

# PETIT GUIDE DE PROTOTYPAGE

ÉCHOUER TÔT POUR RÉUSSIR PLUS VITE

Comment apprendre des membres de la communauté et tester rapidement nos idées dans les urgences de santé publique.

UNICEF/République Démocratique du Congo (RDC) et Programme National de Communication pour la promotion de la santé (PNCPS), Ministère de la santé, RDC

**[Note:** Ceci n'est pas une module de formation – cet une guide pour apprendre a Prototyper]

BETA - V10: 9-10-20

# Qu'est-ce c'est une « prototype »?

Une prototype est une expérimentation précoce, une expérience sur le terrain, dans des conditions réelles - avec l'objectif d'apprendre, plutôt que de voir si l'approche "fonctionne."

## **Une prototype est différent qu'un « pré-test » ou bien un « pilote »**

Si nous pensons vouloir faire du pain, un prototype se produirait au stade de la pâte - très tôt. Et vous ne savez même pas si le produit final sera du pain - il peut s'agir des biscuits ou de tout autre chose.

**Un pré-test** est à un stade beaucoup plus avancé. Lorsque vous avez déjà un produit. C'est quand vous avez déjà fait cuire le pain et que vous voulez voir si les gens l'aiment. Veulent-ils y mettre de la confiture? Ou du beurre? Si nous parlons d'affiches: le comprennent-ils? Aiment-ils les couleurs?

**Un pilote** s'apparente à un test de tout un système ou service. Tout fonctionnera-t-il? C'est comme un projet miniature, pour s'assurer que tout se passe bien avant de passer à l'échelle. Un pilote est plus tard qu'un prototype, plus tard qu'un pré-test, et beaucoup plus gros - avec de nombreuses variables fonctionnant à la fois. Vous pouvez par exemple piloter un nouveau programme d'études - dans une école, avant d'aller dans 100 écoles.

# Regardons une expérience en contexte

À Butembo et villes environnantes, une équipe d'engagement communautaire a cherché à obtenir des idées et des suggestions de la communauté pour un calendrier de vaccination afin d'encourager les parents à vacciner leurs enfants à temps au cours de la première année de vie.

Ils ont mené deux exercices lors de leurs deux premières visites:

1. Un **exercice de co-création** pour avoir quelques premières idées sur le contenu du calendrier de vaccination. L'équipe a appris que les parents veulent voir les sites de vaccination. Ils voulaient aussi savoir si les vaccins étaient oraux ou d'injections. (Image ci-dessous, gauche).
2. Un **exercice pour pré tester** quels calendriers de vaccination - ou quelles parties de quels calendriers les parents préfèrent. (Image ci-dessous, droite).

Et l'équipe a également mené un **exercice de prototypage**, pour en savoir plus sur les membres de la communauté (voir diapositive suivante)

kukutana ya kwanza	kukutana ya pili	kukutana ya tatu	kukutana ya ine
			
Kuzaliwa	Kisha posho sita ao siku makumi iné na tano ao tena mwezi moja na nusu	Kisha posho sita ao siku makumi iné na tano ao tena mwezi moja na nusu	Kisha posho kumi na ine miezi tatu na nusu



