



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



RAPID PROTOTYPING ALS PROZESS



User Experience Consultant
der Full-Service UX-Agentur **result GmbH**

- Kommunikationsdesign (B. A.)
 - Kunst- und Designwissenschaften (M. A., Schwerpunkt: Design)
 - Blogger (usabilityblog.de, diegestaltfinder.de)
 - Zertifizierter CPUX Professional (CPUX-F)
-
- Themenfokus: Prototyping u. Design, Usability-Testing, Design Sprints

Tel: +49 221 98656-4722

E-Mail: robin.nagel@result.de

„The construction of User Experience goes hand in hand with the construction of personal relationships.“

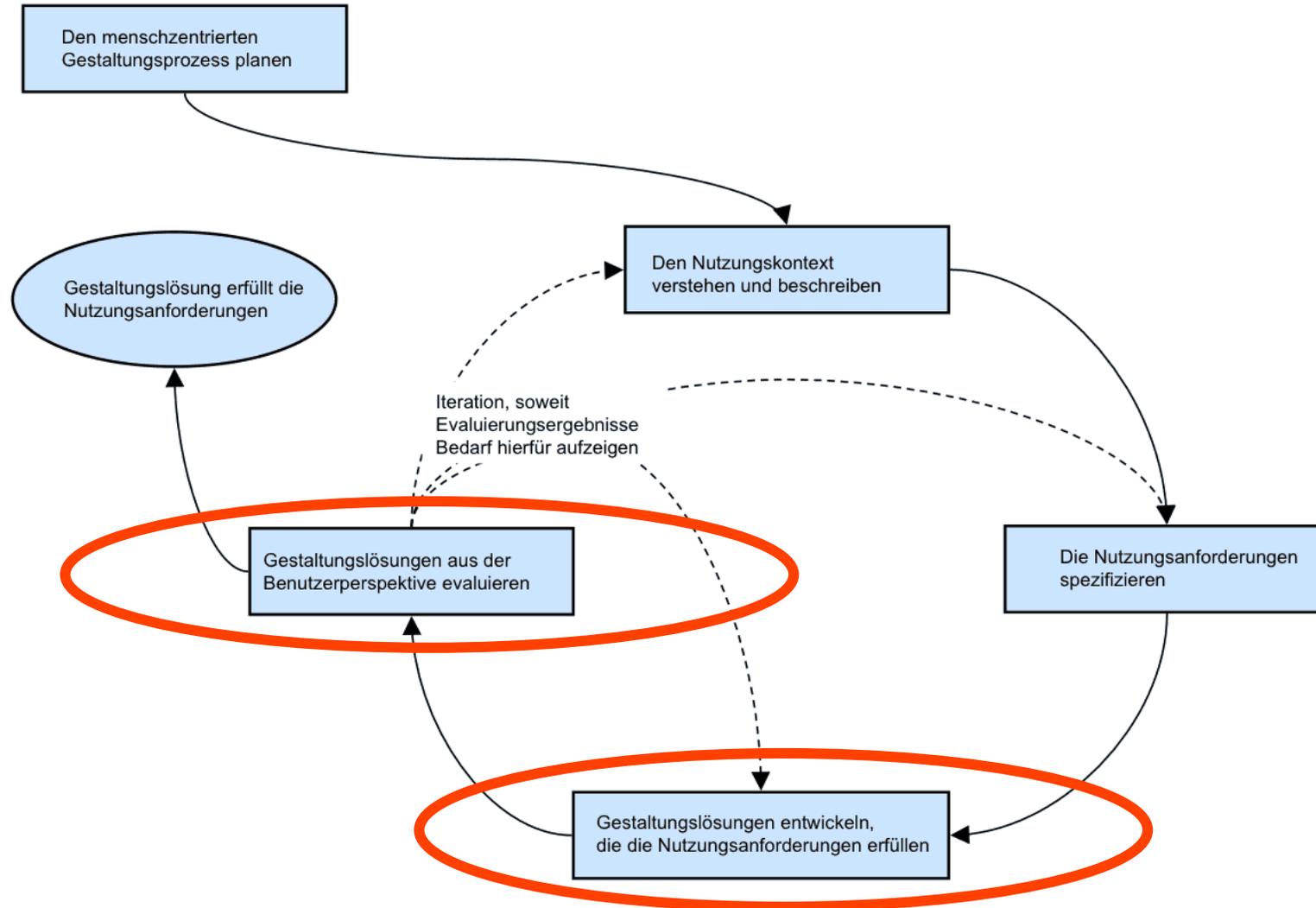
- Vorstellung und Kurzvortrag
zum Thema „Rapid Prototyping“ ca. 20 Minuten
- Mini-Kreativworkshop ca. 45 Minuten
- Kurze Pause (ca. 10 Minuten)
- Einweisung in Marvel ca. 15 Minuten
- Prototypen erstellen mit Marvel ca. 45 Minuten
- Mini-UX-Test ca. 35 Minuten
- Abschlussrunde ca. 10 Minuten

3 Stunden

WARUM PROTOTYPING?

