

# Prototyping

## Definition & Erklärung

Beim Prototyping handelt es sich um einen experimentellen Prozess, bei dem Designteams Ideen in greifbare Formen umsetzen - von Papier bis digital. Die Teams erstellen Prototypen mit unterschiedlichem Realitätsgrad, um Designkonzepte zu erfassen und an Nutzern zu testen. Mit Prototypen können Sie Ihre Entwürfe verfeinern und validieren, damit Ihre Marke die richtigen Produkte herausbringen kann.

## Vorteile

- solide Grundlage für Verbesserungsvorschläge und geben allen Beteiligten ein klares Bild von den potenziellen Vorteilen, Risiken und Kosten, die mit der Entwicklung eines Prototyps verbunden sind.
- Änderungen frühzeitig anpassen und so vermeiden, dass Sie sich auf eine einzige, falsch-ideale Version festlegen und später hohe Kosten aufgrund von Versäumnissen entstehen.
- Prototyp den Nutzern zeigen, damit diese ihr Feedback geben können, um herauszufinden, welche Elemente/Varianten am besten funktionieren und ob eine Überarbeitung erforderlich ist.
- Einblicke in weniger offensichtliche Bereiche der Nutzerwelt
- Verkürzte Zeit bis zur Markteinführung, indem die Anzahl der vor der Produktfreigabe zu korrigierenden Fehler minimiert wird

## Low-Fidelity vs. High-Fidelity Prototyping

Die Detailtreue bezieht sich auf den Detaillierungsgrad und die Funktionalität, die Sie in Ihrem Prototyp berücksichtigen. In der Regel hängt dies vom Entwicklungsstadium Ihres Produkts ab. Sie können einen Prototyp erstellen, der einen umfassenden Überblick über das gesamte System oder Teilsystem bietet (ein so genannter horizontaler Prototyp - z. B. eine gesamte Website), oder einen Prototyp, der eine detaillierte Ansicht nur einer Funktion bietet (ein vertikaler Prototyp - z. B. ein Kassiovorgang). Der von Ihnen gewählte Grad der Detailtreue sollte so gewählt werden, dass er den Benutzern bei Benutzertests präsentiert werden kann, damit sie gezieltes Feedback geben können.

- Low-fidelity:
  - Beispiel:
    - Papier-Prototypen
    - Vorteile:

- Schnell und billig
- Wegwerfartikel
- einfache Änderungen vorzunehmen und neue Iterationen zu testen
- schnellen Gesamtüberblick über das Produkt
- jeder kann sie herstellen
- Nachteile:
  - Mangelnder Realismus, schwer fallen könnte, Feedback zu geben
  - Ergebnisse aus groben frühen Versionen lassen sich nur schwer anwenden
  - können zu einfach sein, um die Nutzererfahrung des fertigen Produkts widerzuspiegeln
  - können komplexe Sachverhalte zu stark vereinfachen
  - mangelnde Interaktivität nimmt den Nutzern die direkte Kontrolle
  - die Nutzer müssen sich vorstellen, wie sie das Produkt verwenden würden.
- High-fidelity
  - Beispiel:
    - Digitale Prototypen, die mit Software wie Sketch oder Adobe XD erstellt werden
      - Vorteile:
        - Engagiert - alle Beteiligten haben die Vision in der Hand und können beurteilen, wie gut sie den Bedürfnissen der Nutzer entspricht und ihre Probleme löst
        - Tests liefern genauere, besser anwendbare Ergebnisse
        - Versionen, die dem Endprodukt am nächsten kommen, ermöglichen es, vorherzusagen, wie die Nutzer es auf dem Markt annehmen werden.
      - Nachteile:
        - Längerer/teurerer Entstehungsprozess
        - die Nutzer werden sich eher zu oberflächlichen Details als zum Inhalt äußern
        - nach stundenlanger Arbeit werden Sie als Designer wahrscheinlich keine Änderungen mehr vornehmen wollen, was viel Zeit in Anspruch nehmen kann
        - die Nutzer könnten den Prototyp mit dem fertigen Produkt verwechseln und Vorurteile bilden.

