

# Créez un prototype pour tester une idée de produit

Vidéo de la soutenance du projet n°7\_ Créer un prototype pour tester une idée de produit

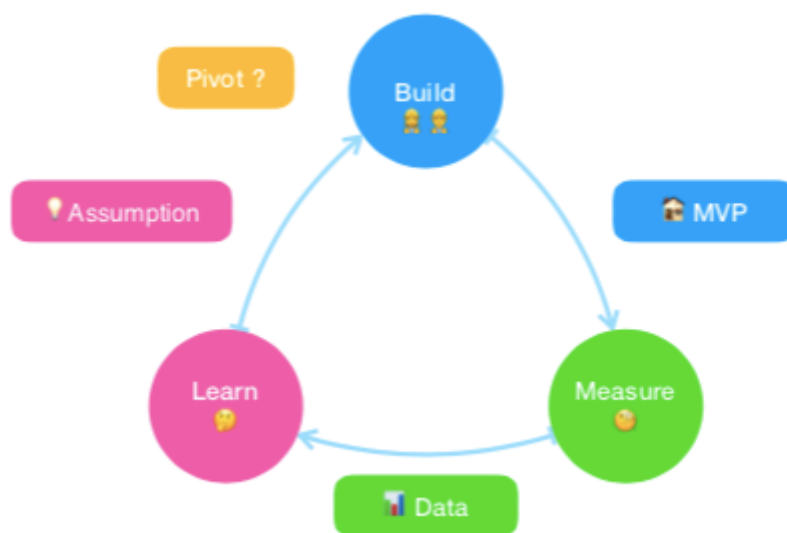
## Compétences évaluées

- Tirer les conclusions d'un cycle d'apprentissage lean
- Organiser un cycle d'apprentissage lean pour tester des hypothèses
- Recueillir les besoins de différentes parties prenantes
- Construire un prototype fonctionnel sans ressources techniques
- Mesurer les résultats d'une expérimentation

130 heures Mis à jour le mercredi 2 juin 2021

Vous décidez de tester vos compétences en matière de prototype. Vous êtes prêt à **penser "lean"** quand vous ajoutez de nouvelles fonctionnalités à un produit avant d'investir trop massivement.

Vous avez plusieurs idées en tête pour un nouveau produit ou pour améliorer et optimiser un produit qui existe déjà. Vous décidez d'en choisir une et de concevoir un prototype pour vous lancer dans un cycle d'apprentissage agile.



Cycle

d'apprentissage lean

Vous savez que vous n'allez pouvoir compter que sur vous-même pour imaginer un prototype qui teste votre théorie ! Heureusement, la méthode de prototypage lean ne requiert pas de compétences techniques.

Vous aurez la possibilité de continuer à travailler sur votre produit dans le projet suivant !

## Une app de suivi du sommeil

Si aucun produit particulier ne vous inspire autour de vous, voici une idée de produit standard que vous pouvez développer.

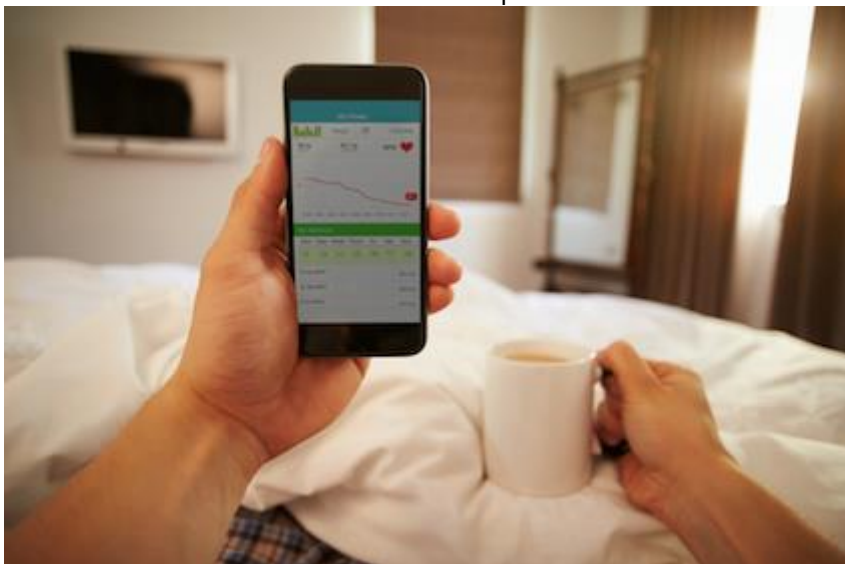
En tant qu'étudiant d'OpenClassrooms, vous voulez un esprit sain dans un corps sain pendant que vous progressez dans vos études.

