

Begriff	Fokus	Ziel	Typische Eigenschaften
Sketch Model	Raum, Form, Proportion	Schnelle räumliche Exploration und Ideengenerierung	Grob, improvisiert, einfache Materialien
Quick & Dirty Prototype	Grundidee und schnelle Testbarkeit	Frühes Feedback auf Konzepte und Interaktionen	Improvisiert, schnell gebaut, einfache Umsetzung
Rapid Prototyping	Schnelle Herstellung physischer Modelle	Frühes Testen von Form, Funktion und Ergonomie	Additive oder subtraktive Verfahren, Nutzung digitaler Fertigungstechnologien
Mock-up	Visuelle Struktur, Layout	Visualisierung von Designkonzepten und Interaktionen	Detailliertes Aussehen, evtl. einfache Interaktivität
Physical Computing	Interaktion zwischen digitaler Steuerung und physischer Welt	Testen und Erleben interaktiver Systeme	Einsatz von Sensoren, Mikrocontrollern (Arduino, Raspberry Pi), Aktoren
Work-like Prototype	Technische Funktion	Testen von Funktionalität und Nutzung	Funktional, Form oft sekundär, technische Prüfung
Look-like Prototype	Äußere Form und Haptik	Präsentation von Design und Materialität ohne Funktion	Realistische Optik, keine technische Funktion
Appearance Model	Äußere Erscheinung	Realistische Darstellung von Form, Material, Oberfläche	Hochdetailliert, keine oder nur minimale Funktion

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:modelmaking-and-building-prototypes>

Last update: 2025/07/06 07:34

