

— PROTOTYPEN- PHASE



WAS?

In der Prototypen-Phase verwandelt ihr eure vielversprechendsten Ideen in greifbare Prototypen. Dabei könnt ihr Anforderungen an die Lösung sowie potenzielle Hürden identifizieren. So entstehen neue Forschungsfragen sowie Ideen für die Weiterentwicklung des Prototypen. In dieser Phase geht es noch nicht darum, einen perfekten Lösungsvorschlag zu erarbeiten. Es empfiehlt sich, sich zunächst auf kostengünstige und einfache Prototypen zu fokussieren, die ihr schnell präsentieren könnt. Dadurch können eure Kunden schon früh einen ersten Eindruck für das Produkt entwickeln.

WARUM?

In dieser Phase geht es vor allem darum, ein erstes Gefühl für die Umsetzbarkeit eurer Ideen zu bekommen und in der anschließenden Test-Phase Feedback von der Zielgruppe einzusammeln. Im „stillen Kämmerlein“ zu basteln, entspricht nicht dem Design Thinking-Konzept. Stattdessen geht es darum, eure Ideen schon früh im Entwicklungsprozess mit Hilfe des gesamten Teams greifbar zu machen, um sie mit anderen zu teilen. Ein sogenannter „Low Fidelity Prototyp“ zeichnet sich dadurch aus, dass er Kernelemente der Idee enthält, auf minimale Funktionalität reduziert ist und nur ausgewählte Attribute beinhaltet. Diese Art von Prototyp ist sehr schnell gebaut, erzeugt wenig Kosten und kann sehr gut im Design Thinking-Kernteam umgesetzt werden, da keine speziellen technischen Fähigkeiten erforderlich sind. Letztendlich soll die Idee die konkreten Bedürfnisse der Kunden erfüllen – ihre Rückmeldung ist daher ein unverzichtbarer Teil des Entwicklungsprozesses. Je früher ihr als Team von eurer Zielgruppe Feedback einholt, desto erfolgreicher kann sich eure Lösung entwickeln, nach dem Motto: früh und häufig scheitern. Daher solltet ihr stets offen für neue Vorschläge sein und euren Prototypen nicht als fertige Lösung ansehen. Ein Vorteil von Low Fidelity Prototypen liegt darin, dass sich das Team nicht in Details verliert, sondern einen Prototypen entwickelt, um ihn entweder auf iterative Art und Weise zu verbessern oder sich von ihm wieder zu trennen. Im Laufe der Zeit werden die Prototypen erfahrungsgemäß immer reifer – an dieser Stelle wird auch oft die „Lean Startup-Methode“ integriert. Prototypen dienen nicht nur dazu, eine Idee schnell und kostengünstig erfahrbar zu machen, sie sind auch als gemeinsame Kommunikationsform innerhalb des Teams zu verstehen. Eine abstrakte Idee ist immer vielseitig zu interpretieren. Ein konkreter Prototyp hingegen, veranschaulicht die Idee wesentlich besser und hilft dabei, ein gemeinsames Verständnis zu erzielen.

WIE?

Es gibt viele Arten von Prototypen, zum Beispiel selbstgebastelte Prototypen, Rollenspiele, Storyboards, Wireframes oder User Journeys. Abhängig von eurer Idee könnt ihr entscheiden, welche Art von Prototyp sich am besten eignet. Erfahrungsgemäß reicht es, an einem ersten Prototyp etwa 30 bis 40 Minuten zu arbeiten. Wir empfehlen unter anderem die Arbeit mit ©SAP Scenes – sie helfen euch dabei, eure Ideen im Rahmen eines Storytellings zu visualisieren, ohne dass ihr dafür besondere gestalterische Fähigkeiten braucht.