



Prototypage

La progression d'équipes XP tout au long de leur cycle de vie requiert une formalisation fréquente de leur projet, sous forme de prototype. Ce terme est à comprendre au sens large. (Comme le déclare Diego Rodriguez, associé de l'agence IDEO, "tout se prototypé, vous pouvez prototyper avec tout".)

Nous utilisons de nombreuses modalités et outils pour appuyer le prototypage, que nous maîtrisons parfaitement. Par exemple, nous avons développé un dispositif complet de prototypage rapide nommé **OutDaBox**, qui peut être utilisé à l'occasion de tout atelier ou séminaire.

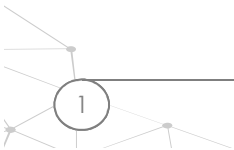
Nous comprenons, développons et enseignons le prototypage comme un levier d'agilité très puissant et composite (systémique) : il peut intégrer des modélisations matérielles en 3D, mais aussi des représentations basique en 2D ("paper prototyping") ou encore digitales de toutes les dimensions du projet : intentions, valeurs, partenariats, interfaces, ressources, segments d'utilisateurs, structure financière, etc.

Ce prototypage présente plusieurs avantages :

- il amplifie la dynamique collaborative de l'équipe,
- l'équipe se confronte aux dimensions tangibles et systémiques de son projet,
- le prototype facilite le partage avec des contributeurs ou utilisateurs,
- les feedbacks obtenus peuvent être intégrés en temps réel dans le prototype,
- l'évolution du projet est plus lisible pour l'équipe et ses interlocuteurs,
- la communication avec un écosystème large est beaucoup plus aisée,
- les projets sont accélérés jusqu'au MVP (produit viable minimal) et de meilleure qualité.



Lors des démarches collaboratives et itératives que nous accompagnons, nous utilisons de multiples outils de prototypage, pour modéliser les dimensions matérielles et immatérielles d'un projet. Seules quelques unes d'entre elles peuvent être détaillées ici, et nous en inventons sans cesse de nouvelles...



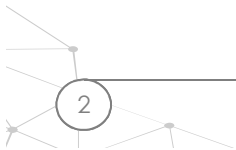


OutDaBox

Nous avons développé un dispositif complet de prototypage physique, nommé **OutDaBox**.

Ce dispositif de prototypage rapide est très souple, puisqu'il n'impose pas de processus prédéterminé, et s'adapte à toutes les méthodologies de facilitation. Ils permettent de servir jusqu'à 30 équipes simultanément (200 participants !), en donnant un maximum d'autonomie aux participants, qui n'ont besoin d'aucune compétence technique pour pouvoir utiliser immédiatement le dispositif. Il peut également se décliner dans des formats ultra légers pour l'initiation au prototypage de groupes de taille réduite.

