

PAPIER-PROTOTYPING

Ein Papier-Prototyp repräsentiert Teile einer Benutzungsschnittstelle auf Papier. Ideen für Inhalt, Struktur und Design eines Systems werden so für das Entwicklerteam und den Nutzer erlebbar und bewertbar. Testen von Papier-Prototypen hilft, Anforderungen aufzudecken und die System-Idee weiterzuentwickeln.

- Nutzer, Testleiter, Person, die das System „spielt“, optional Protokollant
- Je nach Umfang wenige Minuten
- Papier & Stift, Videokamera

Durchführung

Zunächst sollten alle Elemente, die benötigt werden, um die Idee zu kommunizieren und evaluieren zu lassen, aufgelistet werden. Stift und Papier reichen aus, um die wichtigsten Elemente des Systems darzustellen. Anhand von Aufgaben interagiert eine Testperson mit dem Prototyp und denkt dabei laut. Eine weitere Person simuliert „System“-Veränderungen und schiebt z.B. Papierelemente ein oder deckt Elemente auf. Anschließend sollte mit der Testperson über Verbesserungen diskutiert werden.

Mehrwert

- » Schnelles und kostengünstiges Erstellen verschiedener Varianten
- » Änderungen können schnell eingearbeitet und anschließend getestet werden
- » Unterstützt Kommunikation im Team, aber auch mit Nutzern und Kunden

Quellen

Snyder, C. (2003). Paper prototyping: The fast and easy way to design and refine user interfaces. San Francisco: Morgan Kaufmann.

Cao, J. (2016). Paper Prototyping: The 10-Minute Practical Guide. Abruf am 24.04.2020, von <https://www.uxpin.com/studio/blog/paper-prototyping-the-practical-beginners-guide/>

Aufgabe

Skizzieren Sie den Screen einer Wecker-App, um eine Weckzeit einzustellen. Bitten Sie anschließend eine/n Kollegen/in, sich Ihre Skizze anzuschauen. Diskutieren Sie gemeinsam, was schon gut gelöst ist und was anders gestaltet werden müsste, um die Idee Ihrer Wecker-App besser zu verstehen.

Notizen:

Jetzt ausprobieren

- 1 Nehmen Sie sich Papier und einen Stift.
- 2 Skizzieren Sie einen Screen, um eine Weckzeit einzustellen.
- 3 Bitten Sie eine/n Kollegen/in, sich Ihre Skizze anzuschauen.
- 4 Diskutieren Sie gemeinsam, was schon gut gelöst ist und was anders gestaltet werden müsste.

Reflexion

Wie aufwändig haben Sie das Skizzieren empfunden? Sind Ihnen beim Skizzieren neue Ideen gekommen? Inwieweit hätten Sie Ihre Idee der Wecker-App auch ohne Skizze diskutieren können, was wäre anders gelaufen?
