

# De l'idée au prototype

-

# Lancer son projet tech

Les débuts du prototypage



# Présentation



Pierre Peychès

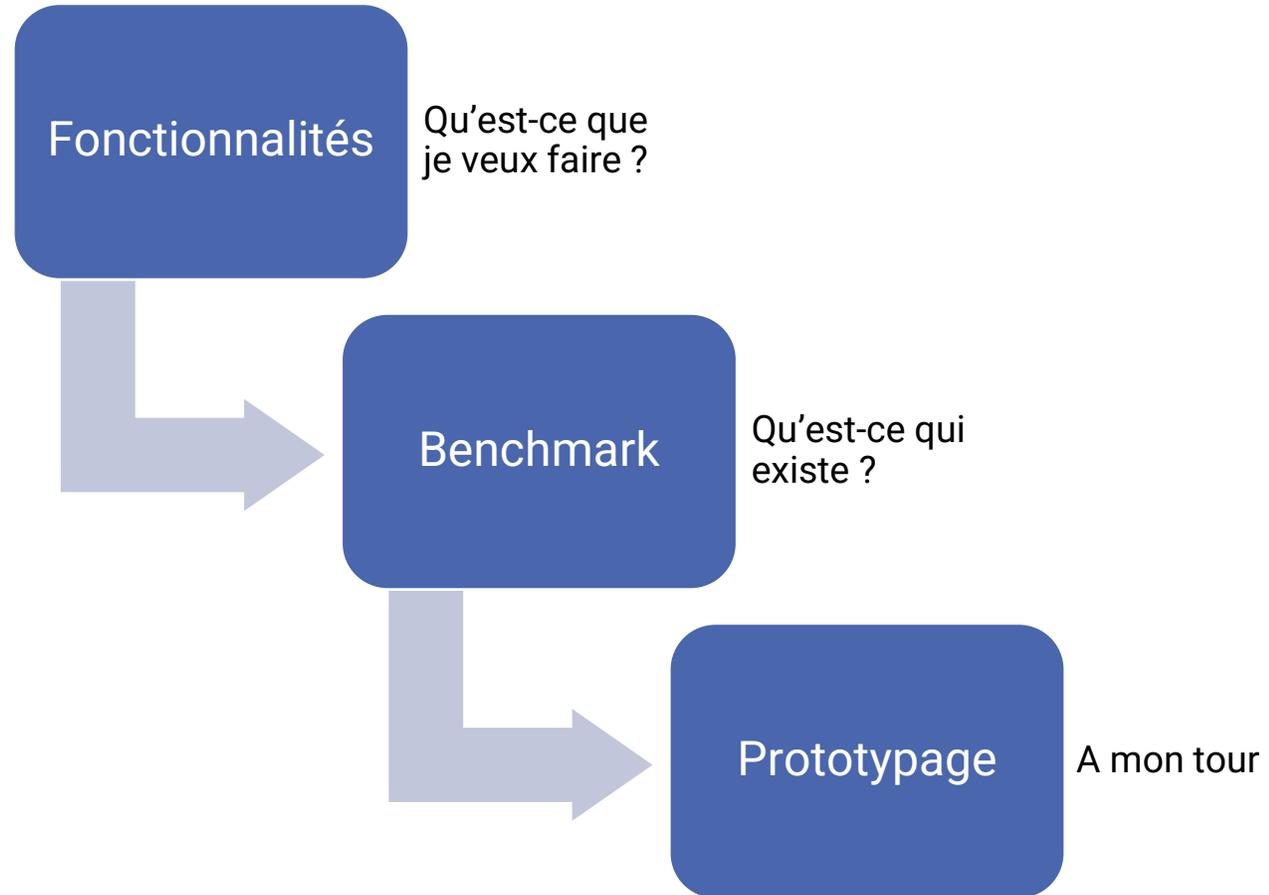


06 63 39 33 50



pierre.peyches@gmail.com

<https://pierre-peyches.fr/scap/>

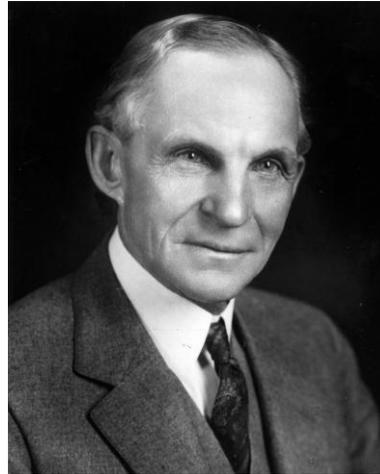


# Fonctionnalités



# Objectif principal #1

Comprendre le besoin des prospects/clients à partir de leurs envies exprimées



Henry Ford

« Si j'avais demandé aux gens ce qu'ils voulaient, ils m'auraient répondu des chevaux plus rapides »

 Les gens ont du mal à exprimer leurs besoins de façon objective

# Objectif principal #2

Savoir prioriser vos fonctionnalités !



