



# Prototypage rapide et productif en CiT

publié le 09/07/2014

## Descriptif :

Quelques conseils issus de l'industrie des jeux vidéos pour s'assurer d'un prototypage productif.

Dans *L'art du game design*, Jesse Schell nous rappelle que

" ... plus vous passez de temps à tester et à améliorer votre concept, et plus votre jeu sera bon<sup>1</sup>."

C'est ce qu'il appelle la Règle de la Boucle. Respecter cette règle - qui ne souffre aucune exception - nécessite de réaliser des prototypes, de les tester et de les améliorer, dans une démarche itérative.

Voici quelques conseils pour encourager nos élèves à produire des prototypes qui leur permettent d'avancer dans le cadre de leur projet de créativité.

- **Répondre à une question**

Un prototype est conçu pour répondre au moins à une question. Si on n'est pas capable de formuler clairement cette question, il y a de grande chance que le prototype soit inutile.

- **Oublier la qualité**

Le prototype n'existe que pour répondre à des questions. Tout le reste est inutile, et à ce stade, la recherche de la qualité représente un gaspillage. Il faut travailler avec des solutions *quick-and-dirty*.

- **Ne pas s'attacher**

La plupart des prototypes finiront à la poubelle : ils n'existent que pour répondre à une question.

- **Prioriser**

Il est impossible de répondre en même temps à toutes les questions qui se posent lorsque l'on conçoit quelque chose de nouveau. Il importe donc de prioriser et d'identifier les dépendances entre les prototypes à réaliser.

- **Paralléliser**

Pour gagner en efficacité, il est parfois possible de travailler en parallèle sur plusieurs prototypes. Par exemple, dans le domaine du jeu vidéo, les techniciens peuvent travailler sur un prototype technique, les artistes sur des rendus tests des personnages et de l'environnement, et les *game designers* sur un prototype de mécanique de jeu.

- **Penser aussi aux technologies rudimentaires**

Il n'y a pas que le numérique et l'impression 3D ! Des [prototypes en papier](#) peuvent être suffisants pour répondre à une question.

**Pour en savoir plus :** le livre *L'Art du game design*, de Jesse Schell, Pearson, 2010

(1) Jesse Schell, *L'Art du game design*, Pearson, 2010.

