

Le Guide du MVP

De l'idée au premier produit, expliqué simplement par C18T.

Vous avez une idée d'application ou de site, mais vous ne savez pas par où commencer ? Ce guide vous donne les étapes clés pour passer de l'idée à un premier produit réel, sans jargon et sans vous ruiner.

C'est quoi un MVP, au juste ?

MVP veut dire « Minimum Viable Product », autrement dit votre produit minimum viable. C'est la plus petite version de votre idée qui :

- résout un vrai problème pour un vrai utilisateur,
- peut être mise entre les mains de vraies personnes,
- vous permet d'apprendre si votre idée tient la route.

L'objectif n'est pas de tout construire. L'objectif est de construire **le strict nécessaire** pour vérifier que les gens en veulent, avant d'investir du temps et de l'argent dans le reste.

Règle d'or : un MVP n'est pas un produit « pas fini ». C'est un produit volontairement petit, mais qui fait bien une seule chose.

1 Clarifiez le problème

Avant de parler de fonctionnalités, posez le problème à plat. Répondez à ces 3 questions :

1. **Qui** a ce problème ? (le plus précis possible)
2. **Quel** est le problème, concrètement ?
3. **Comment** font-ils aujourd'hui sans vous ?

Exemple : « Les fondateurs non techniques (qui) perdent des semaines à comprendre comment lancer leur app (problème). Aujourd'hui, ils enchaînent les tutos et les devis d'agences sans savoir par où commencer (situation actuelle). »

Si vous n'arrivez pas à remplir ces trois lignes, c'est le premier signal à creuser.

2 Définissez votre utilisateur

Un MVP qui vise « tout le monde » ne vise personne. Choisissez **un seul** type d'utilisateur pour démarrer. Décrivez-le simplement :

- Qui est-il ?
- Qu'est-ce qu'il essaie d'accomplir ?
- Qu'est-ce qui le bloque aujourd'hui ?

Vous élargirez plus tard. Pour l'instant, un utilisateur précis vaut mieux qu'une foule floue.

3 Listez, puis coupez

Notez **toutes** les fonctionnalités qui vous passent par la tête. Ne vous censurez pas. Ensuite, triezy chaque idée dans une de ces trois colonnes :

Indispensable	Souhaitable	Plus tard
Sans ça, le produit ne sert à rien	Utile, mais on peut s'en passer au début	Bonne idée pour la v2, v3...

Votre MVP, c'est **uniquement la colonne « Indispensable »**. Rien d'autre.

Astuce : si vous hésitez entre « Indispensable » et « Souhaitable », mettez-le dans « Souhaitable ». On peut toujours ajouter, c'est plus dur de retirer.

4 Dessinez le parcours principal

Un produit, c'est un chemin que l'utilisateur parcourt. Décrivez ce chemin étape par étape, en une phrase chacune. Exemple pour une app de réservation :

1. L'utilisateur arrive sur la page d'accueil.
2. Il cherche un créneau.
3. Il choisit un créneau.
4. Il confirme et reçoit une confirmation.

Ce parcours, c'est le squelette de votre MVP. Chaque étape doit fonctionner. Tout le reste peut attendre.

Pas besoin d'outil compliqué : un crayon et une feuille suffisent pour commencer. Pour aller plus loin, des outils comme Figma permettent de dessiner ces écrans (on appelle ça des **wireframes**, des maquettes simples en noir et blanc).

5 Choisissez comment construire

Vous n'êtes pas obligé de tout coder vous-même. Trois grandes options :

- **No-code / low-code** : des outils qui permettent de construire sans (ou presque sans) programmer. Rapide et économique pour tester une idée.
- **Développement sur mesure** : un développeur ou une équipe construit votre produit. Plus de liberté, plus de coût.
- **Mix des deux** : un MVP en no-code pour valider, puis du sur mesure quand l'idée est prouvée.

Le bon choix dépend de votre budget, de vos délais et de la complexité de votre idée. En cas de doute, commencez par le plus simple et le moins cher.

6 Lancez petit, mesurez, ajustez

Mettez votre MVP entre les mains de vrais utilisateurs, même un petit nombre. Puis observez :

- Est-ce qu'ils l'utilisent vraiment ?
- Où est-ce qu'ils bloquent ou abandonnent ?
- Qu'est-ce qu'ils vous demandent en plus ?

Ces réponses valent plus que toutes les suppositions. Elles vous disent quoi construire ensuite. Un MVP, ce n'est pas une fin : c'est le début d'une boucle « construire, mesurer, apprendre ».

Les erreurs les plus fréquentes

- **Trop construire avant de tester.** Vous risquez de passer des mois sur des fonctionnalités que personne n'utilise.
- **Viser la perfection.** Un MVP doit être suffisant, pas parfait.
- **Ignorer les retours.** Vos utilisateurs sont votre meilleure feuille de route.
- **Attendre « le bon moment ».** Le bon moment, c'est dès que le parcours principal fonctionne.

Votre check-list MVP

- ☐ J'ai décrit qui a le problème, et lequel.
- ☐ J'ai choisi un seul type d'utilisateur pour démarrer.
- ☐ J'ai trié mes fonctionnalités en « Indispensable / Souhaitable / Plus tard ».
- ☐ J'ai dessiné le parcours principal, étape par étape.
- ☐ J'ai choisi comment construire (no-code, sur mesure, ou mix).
- ☐ J'ai un plan pour mettre le produit entre les mains de vrais utilisateurs.

Si vous cochez ces six cases, vous avez un MVP prêt à voir le jour.

Et maintenant ?

Vous avez les grandes étapes. Si vous voulez les appliquer à **votre** projet, sans deviner, on peut en parler. C18T accompagne les fondateurs de l'idée jusqu'au lancement, en clair et sans jargon.

Réserver un appel gratuit de 15 minutes

Guide offert par C18T. Pour toute question : dpo@c18t.com