Reid Hoffman

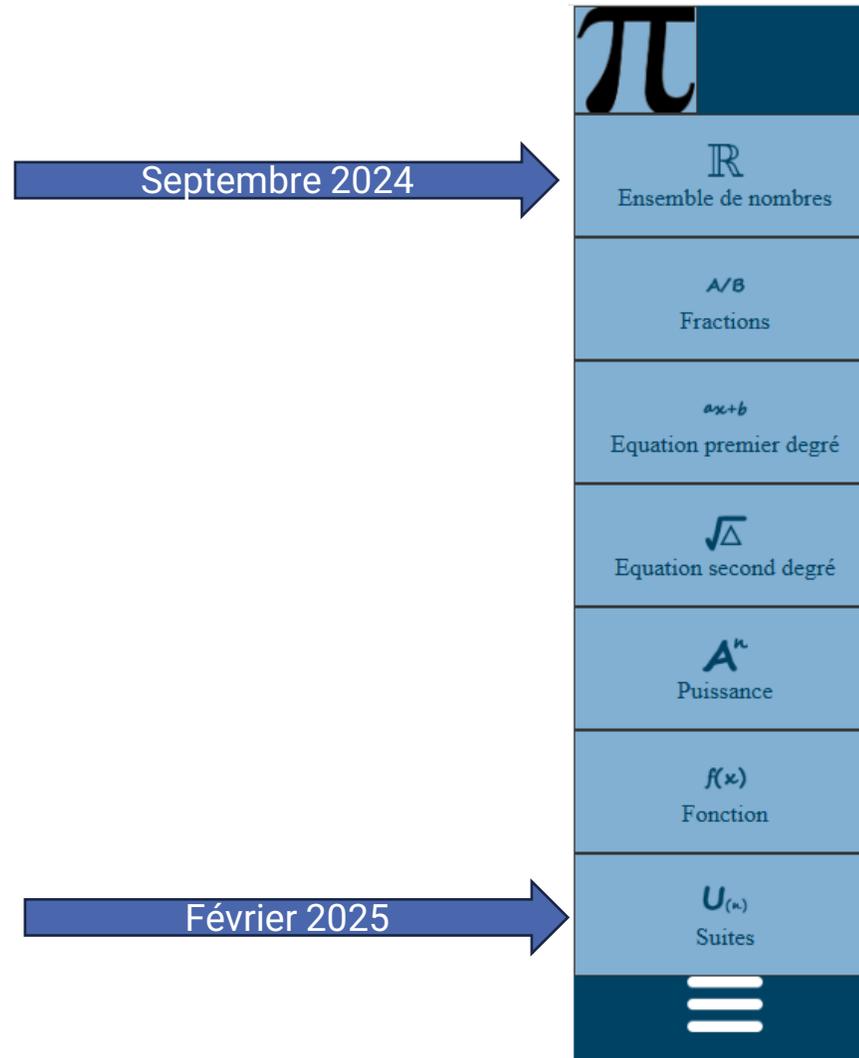
(fondateur de LinkedIn revendu pour 26Mds \$)

**« Si vous n'avez pas honte de votre produit, c'est que vous l'avez sorti trop tard »**



Sortir son produit le plus tôt possible avec le point de gaspillage possible

# Projet fil rouge



Si tout d'un coup : Novembre 2024  
donc retard

# Lister les fonctionnalités

Objectifs :

Savoir quoi faire en priorité : les journées ne font que 24h.

Avoir une vision d'ensemble : savoir sur quoi communiquer en amont, quoi vérifier et anticiper l'intégration des fonctionnalités



30 minutes

A partir de vos connaissances et retour de terrain : lister une dizaine de fonctionnalités et définir la V1 des versions ultérieures

# Benchmark - Moodboard

Etat de l'art et inspirations



# Benchmark – Etat de l'art

Regarder ce que font des concurrents ou des applis de référence :

Regarder si une fonctionnalité est toujours présente (ou jamais)

Regarder si on n'a pas oublié une fonctionnalité

# Moodboard – Recueil d'inspiration

Trouver des inspirations pour :

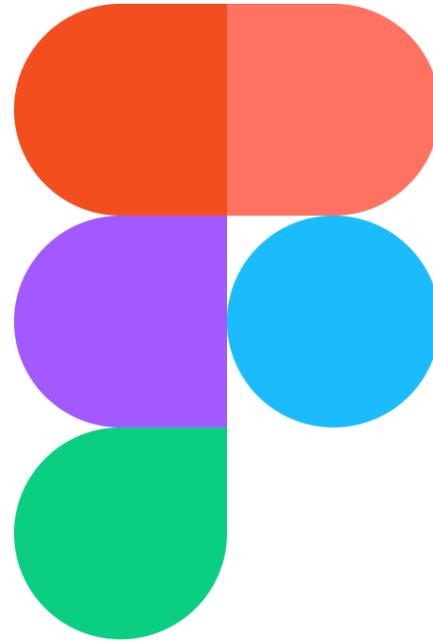
- L'expérience utilisateur
- Les couleurs



30 minutes

A partir de 2-5 concurrents ou sites/applications que vous aimez bien :  
Faites un croquis à la main de votre solution.

# Prototype



<https://www.figma.com/fr-fr/>

Pour reprendre ce qui existe déjà

<https://www.figma.com/community>