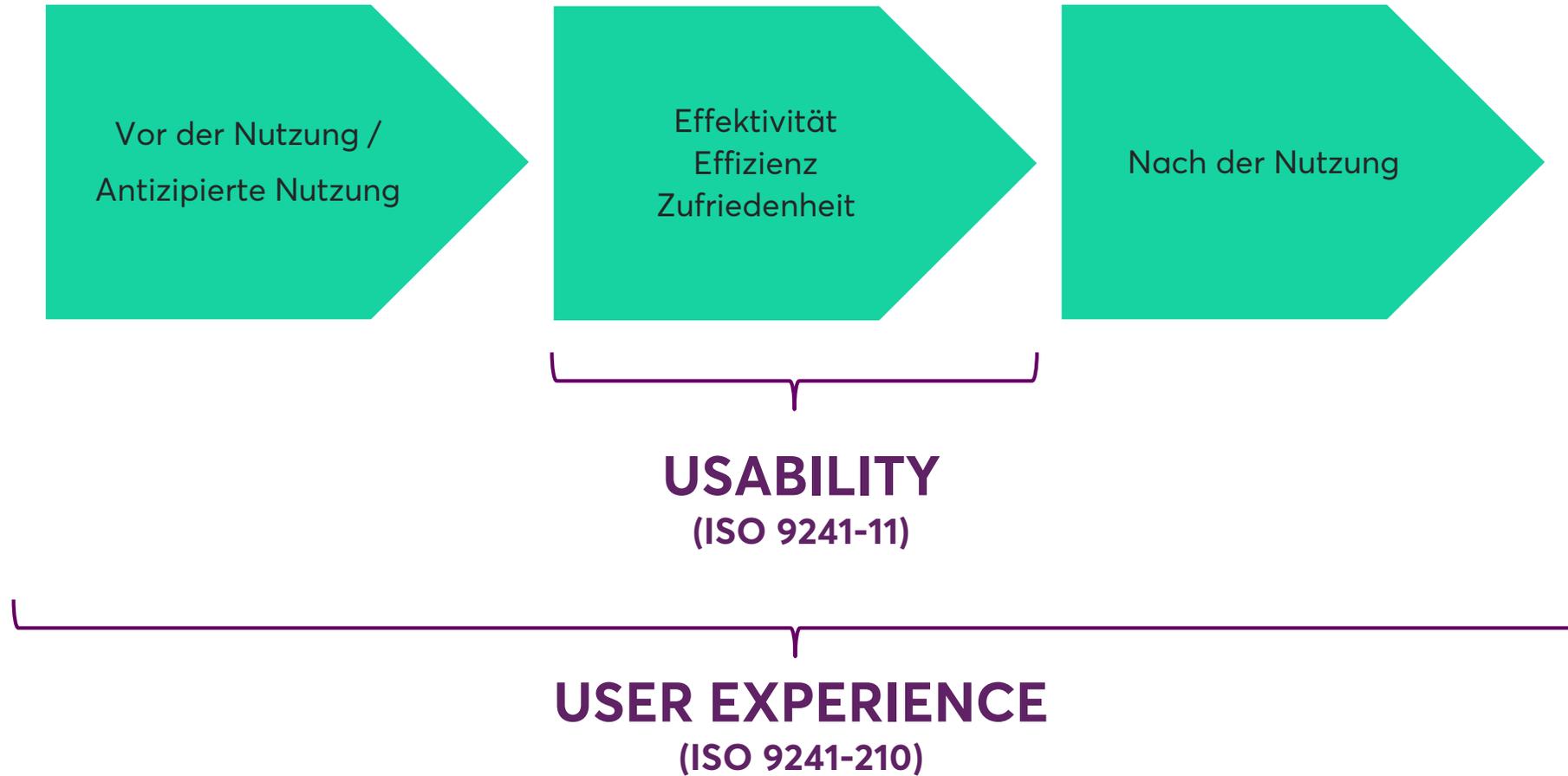
Weil wir **schnell und effektiv lernen** wollen,
was funktioniert und
was nicht.

