

# Zukunftsbox Tourismus



## Methode I Prototyping

### Basics

<b>Ziel</b>	Die Teilnehmer:innen sind in der Lage, ihre Lösungsideen in Form diverser Prototypen zu materialisieren. Sie denken dabei mit den Händen, lassen neue Ideen einfließen, entwickeln Lösungen weiter und nutzen den Prototypen, um Design Challenge und Lösung zu kommunizieren.
<b>Kompetenzen</b>	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none"><li>● kreativ zu sein</li><li>● Probleme zu lösen</li><li>● systemisch zu denken</li><li>● kritisch zu denken</li><li>● zu kommunizieren</li><li>● zu kollaborieren</li><li>● ...</li></ul>
<b>Material</b>	Je nach Prototyping Methode: <ul style="list-style-type: none"><li>● Karton, Papier</li><li>● Vorlagen, z.B. Circular Business Model Canvas, App (z.B. Marvel)</li><li>● Knetmasse</li><li>● Lego</li><li>● (Zukunfts-) Journey Maps</li><li>● Werbeplakate</li><li>● Prozesse</li><li>● Rollenspiele</li><li>● Klebstoff, Klammern, Scheren</li><li>● ...</li></ul>
<b>Sozialform</b>	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
<b>Dauer</b>	ca. 45-60 Minuten

### Kurzbeschreibung

Beim Prototyping werden die Lösungsideen in kurzer Zeit und mit wenig Aufwand so dargestellt, dass sie weiterentwickelt und anschließend getestet werden können. Prototyping ist 'Denken mit den Händen', bei dem aus dem kreativen 'Denkstück' ein 'Handstück' wird.

### Vorbereitung

Teilnehmer:innen haben im Vorfeld bereits Ideen entwickelt und ausgewählt (und eventuell mit Hilfe einer ersten Konzeptskizze konkretisiert). Für die Umsetzung der Methode sind die Materialien (siehe oben) zur Verfügung zu stellen, beispielsweise auf einem Tisch zur freien Entnahme. Eine kurze Einführung ins Prototyping (Zweck, Methoden, ...) ist empfehlenswert.



## Durchführung

### 1. Starten

Seht euch gemeinsam die Konzepte an, die in den vergangenen Runden entstanden sind. Überlegt, welche Elemente der Lösungsidee ihr mit welcher Prototyping-Methode (siehe Methodenbeschreibungen, Prototyping-Methoden) prototypisch darstellen wollt und welche Materialien ihr dafür benötigt.

### 2. Entscheiden und gestalten

Wählt Elemente/Aspekte/Bereiche eurer Lösungsidee aus, für die ihr einen Prototypen bauen möchtet. Nehmt das Prototyping-Material (nach Bedarf), um das gewählte Element zu bauen - aber nur so detailliert und genau, wie es unbedingt notwendig ist. Entwickelt die Idee durch das Prototyping weiter. Ihr könnt euch in der Gruppe aufteilen und verschiedene Teilaspekte eurer Idee darstellen und Methoden ausprobieren.

## Varianten

Varianten ergeben sich aus den verschiedenen Prototyping-Methoden.

## Wissenswert / Vorsicht

Prototyping ist Denken mit Händen. Beim Prototyping reifen Ideen, es entstehen neue und alte werden verworfen. Ein Prototyp ist angreifbar, wir können uns die Idee und wie sie funktioniert vorstellen. Er muss aber nicht ausgereift sein - es reicht, wenn er die Qualität eines 'shitty first drafts' hat (siehe Methode 'Zeichne dein Gegenüber'), um in einem sehr frühen Stadium zu wissen, ob es wert ist, die Idee weiterzuverfolgen (oder eben nicht).

## Nachbereitung / Ergebnissicherung

Die Ergebnisse, die in Form von Prototypen vorliegen, können konserviert oder zumindest bildlich festgehalten werden. Sie können die Basis für Folgeprojekte bilden. Die Reflexion dieser Phase kann wieder anhand von Leitfragen erfolgen, z.B.

- Wie hat sich das Prototyping für dich/euch angefühlt?
- Inwiefern hat sich das Prototyping von der Phase der Ideenentwicklung unterschieden?
- Wann macht Prototyping aus deiner/eurer Sicht Sinn?
- ...