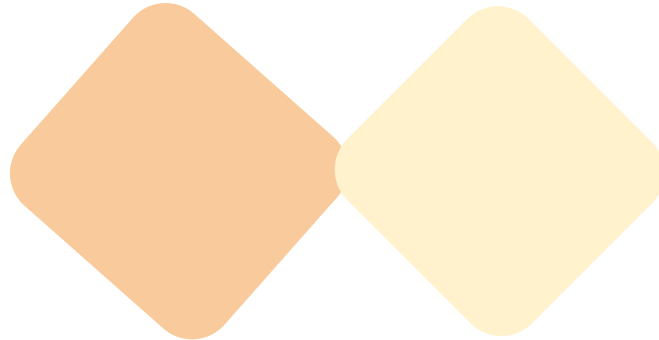


SHN 22 avril

Prototypage - “Mom Test”



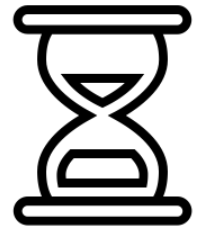
veronique.sanguinetti@uphf.fr



Rappels sur la première séance

Règles du jeu

- J'écoute sans juger
- Je prends en compte le point de vue de l'autre
- J'approfondis, je reformule
- Je respecte le timing
- Je suis engagé dans le présent
- Si je critique, je propose



Règles pour travailler ensemble sur un document partagé

- Chaque groupe ou personne travaille sur sa diapositive
- Les personnes n'écrivent que sur leurs diapositives, elles ne suppriment rien du travail des autres équipes
- Les personnes n'écrivent sur les autres diapositives que si elles y sont invitées



I - Pourquoi est-ce si important d'être créatif?

Eunice Key Competencies 2024

- **Cognitive flexibility** 
- Communication
- Digital competence
- Global intercultural competence
- Problem solving
- Self-management
- Teamworking
- Technical competence

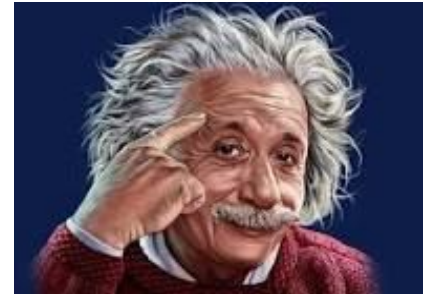
Que signifie le mot “créativité”?