Imaginez votre effroi quand vous découvrez une étude qui révèle que près de 40 % de la population dort moins que les 7 à 9 heures par nuit recommandées. Vous êtes épuisé rien qu'en pensant à la fatigue de ces personnes !

Tandis que vous lisez dans Business Insider les conséquences du manque de sommeil, vous vous rendez compte que les adultes qui dorment suffisamment ont une meilleure mémoire à court terme et sont capables de mieux réussir une tâche essayée la veille après une bonne nuit de sommeil. Il y a bien sûr d'autres avantages à dormir suffisamment : aller moins souvent chez le docteur, souffrir moins souvent de maux de tête, et de manière générale, être plus heureux.

Vous décidez alors de surveiller votre sommeil et d'écrire un journal de votre sommeil chaque matin en décrivant comment vous avez dormi. Cela vous permettra de déterminer si votre temps de sommeil est suffisant ou s'il faut prendre des mesures de correction !

Vous réalisez que le meilleur moyen pour ce faire est de créer une appli mobile. Après tout, vous avez toujours votre téléphone sur vous et vous voulez vous créer une routine quotidienne. Ce sera donc une app mobile !



Votre application telle que vous l'imaginez 😊

L'objectif de ce projet est de challenger vos hypothèses et d'éviter le lancement d'un projet qui est insuffisamment préparé : vous devez procéder comme si vous prépareriez un business case.

Vous allez définir tous les aspects à prendre en compte pour tester la viabilité de votre produit : définir les KPI à mesurer, la viabilité financière de

vosre projet et la validation de vos hypothèses d'un point de vue de réponse à un besoin utilisateur.

## Livrables

- Votre **liste d'hypothèses**
- **Guide d'utilisateurs** tests incluant :
  - Au moins deux personas
  - Un questionnaire de présélection, afin de s'assurer que les personnes interrogées correspondent à ces personas
  - Guide d'entretien
- **User stories**
- Un **prototype** qui fonctionne
- Un **Lean canvas** rempli avant le début du cycle d'apprentissage
- Un **Lean canvas** revu à l'issue du cycle

Si vous êtes en ce moment en train de travailler sur un produit pour lequel vous êtes déjà à un stade avancé, c'est super ! Dupliquez en prototype une des fonctionnalités qui pourrait avoir besoin d'être optimisée pour tester vos idées. Vous n'avez pas forcément besoin de reprendre tout à zéro. Pour faciliter votre passage au jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier nommé "*P7\_nom\_prenom*", tous les livrables du projet. Chaque livrable doit être nommé avec le numéro du projet et selon l'ordre dans lequel il apparaît, par exemple "*P7\_01\_hypothèses*", "*P7\_02\_guide*", et ainsi de suite.

## Soutenance

La soutenance se déroulera en **visioconférence** et durera 30 minutes.

Les 20 premières minutes seront consacrées à votre présentation, et seront suivies de 10 minutes de questions. Votre présentation devra s'appuyer sur un **support de présentation** (typiquement un PowerPoint) qui renverra vers vos livrables.

La soutenance se terminera par un **debrief** entre vous et votre évaluateur.

## Compétences évaluées

- Tirer les conclusions d'un cycle d'apprentissage lean
- Organiser un cycle d'apprentissage lean pour tester des hypothèses
- Recueillir les besoins de différentes parties prenantes
- Construire un prototype fonctionnel sans ressources techniques
- Mesurer les résultats d'une expérimentation