Experience Prototyping

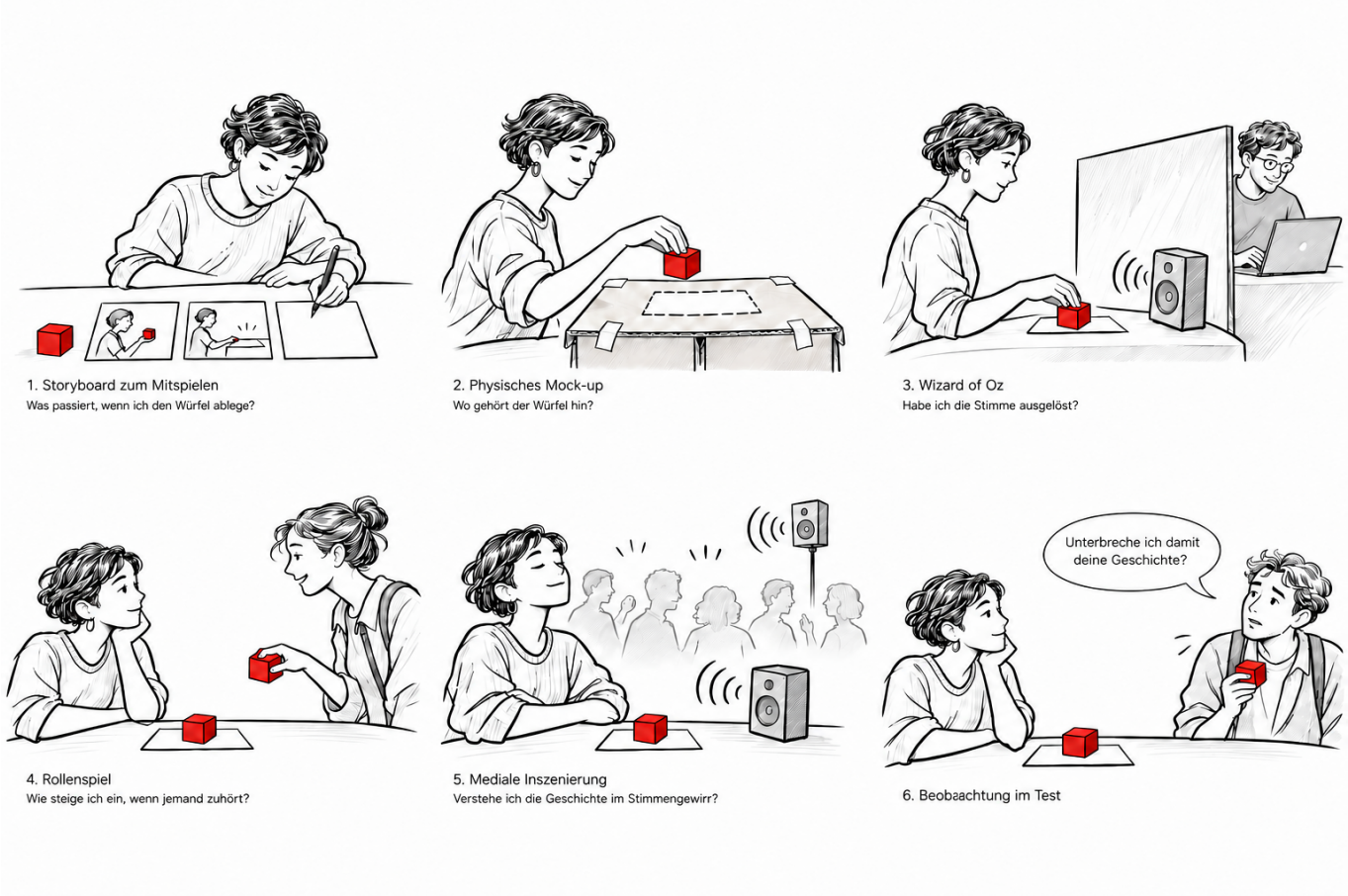
Experience Prototyping ist eine Methode im Designprozess, bei der Nutzer*innen frühzeitig die Möglichkeit erhalten, zentrale Aspekte einer zukünftigen Erfahrung aktiv zu erleben und zu testen. Im Fokus steht nicht nur das Produkt oder System selbst, sondern vor allem das subjektive Erleben von Nutzung,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

Wie sieht Experience Prototyping in action aus?

Die sechs unteren Szenen zeigen am Beispiel einer *Hörstation im Museum*, wie sich eine geplante Nutzungssituation mit einfachen Mitteln erproben lässt. Der rote Würfel ist ein Platzhalter für einen Gegenstand, mit dem eine Person etwas auslöst. Im Beispiel startet beim Ablegen eine Geschichte. Für ihre eigenen Projekte wählen die Studierenden je nach Fragestellung eine passende Methode und übertragen das Prinzip auf ihr Szenario. Dabei legen sie selbst fest, wer handelt, in welcher Umgebung das geschieht und welche Reaktion sie erproben möchten.



Visualisierung generiert mit ChatGPT — *Felix Hardmood Beck 2026/11/06 07:38*

Beim (1) Storyboard zum Mitspielen zeichnet die Testperson in das freie Bildfeld, was sie nach dem Ablegen des Würfels erwartet. Am (2) physischen Mock-up aus Karton lässt sich ausprobieren, ob die vorgesehene Ablagefläche erkennbar ist. Beim (3) Wizard of Oz startet ein Teammitglied verdeckt die Tonspur, sobald der Würfel aufliegt. Im (4) Rollenspiel erkunden zwei Personen, wie sie die Station gemeinsam nutzen, wenn eine von ihnen bereits zuhört. Bei der (5) medialen Inszenierung macht eingespieltes Stimmengewirr hörbar, wie verständlich die Geschichte im Museumsraum wäre. Die (6) Beobachtung im Test zeigt, welche Frage sich erst beim Ausprobieren ergibt. Eine zweite Person zögert, ihren Würfel abzulegen, weil sie die laufende Geschichte unterbrechen könnte.

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?rev=1793951399

Last update: **2026/11/06 07:49**