

MAQUETTE / AFFICHE / PROTOTYPAGE



Rendre visuel et concret un projet



A deux / En groupe



1h à 1/2 journée



Modèle de documents, feutres, picots à découper, ciseaux, colles, planches iconographiques

Objectifs

Rendre visuel et concret un projet

Consignes

En premier lieu, il peut être utile de modéliser la vision du concept.

Puis une fois le concept retenu, utiliser les modèles de maquettes/prototypes qui répondent le mieux au besoin.

Rôle de l'animateur : avoir fait les impressions des prototypes vierges et planches iconographiques en amont, stimuler la créativité pendant la session...

Modèles / exemples

Types de prototypes et modèles associés : [ici](#)

[Planches pictogrammes](#)

Astuces

Utiliser une trame de maquette pour gagner du temps (cf Exemples)

Site qui regroupe un tas d'outils qui peuvent permettre de prototyper un service sans savoir coder/programmer : [ici](#)