

## PHASE 2 CONCEVOIR & TESTE

# Activité des cinq artefacts

Effort ●●●●●

### Objectif

Développer un ensemble de prototypes potentiels fondés sur une évaluation des matériaux accessibles dans les environs.



### Temps requis

5-6 heures



### Participants

L'équipe de conception et de recherche, les partenaires et les parties prenantes, les personnes pour lesquelles vous réalisez la conception.

### Mode d'emploi de l'outil

Un prototype est une version incomplète d'un produit physique ou numérique, destiné à être testé par les utilisateurs. Cet exercice utilise ce qui existe déjà dans le milieu pour construire quelque chose de nouveau.

1. **Le profil de l'utilisateur et la question « Comment pourrions-nous ? »** Commencez par réexaminer un profil d'utilisateur spécifique et l'idée. Ces informations constituent le socle de votre activité de conception.
2. **Imaginez cinq prototypes.** Demandez aux participants d'imaginer cinq artefacts ou objets susceptibles de représenter l'idée. Ces artefacts ou objets devraient être de nature diverse, allant d'applications numériques à des dispositifs physiques ou des concepts de service. Encouragez les participants à être créatifs et à sortir des sentiers battus.
3. **Fusionnez les artefacts.** Demandez aux participants de fusionner les artefacts et/ou objets et d'élaborer un concept physique unique de prototype correspondant à leurs idées.
4. **Description du prototype.** Les participants doivent décrire chaque prototype en détail. Quelle est la fonctionnalité de base ? Comment répond-elle aux besoins de l'utilisateur ? Quelles sont les principales caractéristiques ? Comment l'utilisateur interagit-il avec le prototype ? Examinez l'expérience utilisateur, le design de l'interface et les aspects liés à la facilité d'utilisation.

## PHASE 2 : CONCEVOIR &amp; TESTE

## Activité des cinq artefacts

PERSONA (PROFIL) D'UTILISATEUR

QUESTION « COMMENT POURRIONS-NOUS ? »

IDEE

Décrivez ou dessinez votre idée ici

5 ARTEFACTS



FUSIONNEZ

Fusionnez les artefacts et/ou objets et élaborer un concept physique unique de prototype correspondant à votre idée.

DESCRIPTION

Décrivez chaque prototype en détail. Quelle est la fonctionnalité de base ? Comment répond-elle aux besoins de l'utilisateur ? Quelles sont les principales caractéristiques ? Comment l'utilisateur interagit-il avec le prototype ?