



## FICHE OUTIL N°9

### Le digital dans votre assiette

Développer un site web ou une application, cela peut s'avérer long et couteux !

Comment savoir si votre service est pertinent avant de se lancer à proprement parler dans la programmation et l'intégration du site web ? Comment tester votre service auprès de vos clients et l'améliorer grâce à eux dès le début du projet ?

La méthode que nous vous proposons ici permet de réaliser un visuel pour répondre rapidement à ces questions.



#### TEMPS

**45 à 90 minutes**



#### RÈGLES D'UTILISATION

Dans un premier temps, chaque participant imagine sur une feuille A3 le scénario d'usage du futur service web: que cherche à faire votre client, le consommateur ? Quelles étapes et quelles tâches doit-il réaliser pour y parvenir ?

Ex : Léa souhaite commander une pizza pour son repas. Elle se connecte au site de son pizzaiolo. Elle sélectionne sa base (tomate ou crème), puis les ingrédients, ainsi que la taille. Elle ajoute la pizza à son panier. Elle transforme son choix en menu avec dessert et boisson...

A partir du scénario d'usage, chaque participant détermine les fonctionnalités du futur site web et les note sur un post-it

Exemples de fonctionnalités : profil client; sélection des ingrédients; panier; paiement en ligne; choix du mode de livraison...

L'animateur invite les participants à classer les fonctionnalités par catégorie et éliminer les doublons.

Les participants choisissent ensemble les fonctionnalités qu'ils estiment les plus pertinentes pour atteindre leur objectif. Ils se les répartissent et dessinent sur les canevas fournis en annexe les futurs écrans du site web. Ils peuvent s'aider des pictogrammes pour représenter les boutons, ainsi que le chemin parcouru par les futurs clients/consommateurs. Nous avons ainsi créé une maquette fonctionnelle du site.



#### PERSONNES

Participants répartis par **groupes de 3 à 6**



#### MATÉRIEL

Canevas A3 + pictogrammes, feuille de papier A3, post-its, ciseaux, feutres

Pour aller plus loin, les participants peuvent créer les futurs écrans sur un logiciel de présentation : en intégrant des images, des boutons et en reliant toutes les diapositives par des liens hypertextes, on crée une maquette entièrement cliquable du site ! Cette maquette peut être testée en direct avec les consommateurs lors d'un entretien qualitatif. En les laissant manipuler la maquette et cliquer sur les différents boutons, vous récolterez leur retour et pourriez vérifier vos hypothèses : votre conception correspond-elle au véritable usage ? Le vocabulaire est-il bien choisi ? Les boutons sont-ils de la bonne couleur ? L'expérience de l'utilisateur est-elle fluide ?