Video-Tipp:
tinyurl.com/prototypenbauen



DIN EN ISO 9241-210 „Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme“

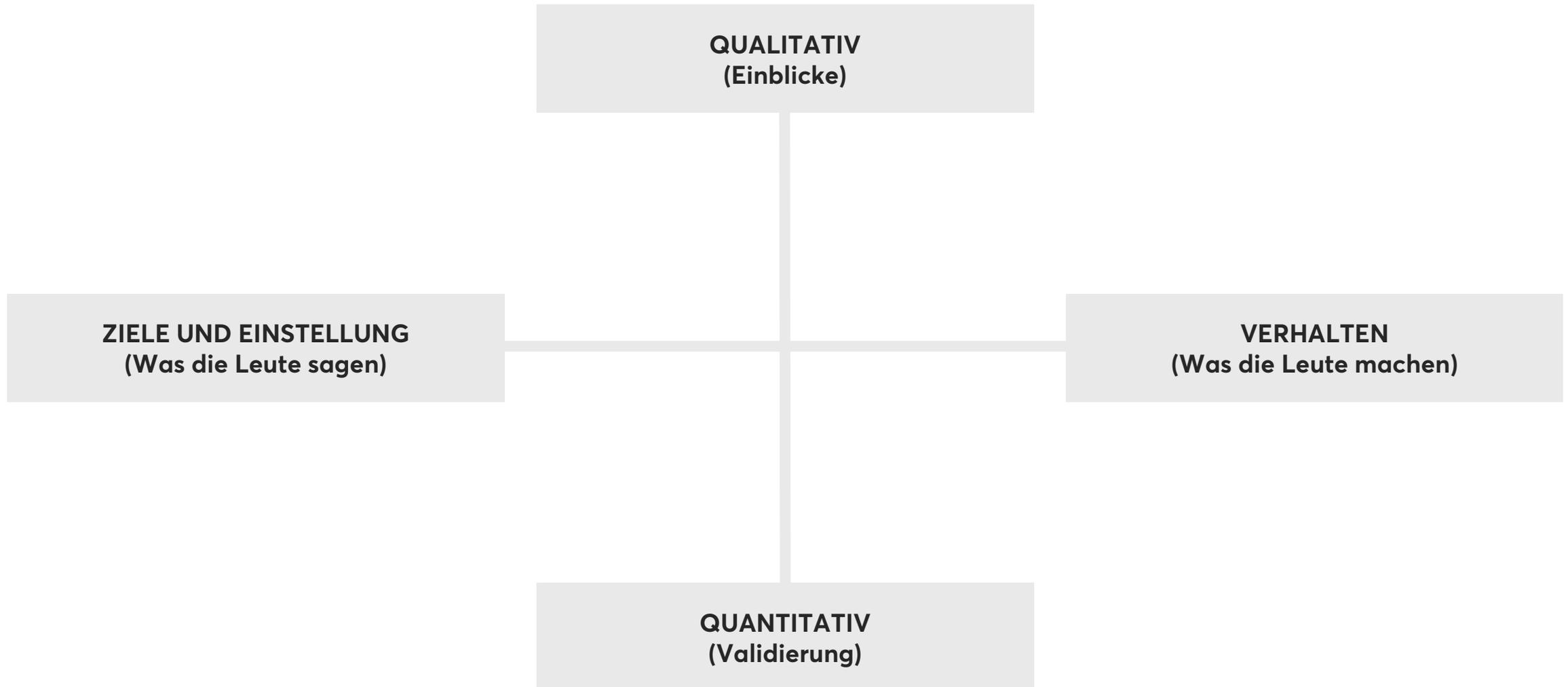
USABILITY & USER EXPERIENCE →



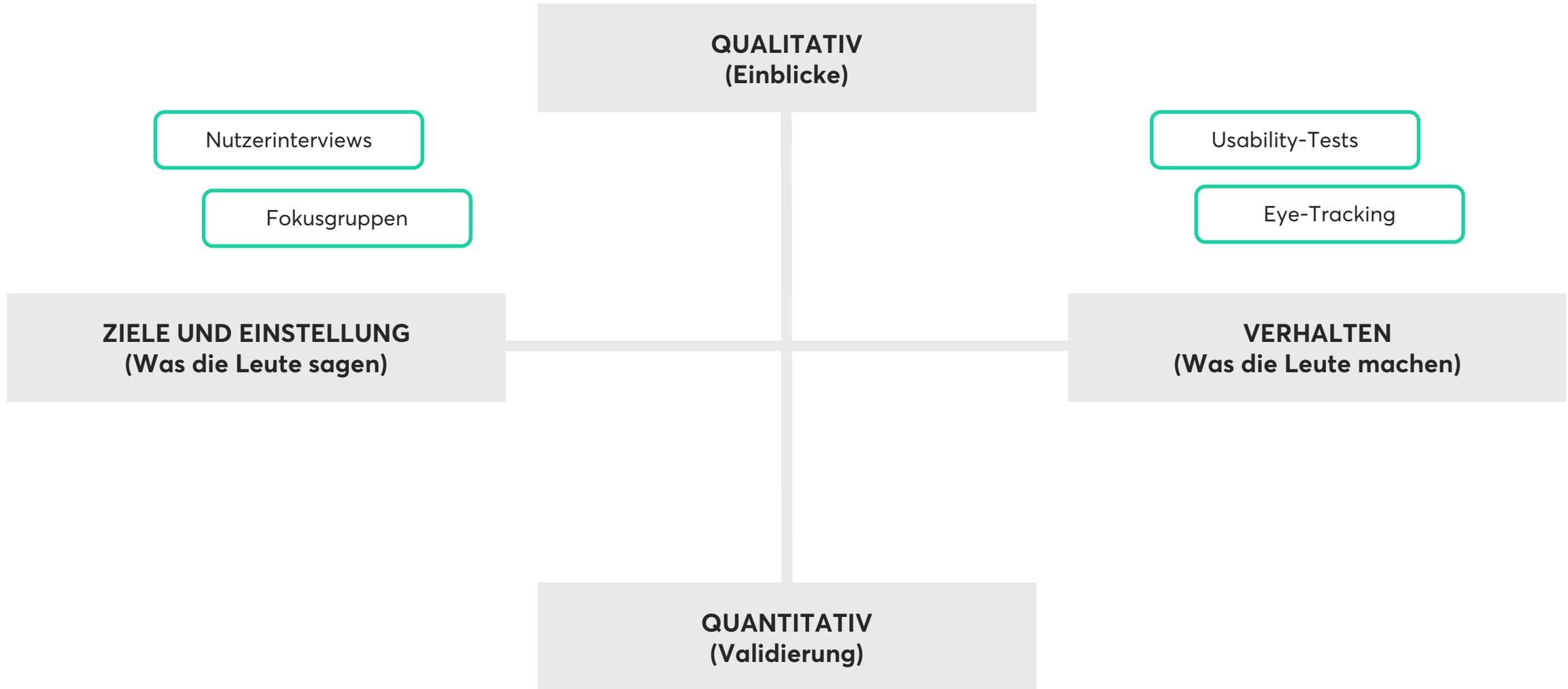
Wie können wir herausfinden, **wie gut** die User Experience von unserem Produkt ist?

