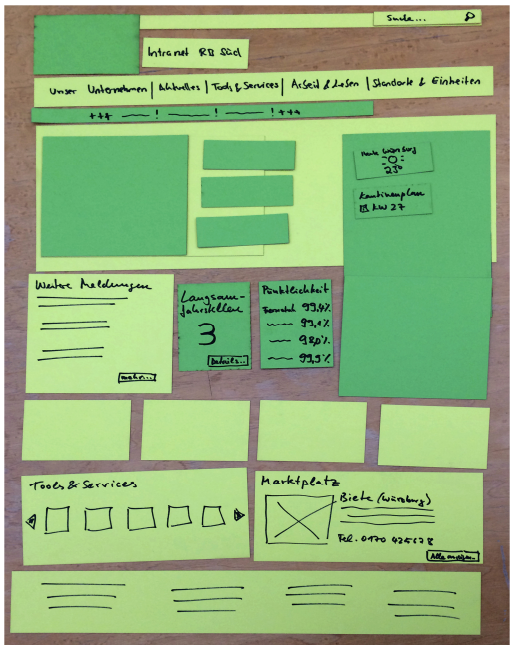
PAPER PROTOTYPING

KURZBESCHREIBUNG



Beim Paper Prototyping wird eine geplante Nutzeroberfläche mit Hilfe von Papier oder Pappe simuliert. Dabei kann mit Post-It's und Zetteln gearbeitet oder auf ein Set von eigens dafür vorgesehenen Schablonen zurückgegriffen werden. Entwürfe werden in Teamarbeit auf dem Tisch ausgelegt, diskutiert und modifiziert bis eine Einigung aller Beteiligten auf ein Layout erzielt werden kann.

Das Ergebnis wird durch Fotos festgehalten.

ERGEBNIS

Beschlussfähiges Layout

Durch die gemeinsame Arbeit an den Entwürfen kann unter den Anwesenden effizient die Lösung gefunden werden, die die Bedarfe aller Teilnehmer abdeckt. Durch Verschieben, Ergänzen, Beschriften etc. kann gemeinsam so lange experimentiert werden, bis das Ergebnis alle Teilnehmer zufriedenstellt.

Optimales Design-Briefing

Für den nachfolgenden Schritt des Design-Entwurfs ist der Paper Prototype die ideale Vorlage. Es wird geklärt, wo Inhalte platziert werden und welche Gewichtung einzelne Elemente bekommen sollen – gleichzeitig lässt der Prototyp dem Designer noch alle gestalterischen Möglichkeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Voraussetzungen/Projektstand	Planungs- bzw. Konzeptionsphase, als Vorbereitung der Design-Entwürfe
Benötigte Ressourcen	1 Moderator, ca. 3-6 Mitglieder des Kernteams
Zeitaufwand	Ca. 1-4 Stunden, je nach Komplexität und Anzahl der Prototypen
Hilfsmittel	Papier/Pappe, Schere, Filzstifte. Wenn verfügbar, sind bereits vorhandene Schablonen/Sets hilfreich.
Sonstige Anmerkungen	Starker Workshop-Charakter, Entwicklung von Layouts im Team

SO FUNKTIONIERT'S

Vorbereitung

Benötigt werden:

- ein großer Tisch (oder Pinnwand und Pins)
- Papier / Pappe in mehreren (hellen) Farben
- Schere
- Filzstifte
- Klebeband
- Fotoapparat

Durchführung

Aufgaben und Ziele des behandelten Produkts (Webseite, Software) werden zu Beginn des Workshops nochmal zusammengefasst, am besten sichtbar auf Flipchart o.Ä. Auch Personas oder konkrete Nutzungsszenarien helfen beim späteren Entwurf der Prototypen. Anschließend wird bestimmt, welche Interfaces entworfen werden sollen (z. B. Startseite, Produktseite).
Nun kann mit der gemeinsamen Erstellung des Prototyps begonnen werden. Das Endergebnis und ggf. auch Zwischenergebnisse werden durch Fotografieren dokumentiert.

Rahmenbedingungen

Folgende Bedingungen sind herzustellen:

- Ziele und Zielgruppen sind geklärt.
- Die wichtigsten Nutzungsszenarien sind geklärt.
- Das Workshop-Team besteht aus den Personen, die von der Software/Webseite direkt profitieren sollen.

Links

Praktische Prototyping-Vorlagen gibt es hier:

- http://sneakpeekit.com/browser-sketchsheets/#tab-32-4