Creativity is the **ability to connect** seemingly unrelated experiences." –

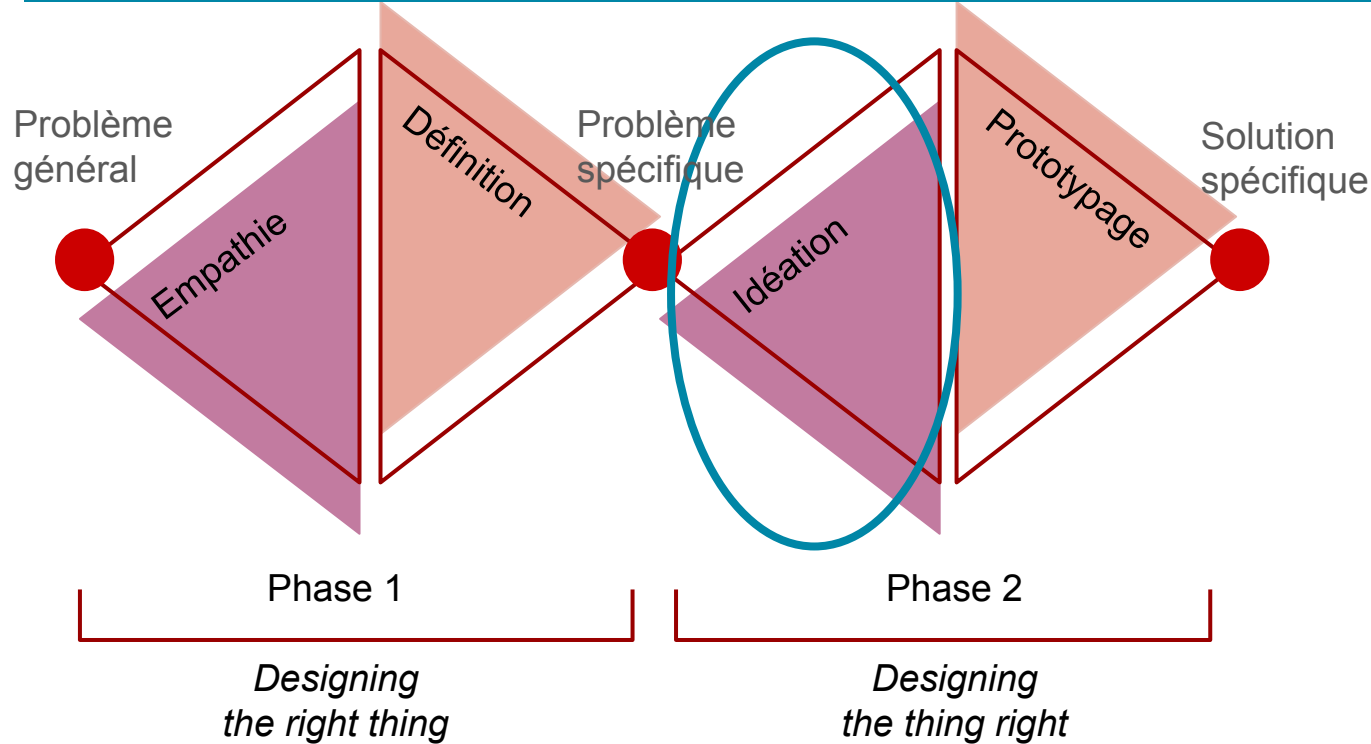
Steve Jobs, from the book Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration by Ed Catmull.



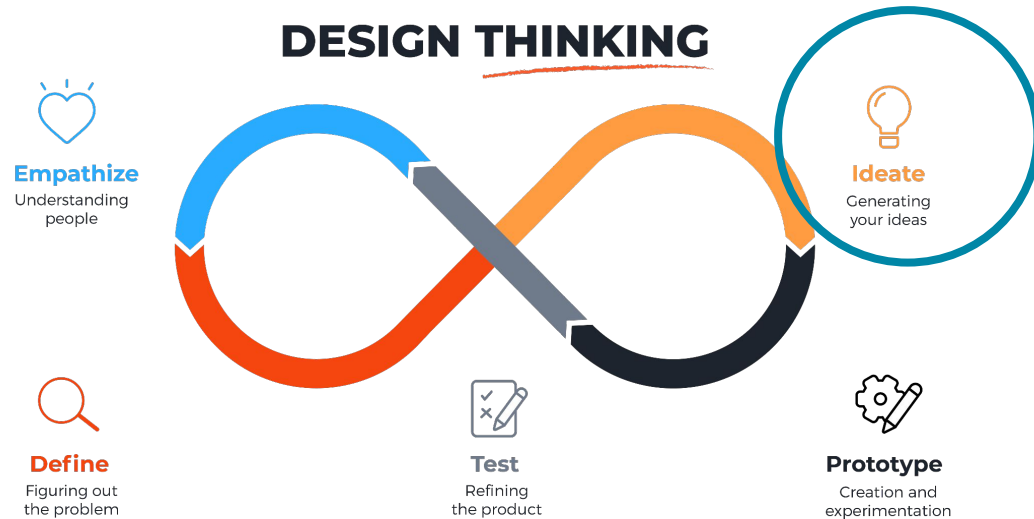
“Creativity is seeing what everyone has seen and thinking what no one has thought.
It is intelligence having fun”