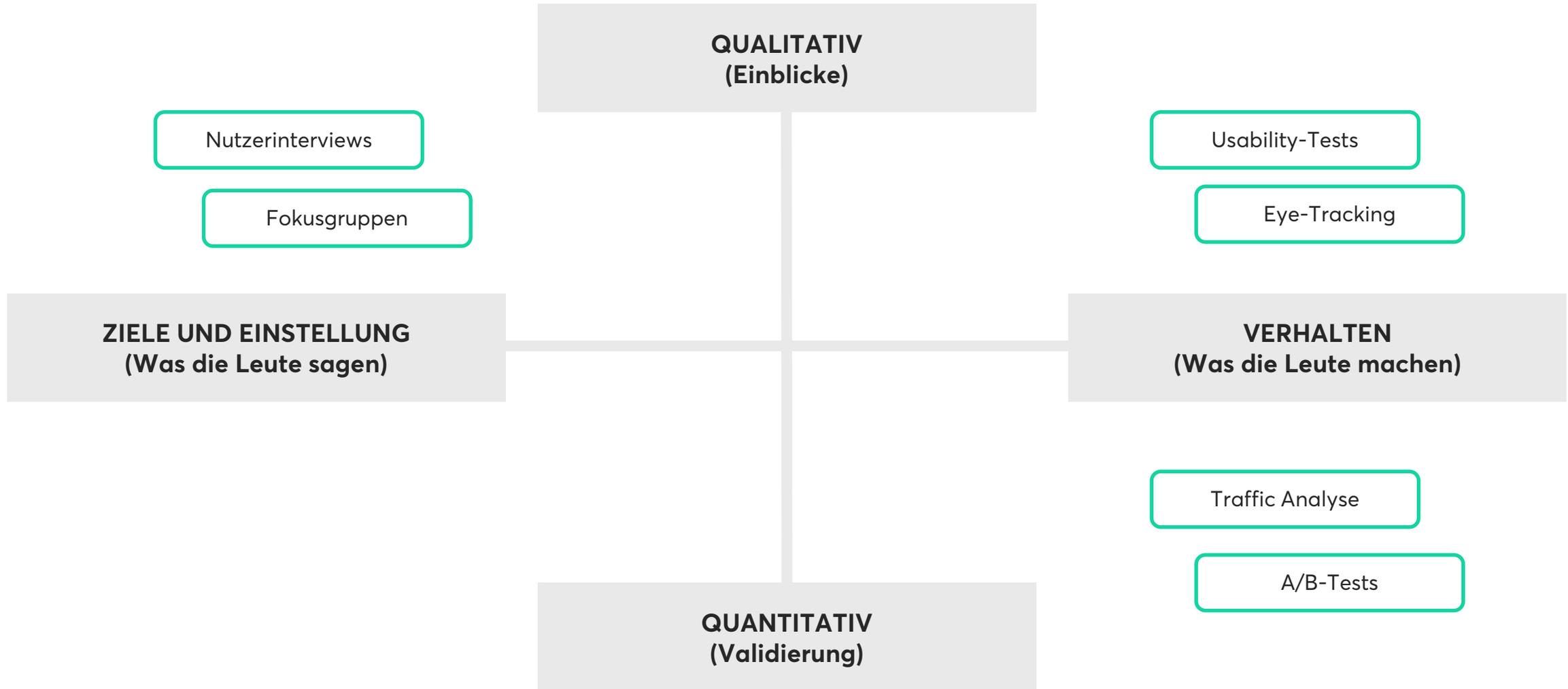
ZIELE UND EINSTELLUNG
(Was die Leute sagen)

