Low-Fidelity vs. High-Fidelity

Die Begriffe *Low-Fidelity* und *High-Fidelity* beschreiben den Grad der Ausarbeitung und Realitätsnähe eines Prototyps. Sie sagen nicht automatisch etwas über die Qualität eines Entwurfs aus, sondern darüber, wie detailliert und nah an einem späteren Produkt ein Prototyp bereits ist.

Ein *Low-Fidelity Prototype* ist bewusst einfach gehalten. Er kann aus Papier, Karton, einfachen 3D-Modellen, Scribbles, Wireframes oder improvisierten Bedienelementen bestehen. Ziel ist es, Ideen schnell sichtbar und testbar zu machen, ohne viel Zeit in Details oder technische Umsetzung zu investieren. Low-Fidelity Prototypes eignen sich besonders für frühe Phasen des Designprozesses, in denen noch unterschiedliche Richtungen untersucht werden und Änderungen ausdrücklich erwünscht sind.

Ein *High-Fidelity Prototype* ist deutlich weiter ausgearbeitet und ähnelt dem späteren Produkt stärker in Form, Interaktion, Materialität oder Funktion. Er kann realistische Oberflächen, funktionierende Bedienelemente, detaillierte Interfaces oder technische Komponenten enthalten. High-Fidelity Prototypes eignen sich vor allem dann, wenn konkrete Nutzungssituationen, Details, Abläufe oder das Gesamterlebnis möglichst realitätsnah getestet werden sollen.

Der richtige Fidelity-Grad

Ein Prototyp sollte immer nur so detailliert sein, wie es für die jeweilige Fragestellung notwendig ist. Wenn lediglich untersucht werden soll, ob ein Produkt gut in der Hand liegt, kann ein grobes Volumenmodell aus Schaumstoff oder Karton ausreichen. Wenn dagegen getestet werden soll, ob Nutzer*innen ein Interface verstehen oder ob eine bestimmte Interaktion zuverlässig funktioniert, kann ein höherer Fidelity-Grad sinnvoll sein.

Ein häufiger Fehler besteht darin, zu früh sehr detaillierte Prototypen zu bauen. Hoher Aufwand kann dazu führen, dass Teams stärker an einer bereits ausgearbeiteten Lösung festhalten und notwendige Änderungen vermeiden. Gerade in frühen Projektphasen sind deshalb einfache Quick-and-dirty Prototypes oft geeigneter.

Fidelity kann unterschiedlich sein

Ein Prototyp muss nicht in allen Bereichen denselben Ausarbeitungsgrad besitzen. Ein Modell kann beispielsweise äußerlich sehr realistisch aussehen, während die technische Funktion nur simuliert wird. Umgekehrt kann ein Work-like Prototype technisch bereits sehr gut funktionieren, während seine äußere Form noch grob und provisorisch ist.

Deshalb ist es sinnvoll, immer zu fragen, *welcher Teil des Konzeptes getestet werden soll*. Fidelity ist kein Ziel an sich, sondern ein Mittel, um die jeweils relevante Fragestellung möglichst effizient zu untersuchen.

Beispiel

Für ein neues Audioobjekt könnte ein Low-Fidelity Prototype zunächst aus einem Kartonmodell mit aufgezeichneten Bedienelementen bestehen. Damit lässt sich testen, ob Größe, Position und grundlegende Bedienlogik sinnvoll sind.

Ein späterer High-Fidelity Prototype könnte dagegen ein realistisch gefertigtes Gehäuse, funktionierende Bedienelemente, Soundausgabe und eine ausgearbeitete Oberfläche besitzen. Damit kann überprüft werden, wie das Produkt im tatsächlichen Nutzungskontext erlebt wird.

Low- und High-Fidelity Prototypes sind deshalb keine Gegensätze im Sinne von „schlecht“ und „gut“. Beide erfüllen unterschiedliche Aufgaben innerhalb eines iterativen Designprozesses.

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

Permanent link:
https://www.wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:prototyping-and-modelmaking:low-fidelity-vs-high-fidelity

Last update: **2026/09/14 14:49**