

INM5151 – Projet d'analyse et de modélisation

Prototypage

Jacques Berger

Objectifs

Introduire la pratique du prototypage

Prérequis

Aucun

Prototypage

Prototype

Simulation

Modèle représentatif du système final

Prototypage

Le prototype est un outil de communication

C'est une représentation tactile et concrète qui fournit une expérience tangible

Prototypage

On peut se servir du prototypage pour 2 choses :

- 1) Développer une interface utilisateur en obtenant du feedback régulièrement
- 2) Démontrer la faisabilité d'un projet et présenter le prototype aux parties prenantes

Prototypage

Le processus du prototypage est souvent un incubateur d'idées

Également, le développement d'un prototype prend moins de temps qu'un document de spécifications exhaustif

Prototype

Les prototypes sont adaptatifs, ils peuvent être mis à jour rapidement pour adapter la nature changeante des logiciels

Prototype

Permet de réduire les erreurs d'interprétation

Permet de détecter les erreurs d'utilisabilité plus rapidement

Prototype

Un document contenant des spécifications sur une interface utilisateur peut devenir très volumineux

Un prototype sera plus facile à travailler qu'un tel document, ce qui signifie des économies à long terme

Prototype

Le prototype est destiné à être présenté régulièrement au client ou aux utilisateurs

Ce fréquent feedback permet de réduire le risque relié au développement d'une interface

Processus

Le prototypage est un processus itératif et évolutif

Chaque présentation du prototype permet d'obtenir un feedback qui servira à raffiner le prototype

Processus

Choisir une technologie confortable qui permet d'obtenir un résultat rapidement

Ne mettre que les concepts les plus forts

Refaire la présentation et obtenir le feedback autant de fois que nécessaire

Processus

Tests

Laisser le client ou les utilisateurs manipuler le prototype

Principes

Comprendre l'audience et l'intention
Déterminer ce qu'on doit prototyper
Déterminer le degré de fidélité
Choisir le bon support

Principes

Concevoir un peu au début et prototyper le reste
Ne pas tout concevoir au début
Le feedback obtenu lors du prototypage
confirmera ou invalidera les hypothèses du
départ

Principes

Gérer les attentes
Avant de présenter

Principes

Le prototype n'a pas besoin d'être parfait

En faire «juste assez» selon le contexte

Principes

Si on ne peut pas le coder, on peut le simuler

Principes

Ne prototyper que le nécessaire

Principes

Prototyper tôt et souvent
Pour réduire le risque

Recommandations

Ne faire que le nécessaire pour démontrer la faisabilité du projet

Utiliser des données qui ont l'air véritables

Soigner l'aspect visuel du prototype (esthétique, uniformité de l'interface, etc.)