



## PRODUKTE

Möbel, Gadgets, Werkzeuge

Sei kreativ – wie könntest du die Eigenschaften deiner Produktidee möglichst einfach und unkompliziert nachbilden? Es gilt: Funktion vor Design!  
Schaffe dir dazu ein buntes Materialreservoir, aus dem du schöpfen kannst und halte es griffbereit und aktuell.

Nützlich kann z.B. sein: Lego, Papier/Pappe/Karton, Stoff, Holzreste, Schaumstoff, Styropor, Bunt- und Filzstifte, Marker, Schere/Cutter und Klebstoff, Klebeband, ausgemusterte Kleidungsstücke und Accessoires, usw. Schöpfe aus dem Vollen, es gibt keine Grenzen!

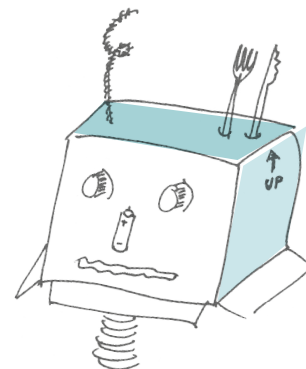


## SERVICES / UMGEBUNGEN

Dienstleistungen, Raumgestaltungen, Atmosphären

Konzentriere dich auf stattfindende Interaktionen! Ziele darauf ab, v. A. das emotionale Erleben deines Services zu vermitteln. Nutze Hilfsmittel wie Rollenspiele (mit Personen oder Spielfiguren), *User Journeys* oder entwirf kleine Scripts bzw. Storyboards.

Inszeniere ein Szenario bzw. eine Situation: Denke dabei sowohl den diepotenziellen Nutzer\_innen als auch die involvierten Servicekräfte oder Funktionen mit – beide Parteien sind Teil des Services/der Umgebung und können dir interessantes Feed-back zu deiner Idee geben.



## TECHNOLOGIE

Apps, Online-Services, Programme

Ideen, die über ein digitales Interface mit dem/der Nutzer\_in interagieren, können problemlos in analoge Prototypen umgesetzt werden – Post-Its oder Karteikarten reichen oft schon aus, um verschiedene Screens zu simulieren. Die automatisierten Reaktionen der App oder des Programmes

kannst du selber übernehmen, indem du dem Nutzer beispielsweise die aufeinanderfolgenden Screens in entsprechender Reihenfolge zeigst. Wird es komplexer, können (interaktive) PDF-Slides oder einfache Wireframes gute Dienste leisten.