Mock-ups

Mock-ups sind visuelle oder physische Modelle, die das Aussehen und die grundlegende Struktur eines Produkts, einer Anwendung oder eines Systems darstellen. Sie dienen dazu, ein realistisches Bild des finalen Designs zu vermitteln, ohne dass die volle Funktionalität bereits implementiert sein muss.

Mock-ups konzentrieren sich in der Regel auf Aspekte wie Layout, Anordnung von Inhalten, Navigation, Typografie, Farben, Materialität und visuelle Hierarchien. Sie helfen, frühzeitig ein Gefühl für die Nutzeroberfläche oder die Produktgestaltung zu entwickeln und visuelle Entscheidungen zu testen. Im Unterschied zu Wireframes, die eher schematisch und funktional reduziert sind, sind Mock-ups detaillierter und näher an der späteren visuellen Umsetzung.

Mock-ups werden sowohl für digitale Produkte (z. B. Apps, Websites, Softwareoberflächen) als auch für physische Produkte (z. B. Geräte, Verpackungen, Möbel) erstellt. Sie können als statische Bilder, klickbare Prototypen oder physische Modelle umgesetzt werden. Mock-ups erleichtern die Kommunikation im Team, unterstützen die Abstimmung mit Stakeholdern und bieten eine Grundlage für frühes Nutzerfeedback, bevor in die vollständige technische Entwicklung investiert wird.

Im Vergleich zu anderen Prototypenarten haben Mock-ups eine spezielle Funktion:

1. Look-Like-Prototypen konzentrieren sich auf die äußere Erscheinung eines Produkts, also Form, Material, Farbe und Oberflächenqualität, ohne notwendigerweise eine Interaktion oder echte Funktionalität zu simulieren. Mock-ups können Look-Like-Charakter haben, sind jedoch häufig spezifischer auf die Darstellung von Nutzerinteraktionen oder visuellen Konzepten ausgerichtet.
2. Funktionsprototypen (Works-Like-Prototypen) hingegen bilden technische Funktionen und Abläufe realistisch ab, ohne dass unbedingt das finale äußere Erscheinungsbild vorhanden sein muss. Sie dienen vor allem dazu, die technische Machbarkeit und Nutzerinteraktion im Ablauf zu testen.

Mock-ups bewegen sich damit zwischen rein visuellen Darstellungen und interaktiven Modellen und sind besonders wertvoll in frühen bis mittleren Phasen des Designprozesses, in denen Gestaltung und Nutzererlebnis konkretisiert werden sollen.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/about:mock-up

Last update: **2025/04/29 11:53**