

PROTOTYPING

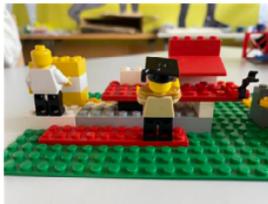
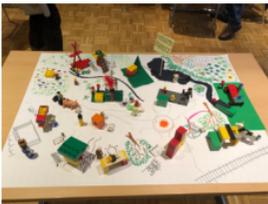


DESKTOP WALKTHROUGH

Mit Hilfe der Prototyping-Methode *desktop walkthrough* kann das Erlebnis aus Sicht der Zielgruppe simuliert und verschiedene Szenarien exploriert und getestet werden.

Dabei können Spielfiguren (z.B. Lego, Playmobil) sowie verschiedene Materialien (z.B. Karton, Naturmaterialien) verwendet und kombiniert werden.

1. Entscheidet euch für den Bereich/Aspekt eurer Lösungsidee, den ihr darstellen möchtet.
2. Holt euch die dafür notwendigen und brauchbaren Prototyping-Materialien.
3. Baut euren Prototypen.
4. Spielt verschiedene Variationen durch, verändert bei Bedarf.



PROTOTYPING



CARDBOARD PROTOTYPING

Cardboard prototyping ist gut geeignet, um physische Produkte oder Umgebungen, die Teil des Erlebnisses der Zielgruppe sind, zu bauen und zu testen, z.B. Möbel, Fahrzeuge, Räume, Automaten.

Es kann jede Art von Karton, kombiniert mit anderen zur Verfügung stehenden und passenden Materialien verwendet werden.

1. Entscheidet euch für den Bereich/Aspekt eurer Lösungsidee, den ihr darstellen möchtet.
2. Holt euch die dafür notwendigen und brauchbaren Prototyping-Materialien.
3. Baut euren Prototypen.
4. Spielt verschiedene Variationen durch, verändert bei Bedarf.



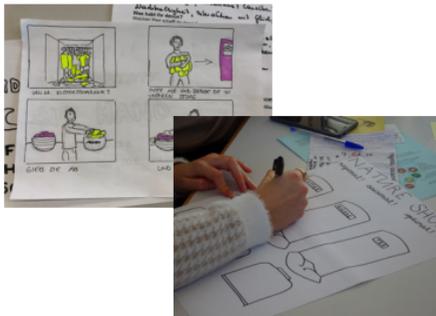
PROTOTYPING



PAPIER PROTOTYPING

Papier prototyping eignet sich gut für die Gestaltung von Software, Websites oder Apps. Die Skizzierung kann auf einem leeren Blatt Papier oder auf einer Vorlage erfolgen.

1. Entscheidet euch für den Bereich/Aspekt eurer Lösungsidee, den ihr darstellen möchtet.
2. Holt euch die dafür notwendigen und brauchbaren Prototyping-Materialien.
3. Skizziert euren Prototypen.
4. Spielt verschiedene Variationen durch, verändert bei Bedarf.



Marvel

Interaktive Click-Modellierung: App-Prototypen können zusätzlich über Marvel-App einfach simuliert werden: Marvel-App herunterladen, dort skizzierte App-Seiten fotografieren und Felder verknüpfen.



PROTOTYPING



WERBEPLAKATE

Prototypen in Form von *Werbeplakaten* helfen dabei, die zentrale Leistung der Lösungsidee in den Fokus zu rücken und die Attraktivität und den wahrgenommenen Wert der Lösungsidee zu testen.

1. Entscheidet euch für den Bereich/Aspekt eurer Lösungsidee, den ihr darstellen möchtet. Überlegt euch den Inhalt: Welche Botschaft(en) möchtet ihr mit dem Werbeplakat kommunizieren?
2. Holt euch die dafür notwendigen und brauchbaren Prototyping-Materialien, z.B. (Flipchart-)Papier, Bilder etc.
3. Erstellt euren Prototypen in Form von *Werbeplakaten*.
4. Spielt verschiedene Variationen durch, verändert bei Bedarf.



PROTOTYPING



JOURNEY MAP

Prototypen in Form von *journey maps* helfen dabei, sich in die Zielgruppe hineinzuversetzen und das Erlebnis aus deren Sicht darzustellen.

1. Entscheidet euch für den Bereich/Aspekt eurer Lösungs-
idee, den ihr darstellen möchtet. Überlegt euch, wie die
Ziel-gruppe eure Lösungs-idee im Detail erlebt.
2. Holt euch die dafür notwendigen und brauchbaren
Prototyping-Materialien.
3. Erstellt euren Prototypen in Form von *journey maps* aus
Sicht eurer Zielgruppe (mit oder ohne Verwendung einer
Vorlage).
4. Spielt verschiedene Variationen durch, verändert bei
Bedarf.