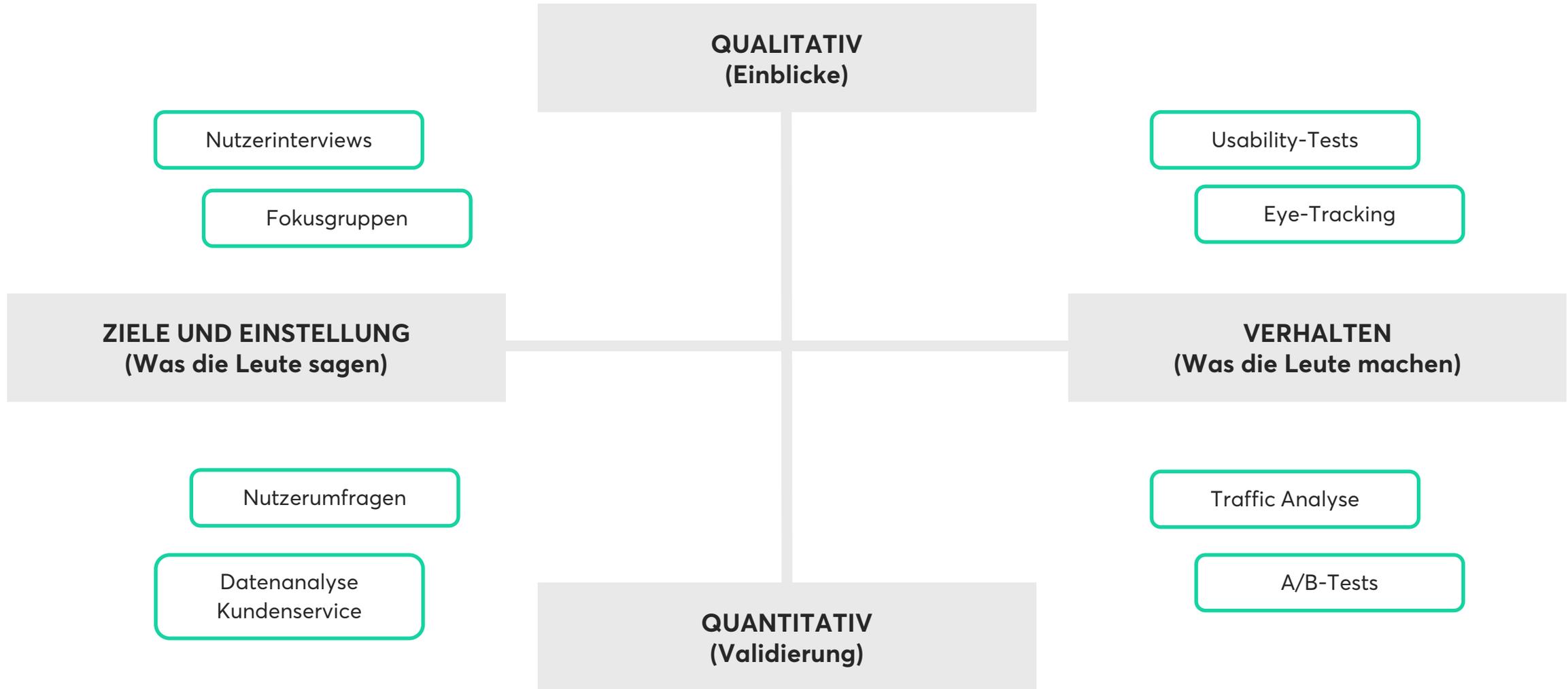
VERHALTEN
(Was die Leute machen)