# Regardons une exemple du prototypage

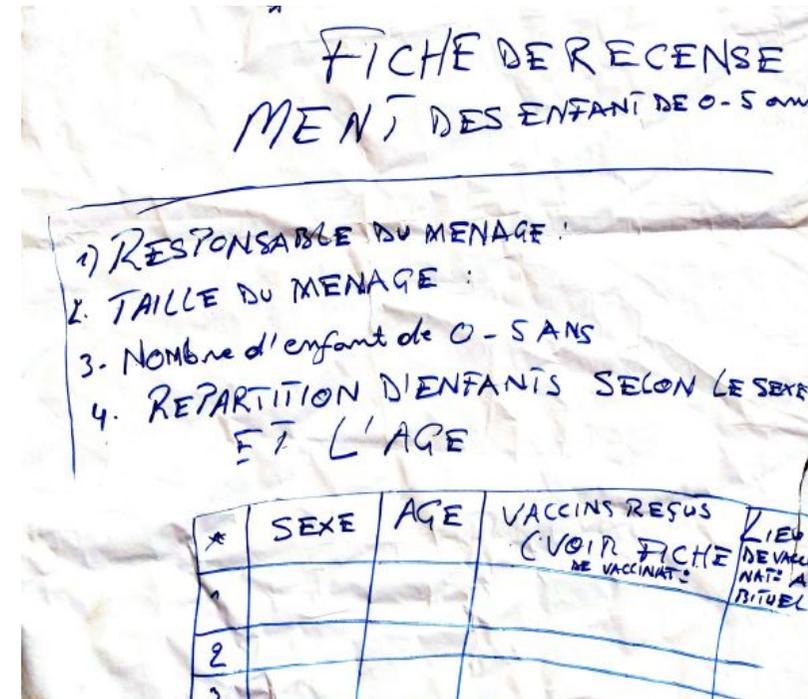
A Katwa, l'équipe d'engagement communautaire avait reçu une suggestion des membres de la communauté vivant à Malo qu'un recensement des enfants de moins de 1 an au niveau du village serait une bonne idée.

Dans un exercice de co-création, les membres de la communauté ont créé une version préliminaire de la fiche.

L'exercice de prototypage, qui est venu plus tard, était il a été conçu pour aider l'équipe à apprendre quels problèmes le formulaire pourrait avoir et quelles adaptations seraient nécessaires - ils n'ont jamais pensé que la première version était parfaite. Pour le prototype, les membres de la communauté ont été invités à recenser 10 à 20 maisons dans leur communauté pendant une semaine.

Les questions et plaintes sur la fiche des membres de la communauté ont servi à adapter la fiche trois manières différentes - d'essayer le nouvel outil dans un cadre réel.

Une différence clé entre le prototype et le prétest dans cette intervention était que le **prototype concernait l'action, et l'apprentissage basé sur l'expérimentation** - il ne s'agissait pas des «préférences» des membres de la communauté.



ZONE DE SANTE DE KATWA AIRE DE SANTE MASULI CAC MALO

FICHE DE RECENSEMENT DES ENFANTS DE 0-5 ANS

Nom du responsable du ménage: ISUBBERE SORBE Taille du ménage: 8 Nbre d'enfants de 0-5 ans: 2

Nbre d'enfants de 0-11 mois: 1 Nbre d'enfants de 0-23 mois: 0 Nbre d'enfants de 12-59 mois: 1

N°	Nom de l'enfant	Sexe	Age	Rendez-vous vaccinations (5 contacts)					Raisons non-vaccination
				1	2	3	4	5	
	MASAKI - Shance	F	8-mois	✓	✓	✓	non	non	Bali l'ungu pa ka ma fficha ya ke wa vili vyete (B-2)

Nom et post nom du membre de la CAC: MASIKA - TIUPENSA - ALphonsine

Date: Le 08/10/2020

Signature:

Observations: a ma penda ku pebe ka munitato mais a na kosa na muna ka juu a ana fficha ya ki kato.

# Exemple 2: Prototypage en Côte d'Ivoire

En 2018, l'organisation Population Services International a cherché mieux comprendre en les jeunes femmes à Abidjan, Côte d'Ivoire pour en savoir plus sur leurs aspirations pour l'avenir et leurs besoins en matière de santé reproductive.

Le processus de prototypage impliquait l'expérimentation avec différentes façons pour les filles d'apprendre sur la santé reproductive apprendre les uns des autres dans des groupes de leurs pairs. L'apprentissage la plus importante de l'exercice n'était pas 1) quelle activité était la plus efficace ou 2) quelle activité était la plus attrayante pour les filles.

