



# Interaktive Prototypen

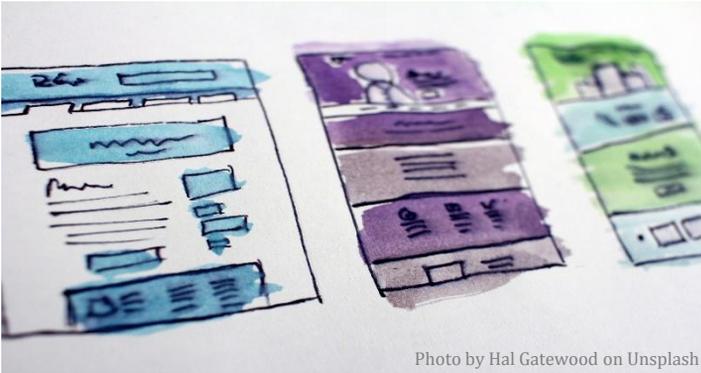


Photo by Hal Gatewood on Unsplash

Ein Interaktiver Prototyp stellt ähnlich wie ein Digitaler Prototyp einen Teil der Interfaces dar und macht diesen interaktiv erlebbar, indem er beispielsweise Funktionalitäten der späteren Anwendung enthält.

Zur Erstellung eines solchen Prototypen gibt es verschiedene Webseiten und Programme, die verschiedene Vorteile und Funktionalitäten bieten. Die Wahl des richtigen Tools ist wichtig, um bei der Ausarbeitung des Prototypen nicht zu viel Zeit zu verlieren oder durch einen zu geringen Funktionsumfang eingeschränkt zu werden.

## KRITERIEN FÜR DIE AUSWAHL DES PROTOTYPINGTOOLS

**Funktionsumfang:** Je nach Bedarf kann ein Interaktiver Prototyp mehr oder weniger Funktionen beinhalten. Bei speziellen Funktionsanforderungen sollte darauf geachtet werden, dass das Prototyping-Tool diese angemessen umsetzen kann.

**Einarbeitungszeit:** Je größer der Funktionsumfang eines Prototyping-Tools ist, umso mehr Einarbeitungszeit benötigt die Software oftmals auch.

**Kosten:** Viele der etwas neueren Prototyping-Tools sind kostenlos, für die etablierten können meist kostenpflichtige Lizenzen erworben werden. Für Studierende gibt es oftmals kostenlose Lizenzen.

**Support:** Für ältere und etablierte Prototyping-Tools stehen oftmals eine Vielzahl von Tutorials und Anleitungen zur Verfügung.

**Usability:** Die Bedienbarkeit hängt oft mit dem Funktionsumfang des Tools zusammen. Besonders die etablierten Prototyping-Tools haben eine gute Usability, aber auch viele neue Tools lassen sich angenehm benutzen.

**Plattform:** Viele Prototypen lassen sich mit einer Webseite oder App erstellen, für manche ist dafür ein bestimmtes Betriebssystem nötig. Außerdem sollte auf die Exportmöglichkeit und Kompatibilität des Tool geachtet werden.

WANN: Am Anfang des Design- und Entwicklungsprozesses

WER: Designer, Entwickler

DAUER: 30 Minuten bis 2 Wochen

WOMIT: Einem passenden Prototyping-Tool

## VORTEILE VON INTERAKTIVEN PROTOTYPEN

- **Einfache Erstellung:**
  - Möglich durch die Auswahl des richtigen Tools
  - Leichtere Fehlerkorrektur
- **Kostengünstig:**
  - Verschiedene Varianten mit einem Tool möglich
- **Frühes Testen:**
  - Frühzeitige Durchführung von Nutzertests
- **Schnelle Ergebnisse:**
  - Sehr frühzeitige Ergebnispräsentation zum Kunden oder Auftraggeber

## WEITERFÜHRENDE INFOS

<https://www.usabilityblog.de/20-ux-design-tools-wireframes-und-prototypen-mit-uxpin-und-co/>

<https://www.usability.de/leistungen/methoden/prototyping.html>



## Bewertung der Prototypingtools

	Einarbeitungszeit	Usability	Support	Funktionsumfang	Plattform, Kollaboration
UXPin	-	+	++	+	++
Adobe XD	++	++	+	-/+	-/+
Axure RP8	--	-/+	++	++	++
SAP Build	--	-	-	--	-
Figma	+	++	+	-/+	++

**UXPin** ist ein relativ junges Prototyping-Tool, das direkt im Browser genutzt werden kann. Es ist kostenlos und bietet viele Tutorials. Die Usability ist weitestgehend intuitiv, erfordert aber etwas Einarbeitungszeit. Zu den Nachteilen gehört allerdings, dass mit der Software keine konditionalen Interaktionen möglich sind, was das Erstellen von einfachen Interaktionen oft schwergängig macht. Zu den Besonderheiten der Software gehört, dass mehrere Personen gleichzeitig an einem Prototyp arbeiten können, ohne dass die betreffenden Teile für die anderen Nutzer gesperrt sind. Außerdem kann der Prototyp auch ohne Account über einen geteilten Link schnell und einfach kommentiert werden.

**Adobe XD** ist das Prototyping-Tool von Adobe. Die Desktop-App für Windows und Mac ist im Starter-Abo kostenlos verfügbar, was für die meisten Anwendungszwecke vollkommen ausreicht. Mit dem Tool lassen sich schnell und einfach Prototypen für Handy- und Weboberflächen erstellen. Das System lässt sich schnell verstehen und intuitiv bedienen. Für sehr umfangreiche Prototypen sollte allerdings sichergestellt werden, dass der zur Verfügung stehende Funktionsumfang ausreicht. Die App ist perfekt für Anfänger geeignet, die ohne lange Einarbeitungszeit funktionale Prototypen erstellen wollen.

**Axure RP8** gehört zu den bekannten und weit verbreiteten Prototyping-Tools. Es sticht besonders durch seinen hohen Funktionsumfang hervor. Durch bedingte Variablen und Verhaltensabfolgen können auch komplexe Interaktionen umgesetzt werden. Allerdings ist der Einarbeitungsaufwand dafür sehr hoch. Der Hauptfokus liegt bei dieser Anwendung ganz klar auf die Simulation von Interaktionen und nicht auf dem Design.

**SAP Build** ist ein cloud-basiertes Tool, um Apps zu bauen und zu gestalten. Bereits erstellte Sketches können dort hochgeladen und zu einem einfacheren Prototyp (low-fidelity) zusammengesetzt werden. Es ist allerdings schwierig, im Tool selbst den kompletten Prototyp zu erstellen. Das unübersichtliche Interface und die wenig intuitive Benutzung sind herausfordernd, zumal es leider wenig Dokumentation oder Tutorials zu dem Tool gibt.

**Figma** ist ein cloud- und web-basiertes Tool, mit dem der Prototyp direkt im Browser erstellt werden kann. Es bietet alle gängigen Funktionen zum Interfacedesign. Komplexe Animationen lassen sich allerdings nur schwer umsetzen, da dafür der Funktionsumfang zu gering ist. Die erstellten Screens lassen sich einfach zu einem interaktiven Prototyp zusammenfügen. Zu den Besonderheiten des Tools gehört, dass mehrere Mitglieder gleichzeitig an nur einem Dokument arbeiten können.