II - La place de la créativité dans le Design Thinking

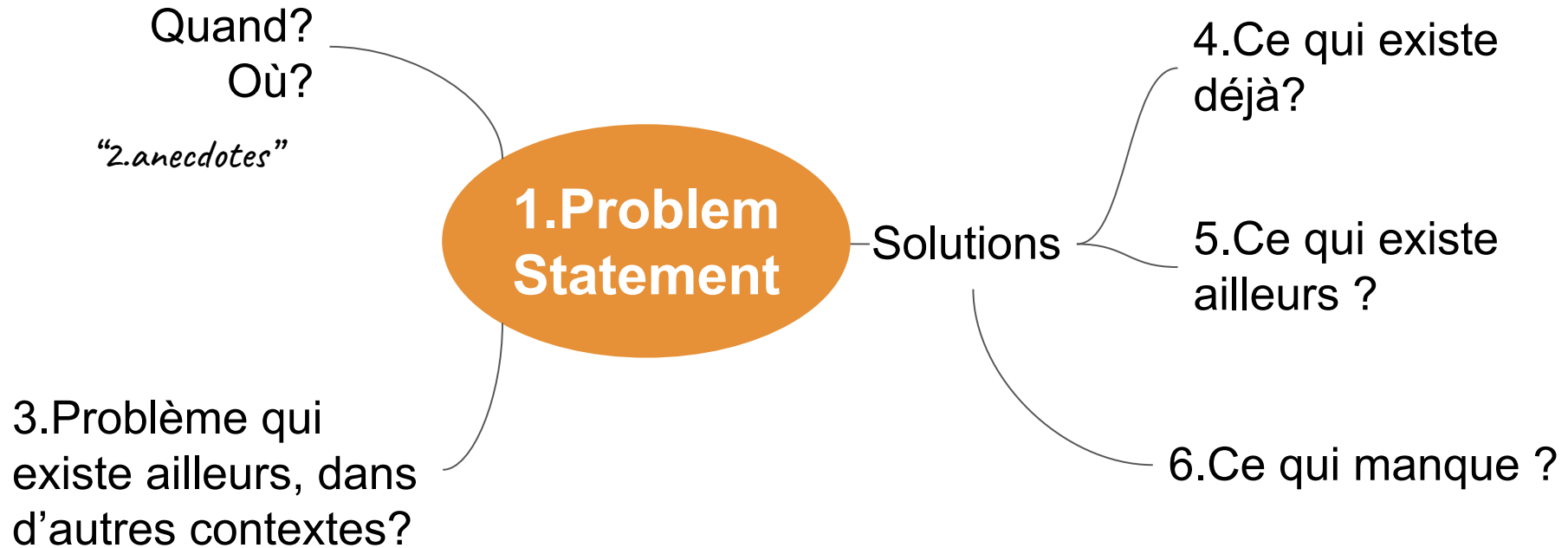


La place de la créativité dans le Design Thinking

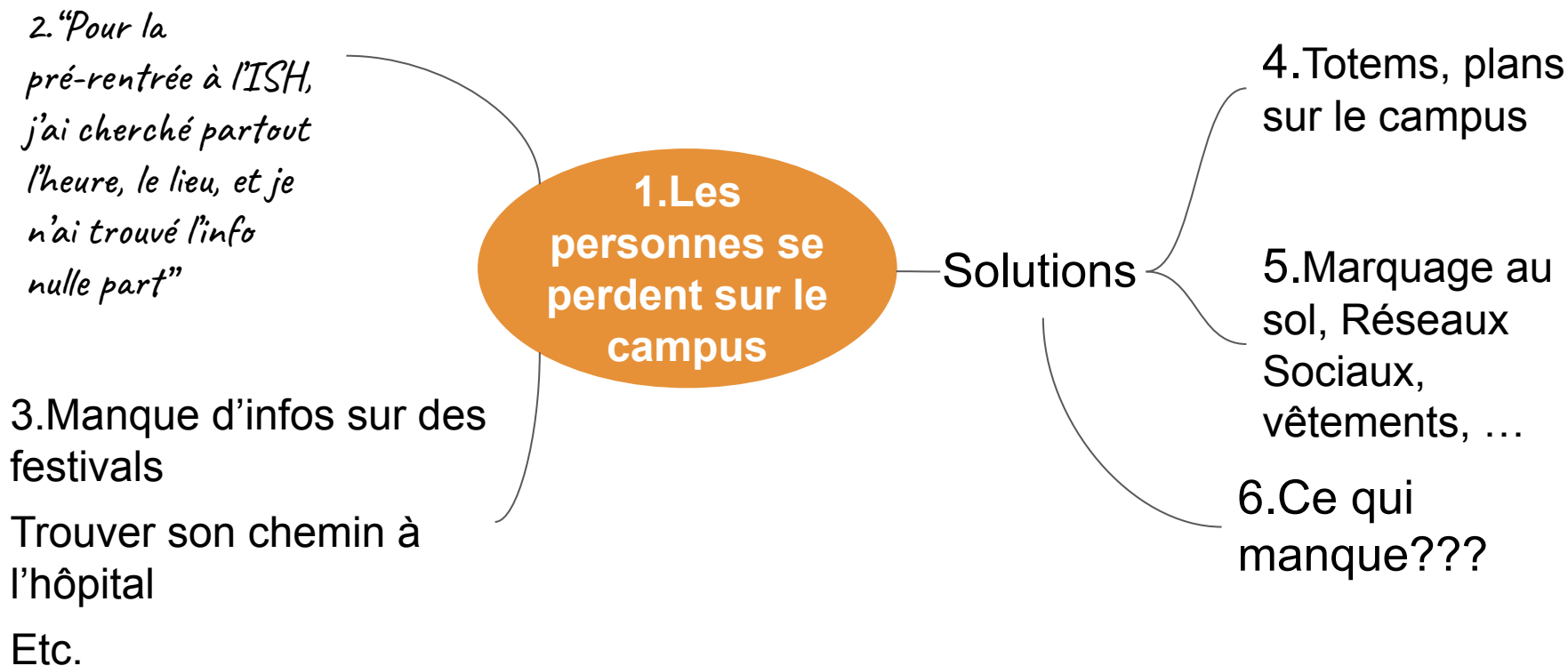


Sources: *InfoDiagram.com*
et *E.Marchoix (M2MDPE 2024)*

III - Et pour votre projet?



Exemple



III - Et pour votre projet?

2 cas de figure

1. Parmi les solutions existantes ailleurs, vous avez trouvé de quoi imaginer votre solution
2. Parmi les solutions existantes ailleurs, vous n'avez rien trouvé, le problème existe partout, et rien ne vient le solutionner



Conséquences

1. Vous mettez en place un test de votre solution
2. Vous devez être créatif pour imaginer une solution à ce problem statement qui reste sans solution

IV - Brain Post it avec contraintes



Notez toutes les idées de solutions nouvelles

Attention, les solutions doivent répondre aux contraintes suivantes



- La solution de vos rêves
- Une solution simple et pas chère
- Une solution qu'on peut tester sans déboursier un centime
- Une solution qui commence par A; E; I; O; U
- Une solution pour des aveugles, pour des malentendants, etc.

IV - Brain Post it avec contraintes



Notez aussi toutes les solutions qui viendraient empirer fortement le problème:



- Votre pire cauchemar : la solution viendrait compliquer le problème et non le résoudre
- Une solution la plus compliquée possible, avec plein de détails, d'options
- Une solution la plus chère possible

IV - Convergence - tri des idées



Classez vos idées

Comparez et sélectionnez 3 ou 4 solutions qui pourraient :

- *résoudre votre problématique*
- *avoir un intérêt économique et social pour d'autres personnes*



IV - Convergence - Fiche concept



**Nom du
concept**

Avant l'utilisation ...

De quoi s'agit-il?

