

Prototyping

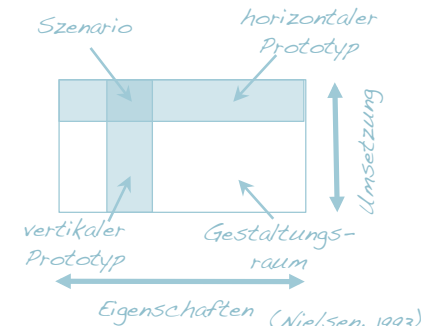
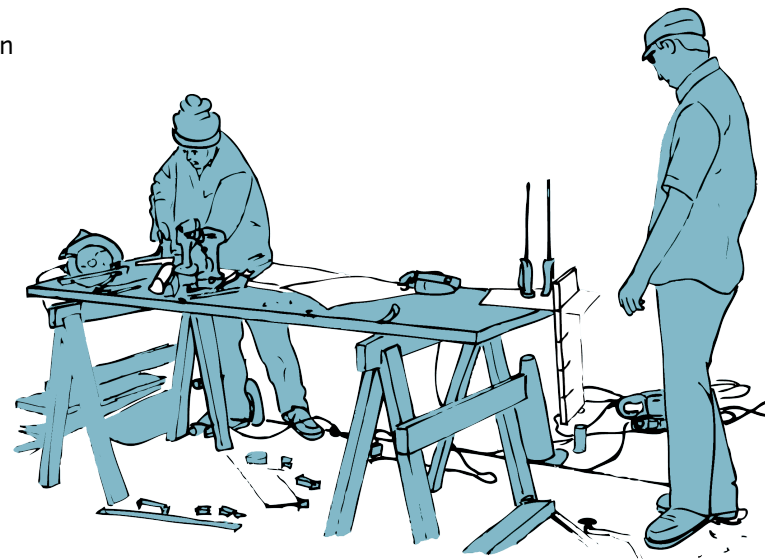
Entwerfen

Das Prototyping dient der Konkretisierung und Materialisierung einer Idee, um neue Impulse für den weiteren Gestaltungsprozess zu gewinnen.

Prototypen zielen darauf ab, eine Gestaltungsoption in einer möglichst einfachen Form zu realisieren, so dass die (für die vorliegende Fragestellung) relevanten Eigenschaften vorhanden sind und ihre Einbettung in den Gesamtzusammenhang nicht verzerrt wird. Prototypen bilden damit jeweils immer nur einen Teil des gesamten Gestaltungsraums ab (siehe Lim, Stolterman & Tenenberg, 2008).

Prototypen können sowohl zur Generierung und Exploration von Ideen und Anwendungskontexten, wie auch zur Erprobung und Kommunikation von Gestaltungsoptionen eingesetzt werden.

1. Festlegung des Einsatzzwecks (Wozu soll der Prototyp verwendet werden?).
2. Festlegung der Fragestellung, die mit Hilfe des Prototypen beantwortet werden soll.
3. Wahl der Art des Prototypen und des zu verwendenden Materials.
4. Realisierung des Prototypen
5. Einsatz, Erprobung bzw. Präsentation des Prototypen.



- Die im Prototyp zu realisierenden Eigenschaften, müssen möglichst genau bestimmt werden.
- Neben funktionalen Eigenschaften können auch soziale, ethische oder ästhetische Qualitäten untersucht werden.
- Die Art und das verwendete Material müssen dem Einsatzzweck entsprechen.

Das Ergebnis des Prototypings sind Einsichten in die Vor- und Nachteile einer Gestaltungsoption, bzw. die mit ihr verbundenen Qualitäten.

- Während der Entwicklung eines Prototypen, kann sich das zu Grunde liegende Konzept verändern. Dies gilt es zu reflektieren.

Verwandte Leittexte

Anwendungsbeispiele

Weiterführende Literatur

Buchenau, M., Fulton Suri, J. (2000). Experience Prototyping. *Proceedings of DIS'00*, New York: ACM Press, pp. 424-433.

Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.

Lim, Y.-K., Stolterman, E., Tenenberg, J. (2008). The Anatomy of Prototypes: Prototypes as Filters, Prototypes as Manifestations of Design Ideas. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 15(2), 1-27.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.

Christoph Richter, 2017, v0.1



<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>