La chose la plus importante apprise était que sur les 5 prototypes différents, avec des activités dirigées par les pairs sur la santé reproductive, **aucun d'entre eux n'était de qualité suffisante** pour que l'apprentissage par les pairs soit considéré comme une approche viable.

Dans ce cas, le principe de «échouer tôt plus réussir plus vite» est tout à fait pertinent. Le prototypage a permis d'économiser beaucoup de temps, d'argent et d'énergie au PSI car il a montré rapidement - en l'espace de 2 semaines - que l'apprentissage par les pairs en tant qu'approche santé reproductive ne devait pas être poursuivi.



# Pour résumer: Quatre raisons d'essayer le prototypage

## Raison 1

**C'est une excellente façon d'apprendre.** Parfois, lorsqu'on leur demande, les gens disent une chose mais dans un prototype, ils font quelque chose de complètement différent - donc apprendre par l'action peut être assez révélateur.

## Raison 2

**C'est rapide.** Si le processus n'est pas rapide lorsque vous l'essayez, cela signifie que vous ne le faites pas correctement. Le but d'un prototype est d'apprendre rapidement, avant d'investir trop de ressources. Gardez les choses simples et légères.

## Raison 3

**C'est peu coûteux.** Si vous avez besoin de beaucoup de ressources pour un prototype, vous ne le faites pas correctement. Si vous avez une idée de quelque chose de numérique, utilisez du papier pour l'expérimentation avec les membres de la communauté.



## Raison 4

**il place les membres de la communauté au centre.** Parfois nous tombons amoureux de nos propres idées. Nous devenons convaincus que nous savons ce qui est le mieux pour les communautés. Le prototypage est un moyen de rester ancré dans la réalité et de rester humble et curieux - toujours en train d'apprendre!

# Comment en savoir plus?

Il y a un cours en ligne gratuit (en anglais) et des documents numériques (français) - voir les liens ici et ci-dessous.

[acumenacademy.org/course/design-kit-human-centered-design](https://acumenacademy.org/course/design-kit-human-centered-design)



## Introduction to Human-Centered Design

Free

September 15th, 2020

9 Weeks



## Prototypage rapide

Construisez vos prototypes rapidement, partagez-les immédiatement et continuez à apprendre.

Pour les concepteurs centrés sur l'humain, le prototypage rapide est un moyen incroyablement efficace de concrétiser les idées, d'apprendre en fabriquant et de recevoir rapidement les opinions des destinataires d'un projet. Comme les prototypes sont conçus pour transmettre une idée et n'ont pas besoin d'être parfaits, vous pouvez rapidement passer d'une itération à l'autre, en vous appuyant sur ce que vous avez appris. Le prototypage rapide signifie que vous construisez juste ce qu'il faut pour tester votre idée, avant de reprendre votre concept pour l'améliorer dès que vous savez ce qu'en pensent les gens.

Source: [Ideo.org](https://www.ideo.org), guide de HCD, p. 119

Voir ici pour ressources en Français d'UNICEF et de [Ideo.org](https://www.ideo.org) sur le « Human Centered Design » Dans un exercice de co-création, les membres de la communauté ont créé une version préliminaire de la fiche.



## Prototyper avec les usagers

Définissez les objectifs d'apprentissage pour chaque conception, puis sélectionnez les activités qui permettront de tester (à l'aide du prototype) une conception sur le terrain. Appliquez vos idées préliminaires sur le terrain afin de les tester, et recueillez l'avis des usagers.

### Produit final:

#### Solutions testées

À l'issue de cette phase, vous disposerez de conceptions qui répondent à l'étude initiale sur les usagers et qui ont été testées avec l'utilisateur dans son environnement. Les prototypes initiaux des conceptions ont été évalués et les ajustements nécessaires ont été faits.

Source: UNICEF poster sur processus HCD – voir: <https://bit.ly/31qqy4l>