

Pourquoi il ne faut pas demander l'avis du premier venu sur votre projet graphique ?

Si la démarche de « tester » votre propositions graphiques (maquettes) auprès d'un public peut présenter de grands intérêts, elle peut aussi être contre productive si elle n'est pas un minimum encadrée. Je vous propose donc une réflexion sur le sujet assortie de 3 conseils majeurs pour collecter des avis constructifs.

Conseil 1 |

interroger des personnes, c'est bien, mais pas n'importe lesquelles

Si le projet, pour vous-même (*si vous êtes un client*), ou pour votre client (*si vous êtes graphiste*) exige d'avoir l'avis de personnes extérieures, **alors veillez à ce qu'elles correspondent à la cible visée (et votre entourage ou celui du client en fait rarement partie)**. Parce qu'une création graphique est basée sur une réflexion (marketing ou pas) prenant en compte **un contexte, une cible particulière et un message sur mesure**. Sortez de ces paramètres et l'avis des **personnes interrogées sera hors-sujet**, peu pertinent, et relèvera la plupart du temps de critères purement subjectifs (de l'ordre du jugement de la beauté par exemple) qui ne feront que polluer votre avis objectif (*vous client, vous connaissez votre cible !*) ou votre processus créatif (*vous graphiste*).

Des testeurs bien ciblées peuvent en revanche vous donner de

précieux retours sur votre création et vous aider à l'améliorer.

Conseil 2 | croisez votre propre avis avec celui d'un autre professionnel

La seconde raison qui doit vous pousser à ne pas vous tourner vers vos proches, c'est qu'en plus de ne pas correspondre à la cible, ils n'ont pas les compétences requises pour juger une création graphique (ajustements typographiques, symbolique des couleurs, sémiologie de l'image, etc.). Et c'est normal, ce n'est pas leur métier..

Faites confiance à votre graphiste !

Je prends souvent l'exemple du dentiste pour expliquer clairement ce problème : lorsque quelqu'un souffre d'une douleur aux dents et qu'il vous sollicite pour prendre conseil, vous n'allez pas lui faire un diagnostic, vous allez juste lui conseiller de consulter un spécialiste. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce n'est pas votre métier et que vous n'avez pas les connaissances nécessaires pour répondre à sa question. En terme de graphisme, c'est pareil, ce n'est pas une discipline accessible à tout un chacun malgré ce que l'opinion semble croire. Vous voulez un avis sur votre création mais n'avez pas les ressources pour la tester auprès d'un public adéquat? Pensez à vous adresser à un confrère, vous aurez des retours experts plus justes et plus utiles.

Conseil 3 | les avis doivent être sollicités en cours de processus créatif, pas à la fin

Ca peut sembler évident, mais ce n'est pourtant pas un cas isolé. Le meilleur conseil que je puisse vous donner est de **ne jamais faire intervenir la phase de test/avis à la fin de votre processus créatif**. Sinon vous êtes bons pour tout

reprendre et vous n'aurez certainement pas les ressources pour le faire. Donnez-vous les moyens de prendre en compte les avis de vos clients potentiels et demandez-les en amont (via des questionnaires, etc.).

MERCI à LaVeilleuseGraphique pour la base de cet article.