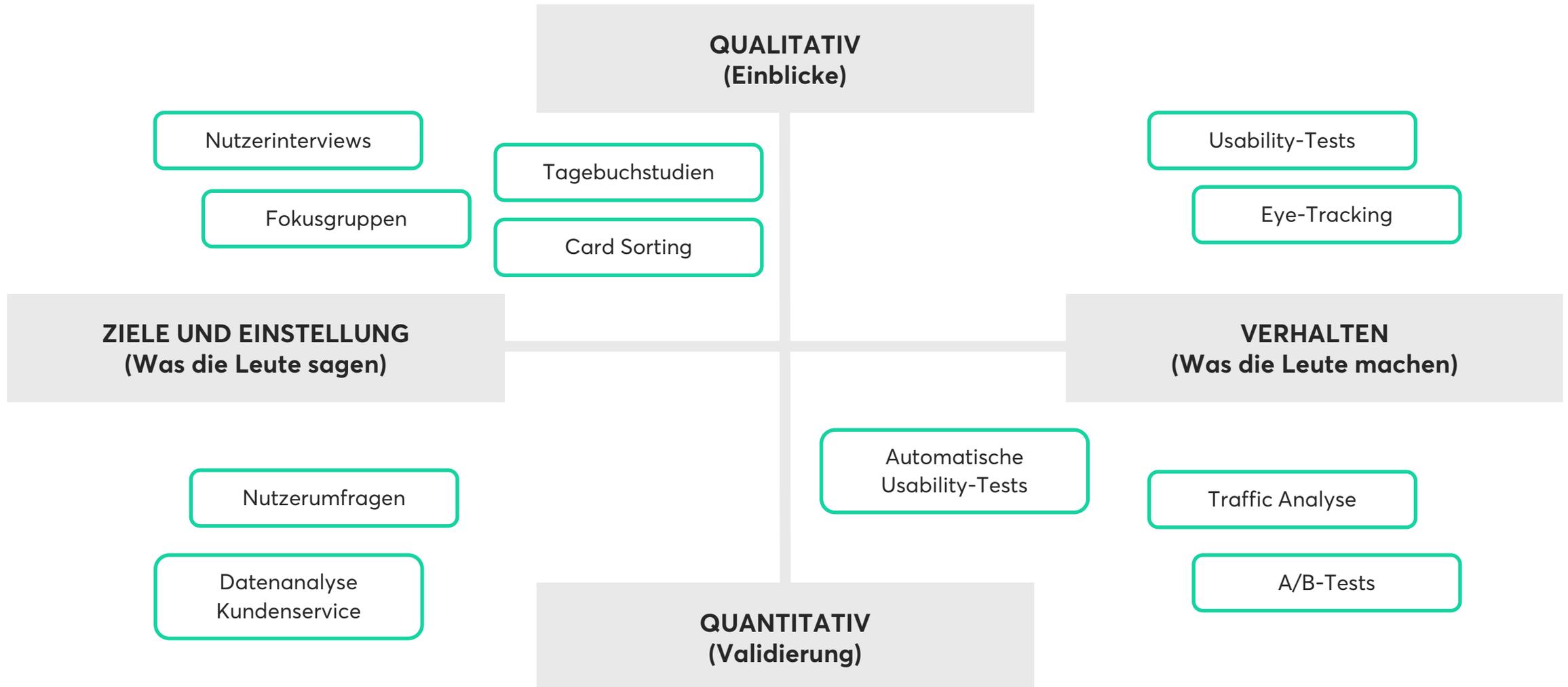












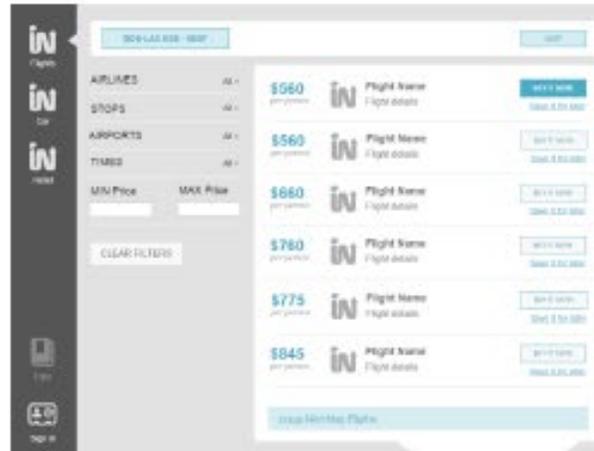
**Müssen wir das jetzt
alles machen, um **einen
Eindruck** davon zu
bekommen, **ob unsere
Idee funktioniert?****

**Weil wir schnell und
effektiv lernen wollen,
was funktioniert und
was nicht.**

PROTOTYPING- MÖGLICHKEITEN



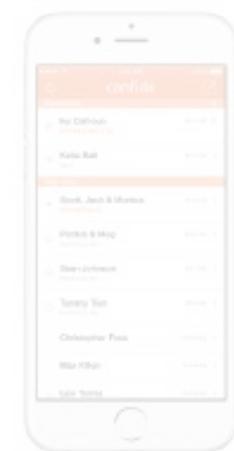
Papier-Prototyp



Verknüpfte statische
Wireframes



Interaktiver Prototyp



Entwickelter Prototyp
(Code)

Low-fidelity



High-fidelity

Warum Low Fidelity?

1.

**Man verliert sich nicht
in Details.**

2.

**Man bekommt früh
wertvolles Feedback.**

3.

**Man erfährt schnell
wie die Grundidee
ankommt.**

4.

**Probanden halten
sich meist weniger
zurück.**

5.

**Änderungen sind
schnell gemacht.**

Und warum nicht?

1.

**Manchmal fehlt den
Probanden das
Vorstellungsvermögen.**

2.

