

Quick-and-Dirty Prototyping

Quick-and-Dirty Prototyping bezeichnet eine besonders schnelle, einfache und pragmatische Form des Prototypenbaus, bei der es nicht um Präzision oder Perfektion geht, sondern um schnelles Denken, Testen und Lernen. Solche Prototypen werden meist aus vorhandenen Materialien gefertigt – etwa Papier, Pappe, Klebeband, Alltagsgegenständen oder digitalen Low-Fidelity-Tools. Ziel ist es, ohne zusätzliche Kosten oder aufwendige Beschaffung sofort ins Machen zu kommen. Das bewusste Arbeiten mit dem, was gerade verfügbar ist, fördert Kreativität, reduziert Barrieren und ermöglicht spontane Umsetzungsideen.

Das Wesentliche an Quick-and-Dirty-Prototypen ist ihre Funktion als Denkwerkzeuge. Sie helfen dabei, erste Annahmen zu visualisieren, Risiken zu identifizieren und Rückmeldungen einzuholen, ohne viel Zeit oder Ressourcen zu investieren. Dabei steht nicht das Ergebnis, sondern der Prozess im Vordergrund: Schnelles Bauen, Testen, Verwerfen, Weiterdenken. Ihre oft unperfekte Erscheinung ist gewollt – sie signalisiert Offenheit für Veränderung und lädt zur aktiven Mitgestaltung ein.

Quick-and-Dirty-Prototypen werden häufig in frühen Phasen des Designprozesses eingesetzt, insbesondere in interdisziplinären Teams, Innovationsworkshops oder nutzerzentrierten Entwicklungsprozessen. Sie fördern eine kreative, explorative Haltung und ermöglichen es, ohne große Hürden in die Gestaltung einzusteigen – ganz im Sinne des Leitsatzes: "Besser schnell gescheitert als spät falsch entwickelt."

Kernmerkmale:

- Schnell und improvisiert, nicht perfekt.
- Fokus liegt auf Lernen, Kommunikation und Iteration.
- Geringer Aufwand, große Wirkung – besonders in frühen Entwicklungsphasen.

Siehe auch

- [Look-like Prototyp](#)
- [Works-Like-Prototyp](#)
- [Mock-up](#)

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

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:prototyping-and-modelmaking:quick-and-dirty-prototyping>

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

