

**Prototyping ist Denken mit den Händen! Abstrakte Ideen werden in greifbare Konzepte verwandelt, die direkt mit der Zielgruppe getestet werden können. Voraussetzung ist das Vorhandensein einer möglichst konkreten Idee, beispielsweise aus einem Brainstorming.**

## Anleitung

1. Das Team einigt sich auf die wesentlichen Kernfunktionen eines Prototyps (beispielsweise ein Schweizer Taschenmesser, von dem „zusammenklappbar“ die wichtigste Funktion ist).
2. Das Team einigt sich auf eine Art, wie die Idee am besten in einen Prototyp verwandelt werden kann: Objektmodell (aus Bastelmaterial), Maßstab-Modell (aus Bauklötzen), Website-Attrappe (aus Karton und Papier), Rollenspiel (mit Dialogen und Verkleidung) oder eine Mischung aus mehreren Varianten.
3. Das Team baut den Prototypen.
4. Das Team einigt sich auf Testpersonen (Kolleginnen, Freunde, Menschen auf der Straße) und Momente, in denen Testpersonen mit dem Prototyp interagieren können.
5. Das Team einigt sich auf Hypothesen (beispielsweise „Der Prototyp ist vielleicht zu schwer; wir achten darauf, ob die Testpersonen ihn gut tragen können.“)
6. Das Team einigt sich auf eine Art, das Feedback festzuhalten (beispielsweise „Feedback-Kreuz“).
7. Das Testen kann beginnen.



### Ziel

Idee greifbar machen

### Teilnehmende

3 – 20

### Anhang

Bilder von Prototypen

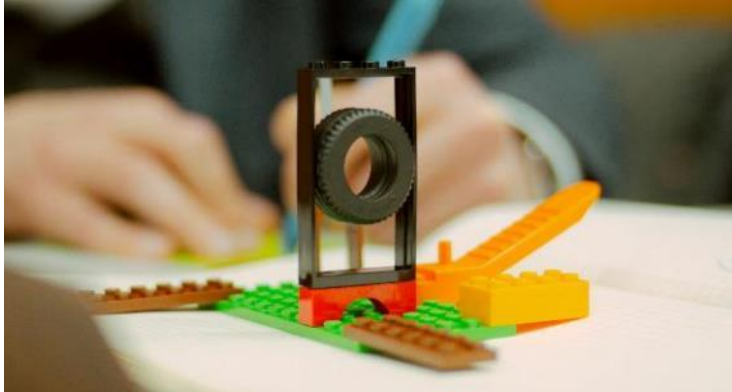
### Material

Bastelmaterialien (z.B. Karton, Knete, Klebeband, Bauklötze, Strohhalme...)

### Dauer

1 – 4 Stunden

# Bilder von Prototypen



Protoyp aus Bausteinen – Urheber: Frieder Unsel



Protoyp eines Begegnungsraums – Urheber: Tom Maelsa



Workshopteilnahme am Prototyping-Tisch –  
Urheber: Tom Maelsa



Papierprototyp einer Webseite – Urheber: Dima Schine

# Prototyping

**Prototyping ist Denken mit den Händen! Abstrakte Ideen werden in greifbare Konzepte verwandelt, die im Anschluss mit der Zielgruppe getestet werden können. Voraussetzung ist das Vorhandensein einer möglichst konkreten Idee, die schon vor dem digitalen Prototyping feststehen sollte.**

## Anleitung

1. Das Team einigt sich auf die wesentlichen Kernfunktionen des Prototyps (beispielsweise ein Schweizer Taschenmesser, von dem „zusammenklappbar“ die wichtigste Funktion ist).
2. Das Team einigt sich auf eine Art, wie die Idee am besten in einen Prototyp verwandelt werden kann: Malen / Zeichnen oder Nutzen von bestimmten geometrischen Formen (auf einem digitalen Whiteboard), digitale Website-Attrappe (auf einem digitalen Whiteboard), Rollenspiel (mit Dialogen und ggf. Verkleidung) oder eine Mischung aus mehreren Varianten.
3. Alternativ kann die Workshopleitung den Teilnehmenden im Vorfeld ein Bastel-Kit zuschicken oder die Teilnehmenden bitten die Materialien bereit zu stellen. Beispiele siehe analoge Umsetzung.
4. Das Team baut einen eigenen Prototypen.
5. Das Team einigt sich auf Testpersonen (Kolleginnen, Freunde) und Momente, in denen Testpersonen nach dem Workshop mit dem Prototyp interagieren können.
6. Das Team einigt sich auf Hypothesen (beispielsweise „Der Prototyp ist vielleicht zu schwer; wir achten darauf, ob die Testpersonen ihn gut tragen können.“)
7. Das Team einigt sich auf eine Art, das Feedback festzuhalten (beispielsweise digitales Feedback-Kreuz).
8. Das Testen kann beginnen.



### Ziel

Idee greifbar machen

### Teilnehmende

3 – 20

### Material

Digitales Whiteboard,  
Ggf. Bastelmaterialien

### Dauer

1 – 4 Stunden

### Digitale Tools

Videokonferenzen &  
Videotelefonie,  
Digitale Whiteboards  
(siehe [Online-  
Werkzeugkasten](#))