Die assets für unseren Prototypen haben wir stets nach Coding Anspruch gestaltet. So war jede Woche klar, welcher Teil als nächstes kommt. Dadurch war auch sofort klar, welches Bild als nächstes gestaltet werden musste. Deswegen haben sich meistens ein Gestalter und ein Programmierer im Zweierteam zusammengetan. Beispielsweise haben wir beim Start der Programmierung von Händewaschen parallel den Hintergrund geschaffen. Als die Animationen der Hände im Code eingebunden wurden, hat parallel jemand anders die Animationen dafür geschaffen. So konnten wir gründlich von Sprint zu Sprint alles wichtige erschaffen und es direkt im Team bewerten. Außerdem haben wir dadurch einen gestalterischen “Flickenteppich” vermieden.