

La première concrétisation d'un concept est le prototype. Il est le premier contact de l'idée avec le monde tangible — et vice versa. Ce double contact (réciproque), qui donne naissance graduellement à un produit fini et fonctionnel, est une étape indispensable à la conception.

Il est clair qu'en premier lieu, le prototype aidera le concepteur à se faire une idée précise de l'objet; le comprendre et le percevoir autrement qu'un simple concept virtuel. Une fois l'objet tangible, l'expérience avec celui-ci permettra de prendre des notes: quels sont les points forts et les points à améliorer? Est-ce que l'objet est trop simple? Trop complexe? C'est par cette relation matérielle avec l'objet qu'un concepteur peut commencer à le ressentir et ainsi procéder par itération aux modifications nécessaires.

En testant d'abord la relation du concept dans le monde réel, on démontre le comportement de celui-ci face à son environnement prévu; comment réagit-il face aux bruits ambiants (bruits sonores, visuels, sémantiques, environnementaux). Quelles seront, sur un concept tangible par exemple, les influences de la température, de l'humidité ou encore du vent sur son fonctionnement? Ou dans le cas d'un concept logiciel — ou numérique; comment la latence, le système d'exploitation ou la configuration matérielle du support pourront changer l'expérience? D'autre part, quelle sera l'expérience concrète de l'utilisateur — ou du spectateur face à ce concept? Son niveau de confort, son appréciation, sa persistance?

Un cycle de design idéal comprend plusieurs couches de prototypage. Le premier niveau est une présentation en basse fidélité; il s'agit d'une construction fonctionnelle de base, très sommaire, servant à se faire une première idée du concept, de sa faisabilité, de la direction à prendre pour la suite. Habituellement, ce prototype reste dans les laboratoires, servant surtout aux concepteurs. Ensuite la prochaine couche peut être explorée. Ce prototype de moyenne fidélité se trouve dans un état plus avancé, fini, donnant une bonne idée de la suite. Celui-ci peut être présenté généralement aux testeurs ou aux *responsables*. Finalement, le prototype haute fidélité est le produit presque prêt à atteindre la production. De derniers détails de *fine tuning* et de polissage sont discutés s'il y a lieu.

En somme, avec son modèle en itération, les cycles du prototypage sont une nécessité. Ceux-ci aident à sauver beaucoup de temps en évitant aux concepteurs de devoir revenir en arrière et recommencer plusieurs fois certaines étapes, car papier, les idées ne sont qu'utopie.