vous pouvez aussi vous aider du Parcours usager. Essayez de jouer avec différentes possibilités pour découvrir d'autres moyens de faire les choses.

Retracez l'ensemble de votre expérimentation sous forme de récit pour vous assurer de n'avoir oublié aucune étape.

Testez à nouveau votre idée après l'avoir développée plus avant, pour en étudier les détails avant son lancement.

Construisez un nouvel maquette de votre idée. Dans la mesure où vous avez développé votre idée plus avant, vous devriez maintenant avoir plus de détails et d'éléments à vérifier pour que tout fonctionne de façon harmonieuse.

Donnez à voir votre idée à nouveau. Vous pouvez utiliser le Blueprint pour vérifier si les différents éléments sont bien articulés entre eux et que l'ensemble est cohérent.

Retracez à nouveau ce travail avec plus de détails que la fois précédente. Vérifiez que toutes les étapes de votre récit s'enchaînent correctement.

Dressez la liste de tout ce dont vous avez besoin pour que votre idée se réalise.

Recensez tout ce dont vous avez besoin, en termes d'activités, de ressources, de personnes et de matériaux, pour que votre idée soit assez réaliste pour être mise en œuvre.