**Mikrointeraktionen
werden nicht verprobt.**

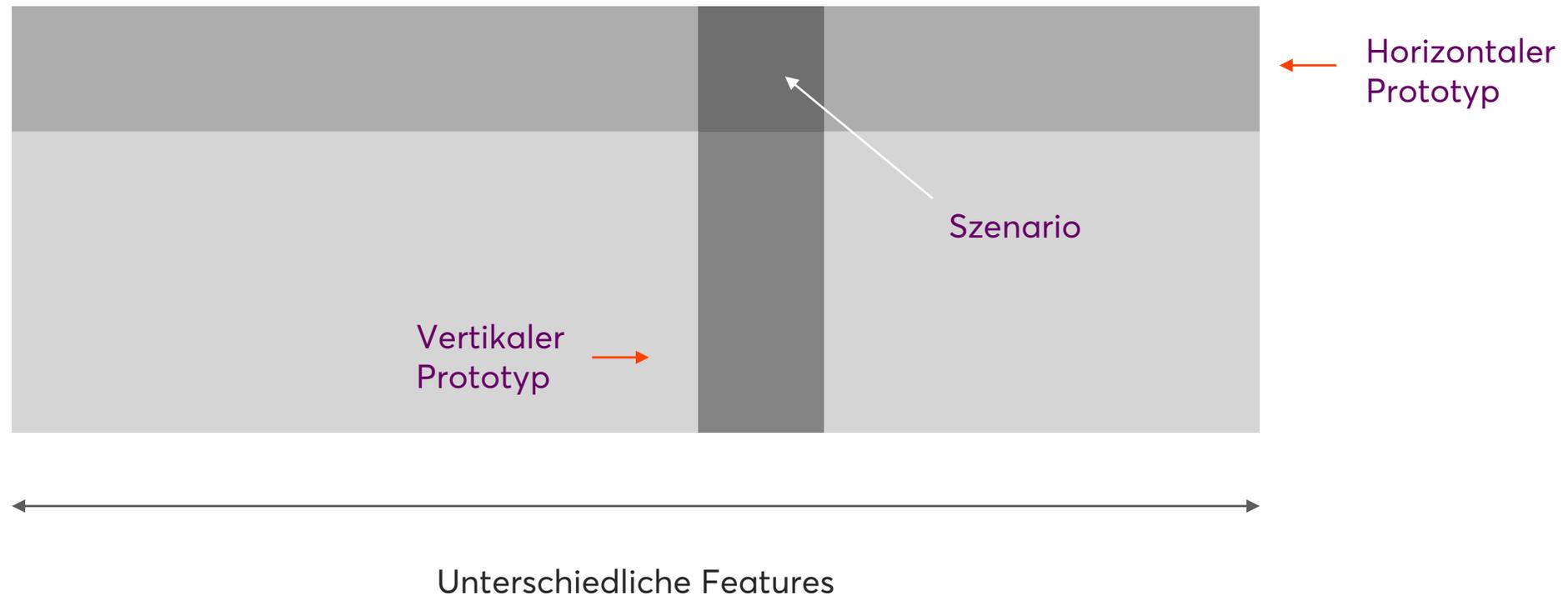
3.

Verzettelungsgefahr!

(Bei Paper Prototyping)

**BEVOR WIR
ANFANGEN**

IN DIE BREITE ODER IN DIE TIEFE?



Schon ohne Interaktivität lernen wir etwas über...

1.

Erwartungshaltungen

2.

Orientierung und Navigation

3.

Labels, Texte, Wording

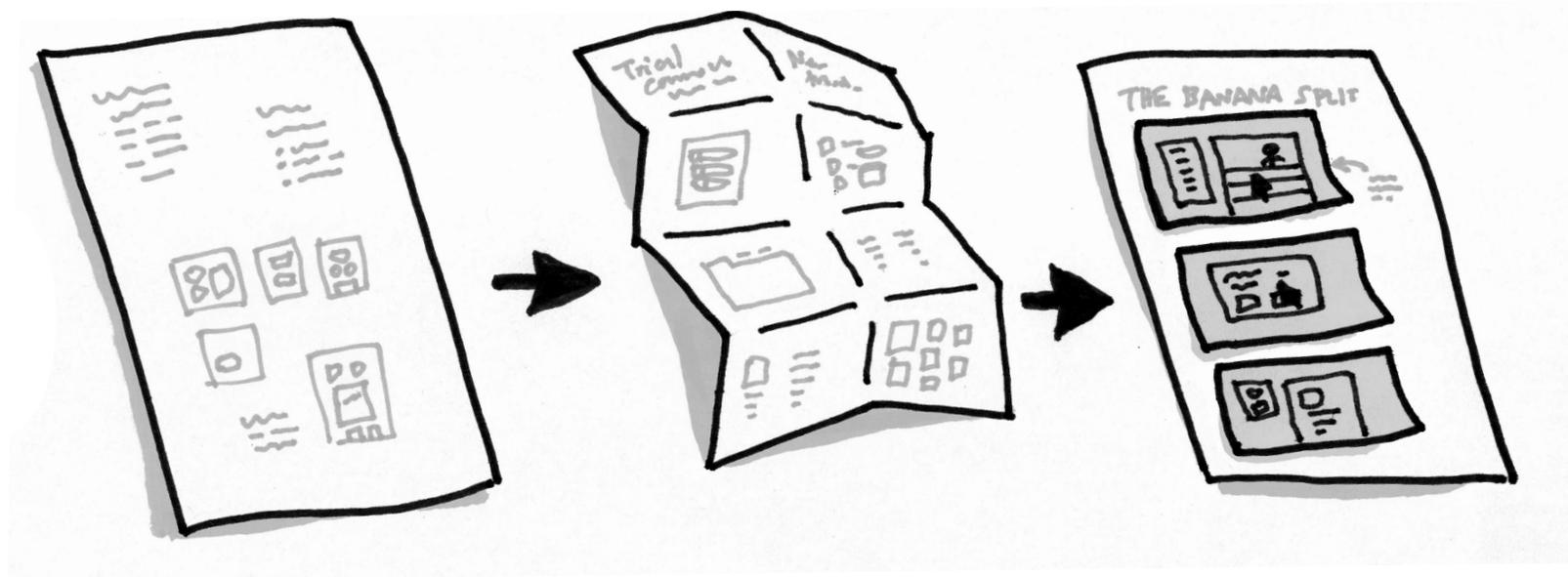
4.

Icon-Bedeutung

5.

