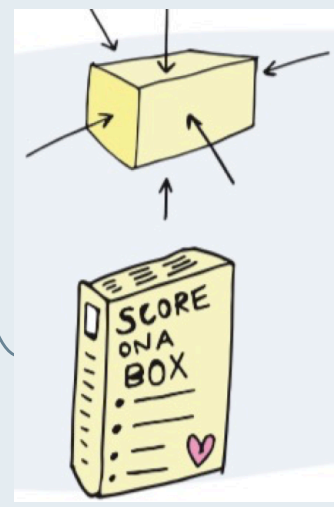
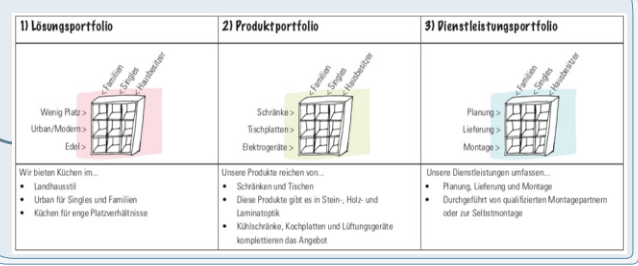
8 Prototypen bauen

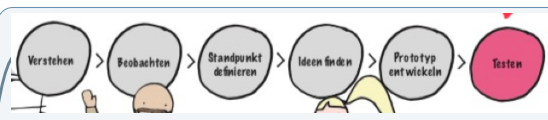
- **1. Grundsatz** — ***Love it! Change it! Leave it!***
- **2. Grundsatz** — ***Never fall in love with your protoype***
- **3. Grundsatz** — ***It's a never ending story: Prototyping bedeutet iterieren, iterieren und nochmals iterieren.***
- Bau eines Prototyps gibt es 3 zentrale Fragen
  - 1. Welches sind grundlegenden Funktionen für den Nutzer
  - 2. Woran hat sie noch überhaupt nicht gedacht?
  - 3. Wie hat es noch kein anderer gemacht?
- Vorgehen
  - eifach bauen! - Material - Alufolie, Papier, Lego, Videos, PPT, etc....
  - Start mit Bedürfnis der Persona — mit Trend am Markt
  - Nur der Wert den die Kunden dem Prototyp beimessen zählt
  - Prototyp so rasch wie möglich in Praxis testen.
  - Unter Zeitdruck erstellen! — mehr Zeit gibt nicht bessere Ergebnisse
  - **"Boxing & Shelfing"**
    - **1. physische Box/Kiste erstellen (Boxing)**
      - Was/Welche
      - Wer/Welches/Wann/Wo/Warum



    - **2. Shelfing-Prinzip**
      - Produkt-, Dienstleistungs- und Lösungsregal



9 Prototypen testen



- Vorgehen
  - 1. Test vorbereiten — Wo? Wie? Was? Wer?
  - 2. Test durchführen
    - A/B Testing durchführen

    - Online-Tests
    - Interview
    - Beobachtungen
  - 3. Resultate dokumentieren — Feedback Erfassungsraster

  - 4. Learnings

Quelle: Das Design Thinking Playbook. 2. Aufl. by Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer, 2018 Verlag Franz Vahlen GmbH