

1. Wozu dient das Prototyping?

Beim Prototyping geht es darum, die erstellten Konzepte zusammen mit möglichen Benutzern zu überprüfen. Diese Überprüfung kann auf verschiedenen Ebenen des Entwurfs geschehen.

Ausgestaltung der Benutzerinteraktionen

Dabei geht es darum, die Abfolge der einzelnen Screens „erlebbar“ zu machen. Ein Prototyp ermöglicht es einen Usability-Test (User-Test) durchzuführen.

Die Benutzer können Rückmeldung geben, wie verständlich die Benutzerführung ist, ob einzelne Arbeitsschritte selbsterklärend sind, wie gut auf Fehlmanipulationen reagiert wird usw.

Je nach Ziel des Prototypen kann es sich hier um

- einen **Papier-Prototypen** handeln, wie sie schon in der Konzeptphase vorgestellt wurden. Der Aufwand ist hierbei sehr gering - die entsprechenden Artefakte liegen meist schon vor. Der Erkenntnisgrad begrenzt sich aber auf die Akzeptanz eines bestimmten Ablaufs von Interaktionen.
- ein **Wireframe** (aus dem Englischen „Drahtgerüst“) Bei Wireframes geht es darum, das Layout und die wichtigsten Elemente graphisch, als eine Art „Drahtgerüst“, lediglich mit Hilfe von Linien und Boxen in einem Raster darzustellen. Das Raster ist dazu da, Ordnung zu schaffen und die Harmonie der Elemente untereinander zu garantieren.
- einen **Low-Fidelity-Prototypen** handeln. Ein »Low Fidelity-Prototype« ist ein Prototyp bei dem der Fokus auf Benutzerführung und Funktionalität weitestgehend losgelöst vom Design liegt.
- einen **Klick-Prototypen** handeln, der vor allem den Ablauf erleben lässt. Um das Verständnis der Abläufe zu überprüfen, genügt diese Art oftmals.
- einen **High-Fidelity-Prototypen**, d.h. einen voll funktionsfähigen Prototypen handeln. Ein »High Fidelity-Prototype« ist ein Prototyp mit einem hohen Detailgrad an Funktionalität und Design und damit das Gegenstück zum »Low Fidelity-Prototype«. Der Aufwand für die Erstellung ist jedoch erheblich und der Prototyp sehr nahe am Endprodukt.

Visuelle Ausgestaltung

Hierzu muss ein Prototyp erstellt werden, der dem späteren Produkt mehr oder weniger pixelgenau entspricht. Nebst den Ausprägungen von Schriften (Farbe, Grösse, Typ usw.) und Icons sind es die Platzierung der Elemente, deren Sichtbarkeit usw. die massgebend sind.

Die Benutzer können Rückmeldung geben, wie stark sie sich vom Produkt angesprochen fühlen, wie sehr die gewählten Elemente dem Verständnis der Anwendung dienen usw.

Inhaltliche Ausgestaltung

Die verwendeten Texte und Begriffe entsprechen denen der finalen Version und werden nicht durch Platzhalter ersetzt.

Die Benutzer können Rückmeldung geben, wie gut die Anwendung sprachlich verstanden wird, wo Klärungen nötig sind usw.

Validierung

Der Einsatz von Prototypen macht aber nur Sinn, wenn im Voraus klar ist, was man untersuchen möchte. Analog zum Testen der Funktionalität einer Software (z.B. mit Unit-Test - vergl. dazu Modul 450) sollten die Kriterien zur Bewertung der Ergebnisse vor der Durchführung einer Validierung festgelegt werden.



© René Probst

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu07/theorie/lu7-kapitel_1?rev=1743071305

Last update: **2025/03/27 11:28**