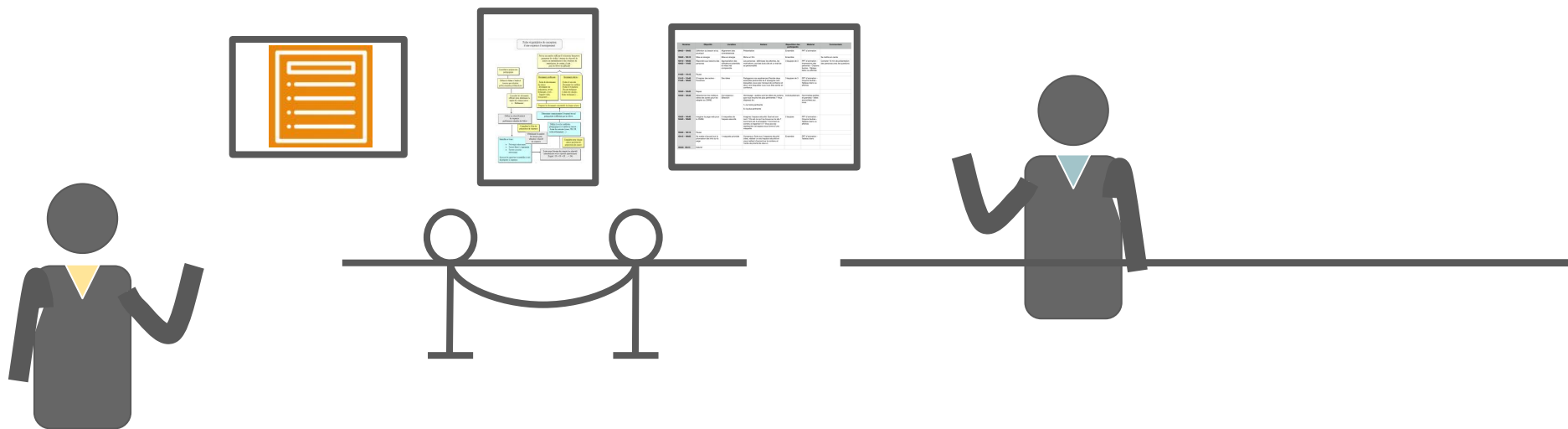
Pendant l'utilisation ...

**Schéma qui
explique votre
idée**

Après l'utilisation...

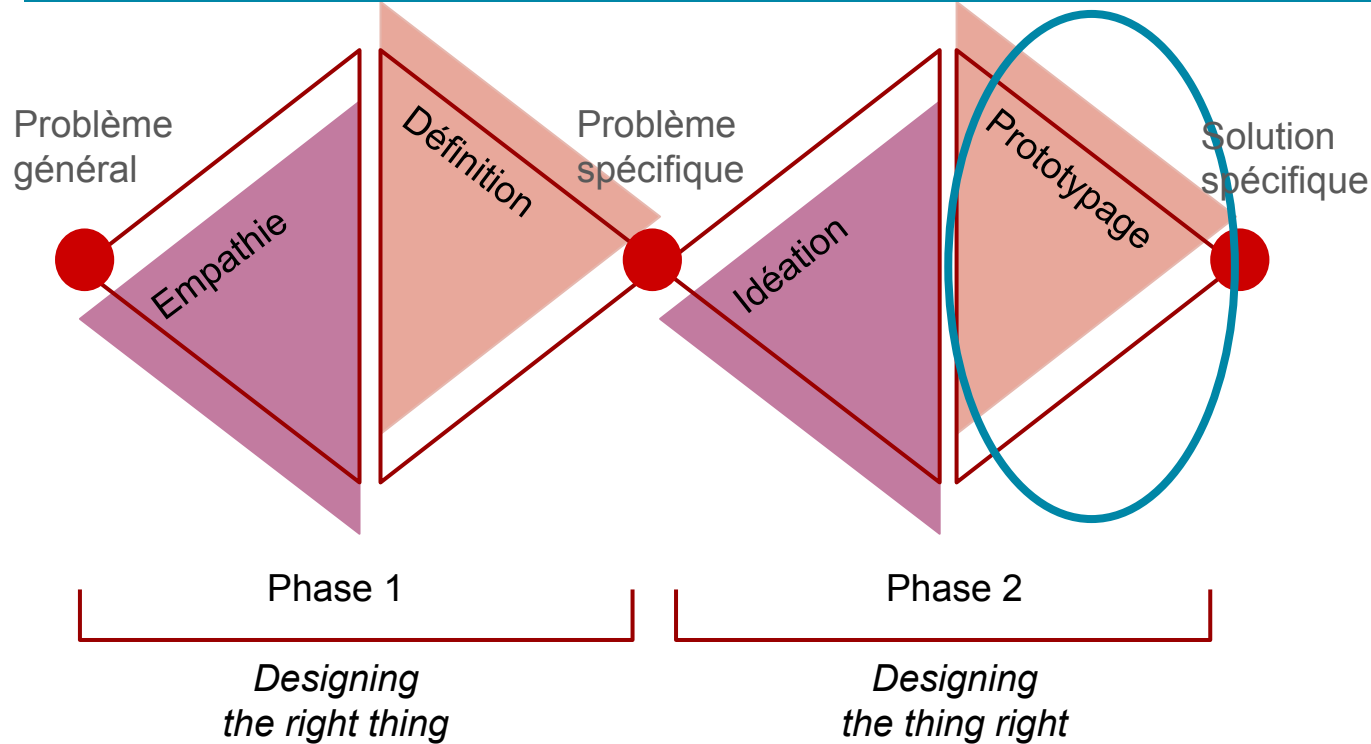
*En groupe,
Préparez la fiche concept
sur une ou 2 feuilles A4*

