



# Workshop Prototyping

---

Am 2. Münchner Usability Tag  
16.07.2005



# Tagesordnung

---

- 17:05 Vorstellung
- 17:15 Arten und Zweck von Prototypen
- 17:30 Papier-Prototypen
- 17:45 Prototypen mit Visual Basic .Net
- 17:50 Prototypen mit Macromedia Director
- 18:00 Fragen
- 18:10 Übungsaufgabe



# Welche Arten von Prototyping gibt es?

---

- Grafik Design
- Paper Prototyping (Task Flow)
- Computer-Simulationen
- Wizard of Oz
- Director, Flash
- Visual Basic
- HTML
- Powerpoint
- VAPS, Rapid
- Videoprototyping
- Hardwareprototypen



# Wo liegen die Unterschiede

- Zeitlicher Aufwand
- Flexibilität
- Interaktivität
- Realitätsnähe (Verwendung realer HW-Elemente)
- Implementierungsnähe
- Kosten
- Erreichbarkeit/Portabilität
- Teambearbeitung
- Granularität
- Tiefe oder Breite (eher Teilbereich detailliert oder Gesamtdarstellung wenig detailliert)
- Anwendungsbereich



# Anwendungsszenarien

- Usabilitytest
- Management Präsentation
- Focus Group
- Gestaltungsprozess
- Verkaufspräsentation/Messe
- Kundenabstimmung
- Spezifikation
- Machbarkeitsanalyse /Abstimmung mit Entwicklung



# Vorstellung der Methoden

- Jean Marc: Paper Prototyping, Visual Basic
- Patrick: Macromedia Director