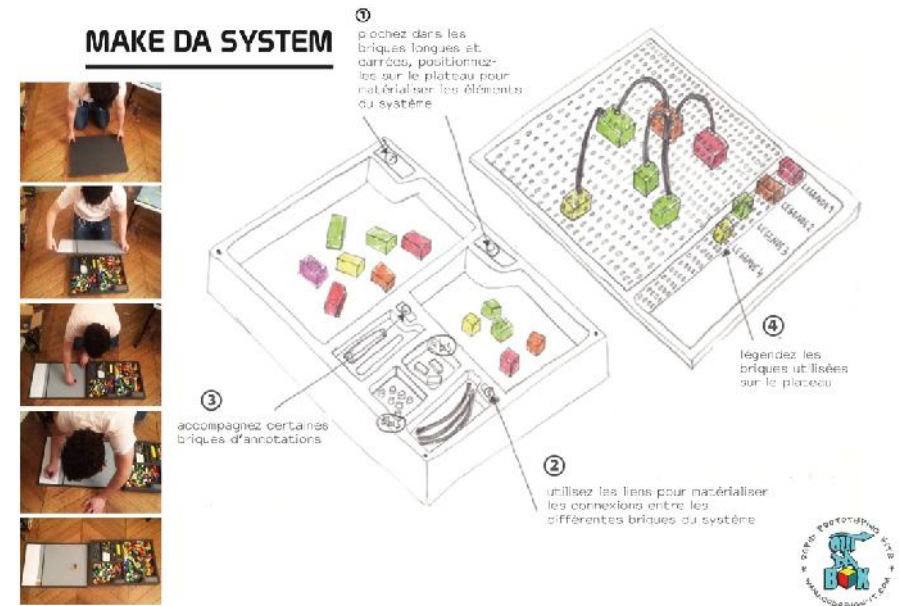
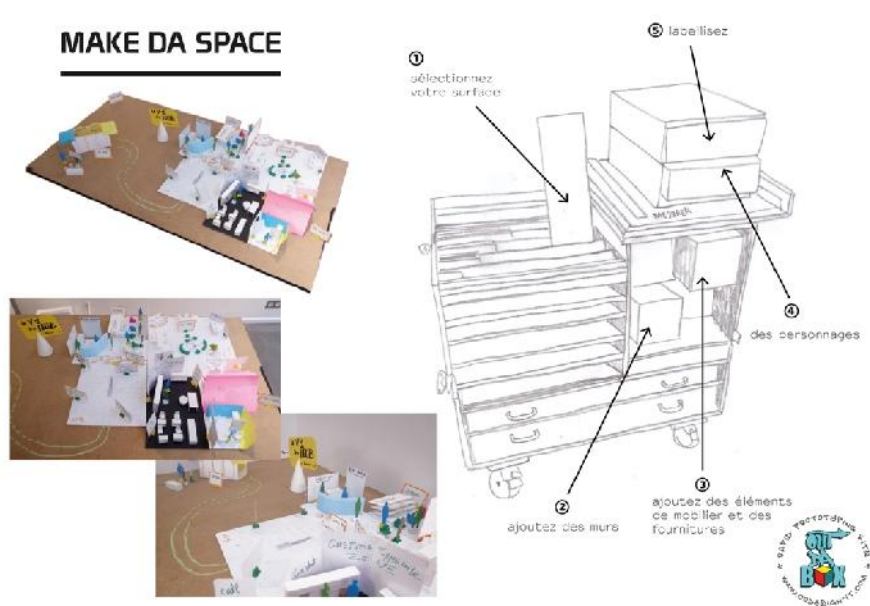
OutDabox a été testé avec succès en 2016 avec nos clients (BNPP, Cora, Kisio ...), mais surtout au travers de plusieurs projets impliquant des communautés d'innovateurs particulièrement avancés et exigeants : PrototypingLab à l'occasion de la Conférence Lift (Genève), ZeChangeMakers (Marseille-Aix) et BlockFest (Paris). Les feedbacks de ces communautés sont très enthousiastes, comme en témoignent leurs nombreux messages sur Twitter (#OutDaBox).





OutDaBox est composé de 6 boxes différentes, pour réaliser les prototypes suivants :

- Espaces (MakeDaSpace) / prototypes des plateaux projets collaboratifs, bureaux, labs, locaux commerciaux, lieux d'exposition...
- Systèmes (MakeDaSystem) / prototyper des chaînes de valeur, des cycles de vie produit, des processus, des écosystèmes, des organisations...
- 2D (MakeDa2DThings) / prototyper de la signalétique, des supports de communication, des jeux de cartes ou de plateau...
- 3D (MakeDa3DThings) / prototyper des objets physiques, sans technologies compliquées (une imprimante 3D peut néanmoins être ajoutée)
- Apps (MakeDaApp) / prototyper en low-tech (sans technologie) des interfaces numériques, des applications digitales...
- Vidéo (MakeDaMovie) / prototypes des films de communication, de formation, de publicité, de pitch projet...





MAKE DA 2D THINGS

1 imprimez vos propres supports visuels

2 consultez un certain nombre d'exemples en guise d'inspiration

3 manotez-vous d'un kit de départ

4 utilisez les outils de mise en forme

5 sélectionnez un ou plusieurs capiers de votre choix

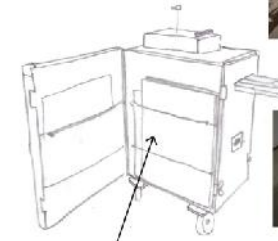


MAKE DA 3D THINGS

1 manotez-vous d'un kit de départ

2 sélectionnez un ou plusieurs matériaux de votre choix

3 utilisez les outils de mise en forme



papier, carton et mousses grand format



MAKE DA APP

1 créez les pages principales de l'application du site en plaçant des éléments dans le «cookbook»

2 éléments tirés du «cookbook»

3 accompagnez certains écrans d'annotations

4 reliez les zones cliquables à l'aide des «gouttes» pour figurer le sens de navigation

5 éléments tirés du «cookbook»



MAKE DA MOVIE

1 imprimez vos supports visuels

2 mettez en place votre décor

3 posez l'écran pour charger vos vidéos

4 prenez un kit par équipe

