

Konzept-Prototypen

Zeitraumen

30 – 120 Minuten

Niveau

Einfach – Mittel

Materialien

Zwischenergebnisse von Testbasis zusammenstellen (S. 260) und Persona-Profil (S. 266), verschiedene Stifte, Papier(sorten), Leim, Schere, Lego, Karton, Knete, etc.

Rollen

Moderation, Zeitmanagement

Anregung

Prototypen im Arbeitsalltag anfertigen, um Gedanken klarer kommunizieren zu können.

Was und wofür?

Konzept-Prototypen zeichnen sich durch eine einfache und kostengünstige Umsetzung des zu validierenden Ideenkerns aus. Dabei kann es sich um einen visualisierten Prozess, eine einfache Zeichnung oder auch ein physisch berührbares Objekt, wie einen Prototyp aus Papier, handeln.

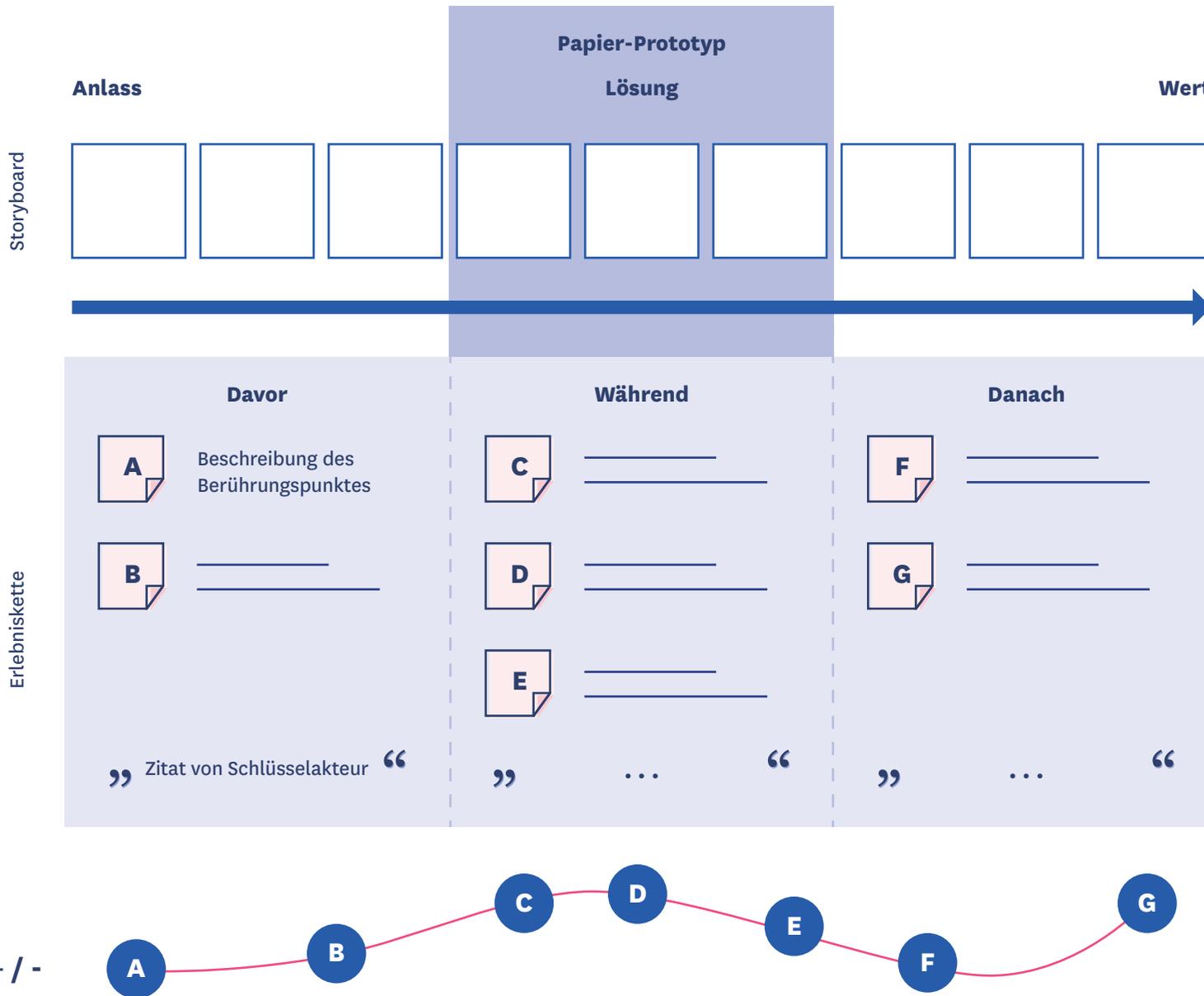
Mehrwert

Der Lösungsansatz wird direkt erfahrbar. Durch die Interaktion mit den Akteuren im Nutzungskontext werden Probleme in der Nutzung früh erkannt und können behoben werden, bevor Geld für die Umsetzung ausgegeben wird. Darüber hinaus offenbart dieses Vorgehen häufig bislang noch unbekannt oder nicht mitgedachte Aspekte der Idee. Im Ergebnis können wertvolle Hinweise gesammelt werden, um die Idee zu verfeinern und bislang Fehlendes noch einzubringen.

Studien zur Nutzerfreundlichkeit belegen, dass Änderungen im Produktentwicklungsprozesses im Anfangsstadium etwa 100-mal günstiger sind als Änderungen in späteren Phasen. Für die öffentliche Verwaltung ist Prototyping besonders relevant, um mit Steuergeldern gezielte Entwicklungen zu fördern.

Vorgehen

- 01 Testbasis gemeinsam sichten. Wirkungsweise und Wert des Ideenkerns sollen vermittelt werden. Welche **Konzept-Prototypen** bzw. Kombinationen sind dafür sinnvoll? Ein oder mehrere Formate auswählen:
 - A. **Storyboard** – *Visualisierung in Szenen*: Abbildung und Kurzbeschreibung der wichtigsten Ereignisse im Zusammenhang mit der angedachten Lösung.