Vernissage

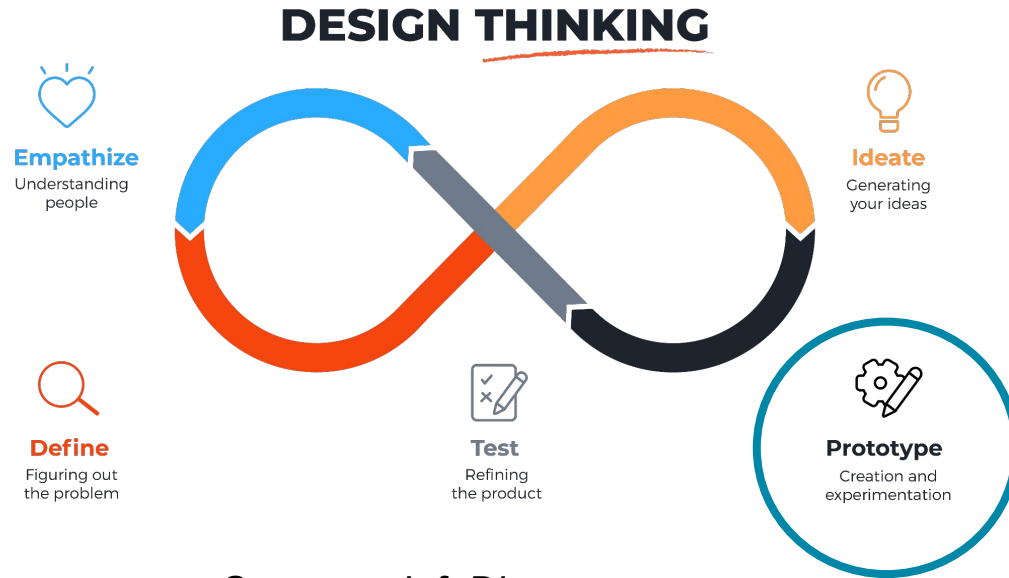


Aujourd'hui - Prototyper et "Mom test"

