Experience Prototyping

Experience Prototyping ist eine Methode im Designprozess, bei der Nutzer*innen frühzeitig die Möglichkeit erhalten, zentrale Aspekte einer zukünftigen Erfahrung aktiv zu erleben und zu testen. Im Fokus steht nicht nur das Produkt oder System selbst, sondern vor allem das subjektive Erleben von Nutzung, Interaktion und Kontext.

Im Gegensatz zu traditionellen Prototypen, die sich auf Funktionalität oder Form konzentrieren (⇒ Funktionsprototyp), geht es beim Experience Prototyping darum, Situationen, Abläufe, Atmosphären oder Emotionen so darzustellen, dass sie realistische Nutzererfahrungen simulieren. Dies kann durch physische Prototypen, Rollenspiele (siehe auch Wizard of Oz), szenische Darstellungen, Storyboards, Mock-ups oder kombinierte mediale Inszenierungen geschehen. Wichtig ist dabei, dass die Nutzer*innen direkt mit dem Entwurf interagieren und ihr Feedback auf Grundlage einer echten Erfahrung geben können.

Experience Prototyping wird eingesetzt, um Hypothesen über das Verhalten von Menschen, ihre Bedürfnisse und Erwartungen zu überprüfen, verborgene Probleme zu erkennen und Gestaltungsmöglichkeiten frühzeitig zu verbessern. Besonders in der Entwicklung von Dienstleistungen, interaktiven Produkten, räumlichen Konzepten oder komplexen Systemen ist diese Methode wertvoll, da sie erlaubt, Nutzungssituationen im Ganzen zu verstehen – und nicht nur einzelne Details oder Funktionen zu optimieren.

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

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:prototyping-and-modelmaking:experience-prototyping

Last update: **2025/07/06 07:34**