 - B. **Erlebniskette** – *Prozessbeschreibung mit Berührungspunkten*: Einzelne Schritte vor, zur, während und nach der Interaktion mit der Lösung werden aus der Perspektive der Persona detailliert erfasst.
 - C. **Papier-Prototyp** – *Skizze eines zur Lösung gehörenden Objektes*: einfach hergestelltes Objekt, das die neue Interaktion erlebbar macht.
- 02 **Persona-Profil** bereitlegen. In welcher Situation würden sie auf die Lösung treffen? Wie wäre ihre Reaktion? Storyboard und/oder Erlebniskette erstellen, um Kontext und Nutzung zu beschreiben. Ggf. enthält die Beschreibung im Zusammenhang mit der Lösung ein Medium oder Objekt, das als Papier-Prototyp angefertigt werden kann.
- 03 Material bereitlegen. Wie kann dieses Medium oder Objekt aus den vorhandenen Materialien greifbar und erlebbar nachgestellt werden? Papier-Prototyp bauen. Bsp.: Eine illustrierte Software-Oberfläche als Klick-Dummy. Diverse Varianten fertigen. Auswählen, was am besten für die Interaktion im Test geeignet ist.
- 04 **Konzept-Prototypen** auf Konsistenz prüfen. Wird das Erlebnis mit der Lösung und ihr Wert klar verdeutlicht? Ggf. Schritt 02 und 03 wiederholen.



Storyboard

Storyboarding wird verwendet, um chronologisch, informell und auf leicht verständliche Weise die Interaktion mit der angedachten Lösung in Bildern darzustellen. Dafür ist kein künstlerisches Talent notwendig. Der Fokus liegt auf der Erzählung einer plausiblen Geschichte in einem spezifischen Handlungskontext.

Erlebniskette

Basierend auf dem Storyboard kann mit der Erlebniskette (User-Journey-Map) ein Prozess als Überblick einzelner Berührungspunkte mit der Lösung beschrieben werden.

Papier-Prototyp

Storyboards und Erlebnisketten lassen sich ideal mit einem Papier-Prototyp ergänzen. Aufgrund ihres unfertigen Zustandes laden diese Entwürfe zu ehrlichem Feedback ein. Testpersonen interagieren damit oft intuitiver und sind sogar bereit, sie umzugestalten.

→ Anleitung auf der nächsten Seite

+ / -