La place du prototypage dans le Design Thinking



La place du prototypage dans le Design Thinking



Sources: *InfoDiagram.com*
et *E.Marchoix (M2MDPE 2024)*

V - Le Minimum viable product or service

MVP

Comment **ne pas construire** un MVP



Comment **construire** un MVP

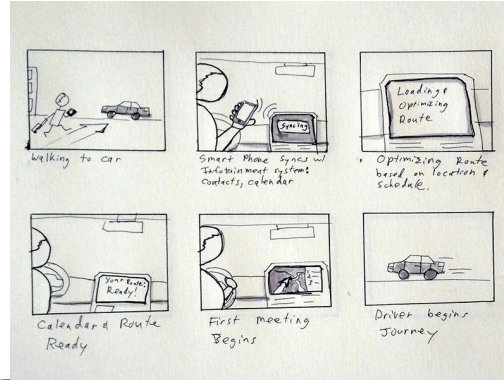
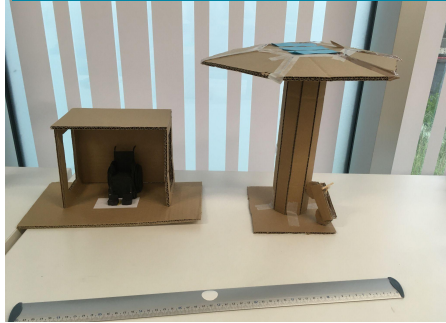


Qui est notre premier utilisateur ? client ?

Par quoi commençons-nous, dans notre offre ?

Combien sommes-nous chacun prêt (e) à perdre d'argent dans le projet ?

Préparer votre prototype



Vous prototypez votre offre, qui explique, comment votre persona l'utilise pour résoudre son problème:

- ce qui se passe avant l'utilisation de votre idée
- ce qui se passe pendant
- ce qui se passe après

VI - Tester et améliorer votre prototype

1. Préparez le test

- a. Préparez une tâche à exécuter pour votre utilisateur
- b. Donnez-lui un ordre simple à exécuter : - Réserver un voyage

2. Exécutez le test

- a. Ne lui dites pas comment l'utiliser, ne défendez pas votre solution
- b. Obtenez tous les retours sur la façon dont il interagit avec votre solution : il fronce les sourcils, il a du mal à l'utiliser

3. Obtenez des retours

- a. Menez des entretiens avec vos utilisateurs pour comprendre quelles sont les forces et les faiblesses de votre prototype
- b. Ne leur demandez pas ce qu'ils veulent, comprenez ce dont ils ont besoin dans l'expérience de votre solution et modifiez votre prototype

“The Mom Test”

Poser des questions auxquelles même votre maman (ou votre ami-e) répondra honnêtement, et non pas pour vous faire plaisir

Les faire parler de leur vie	Ne pas parler de votre idée
Demander des exemples concrets du passé	Ne pas demander des généralités ou des opinions sur le futur
Écouter davantage	Parler moins

Source: the Mom Test, Rob Fitzpatrick, 2013

“The Mom Test”

Les signes que votre discussion n'est pas utile

- vous recevez des compliments
- vous remerciez pour des compliments
- vous écoutez des généralités (je fais souvent cela, je fais toujours..., je ne fais jamais....)
- vous écoutez des promesses (je ferais... cela m'intéresserait... je pourrais....)

Source: the Mom Test, Rob Fitzpatrick, 2013

“The Mom Test”

De “bonnes questions”:

- Pourquoi cela est important pour vous?
- Quelles sont les implications?
- Racontez moi la dernière fois que cela s’est passé
- Qu’avez-vous déjà essayé?
- Comment vous débrouillez-vous actuellement?
- Qu’est-ce qui fait que vous n’avez pas encore résolu le problème?
- Qui pourrait me donner également des informations?
- Y a t’il autre chose dont vous voudriez me parler? etc.

Source: the Mom Test, Rob Fitzpatrick, 2013

“The Mom Test”

De “mauvaises questions”:

- Pensez-vous que c'est une bonne idée?
- Achèteriez-vous un produit ou service qui ferait
- Combien seriez-vous prêt-e à payer pour un produit ou service qui ...
- Achèteriez-vous un produit ou service qui ferait ...
- Utiliseriez-vous un service ou produit qui ferait ...
- Que faites-vous habituellement pour gérer tel problème?
- Comment gérez-vous le plus souvent ?
- Qu'aimeriez-vous faire dans le futur? etc.

Source: the Mom Test, Rob Fitzpatrick, 2013

Tester et améliorer votre prototype



Vous préparez votre test

Quoi? Quel MVP ou MVS?

Quand?

Où?

Qui?

Qu'allez vous observer? Quelles questions allez-vous poser?

Etc.

Vernissage