Bewertung der Grundidee

MINI- KREATIVWORKSHOP

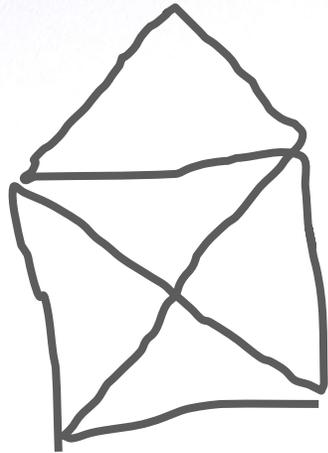


1) Das Fundament

2) Ideenvariation

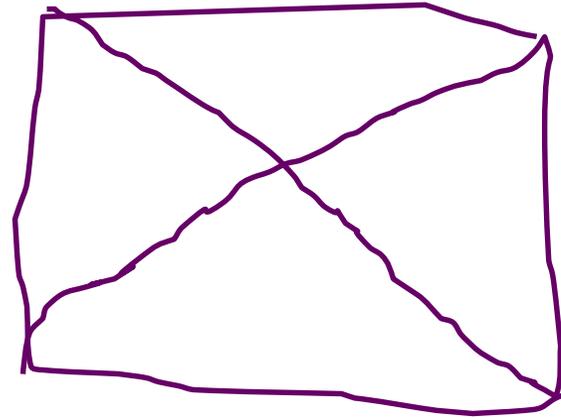
3) Ein Lösungsvorschlag

TIPP



„Bitte male mir ein Haus!“

**Es geht nur darum
seine Idee
kommunizieren zu
können.**



← Platzhalterbild
(wenn nicht so wichtig)



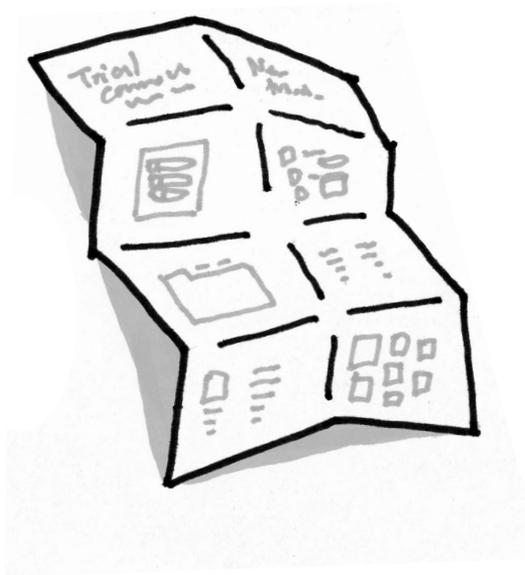
← Platzhaltertext
(Alternativ: „Lorem Ipsum“)

LOS GEHT'S



10 Minuten
Einfach nur Gedankenfragmente
festhalten

1) Das Fundament



8 Minuten
Blitzschnell Variationen erstellen

2) Ideenvariation



3) Lösungsvorschlag

25 Minuten

Für eine Richtung entscheiden
und ausarbeiten.

(Tipp: Der Idee einen Titel geben)

KURZE PAUSE



PROTOTYPEN BAUEN!

MINI- USABILITY-TEST

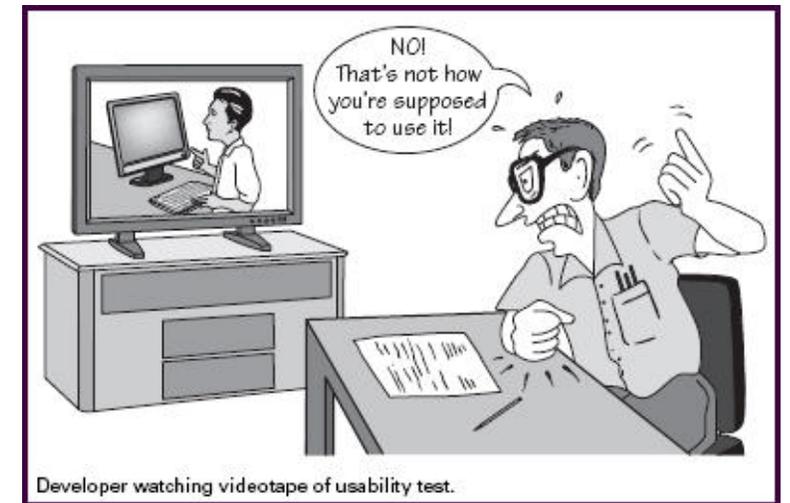
**Keine Fragen stellen,
die die Antwort schon
implizieren.**

**Keine geschlossenen
Fragen stellen.**

Kurze Pausen zwischen den Fragen lassen.

Tipps für die Interviewführung:

- Neutrale, wertschätzende Haltung
- Der Interviewpartner ist der Experte – Sie sind der Novize
- Natürlich Sprache, keine „Vernehmung“
- Zuhören! Zuhören!
- Offene, dem Probanden zugewandte und freundliche Körpersprache
- Neugierde



**WIE WAR DER
WORKSHOP?**

**WIR SIND FERTIG!
DANKE!**