

Low-Fidelity-Prototypen erstellen

Dr. Tobias Günther @elaspix

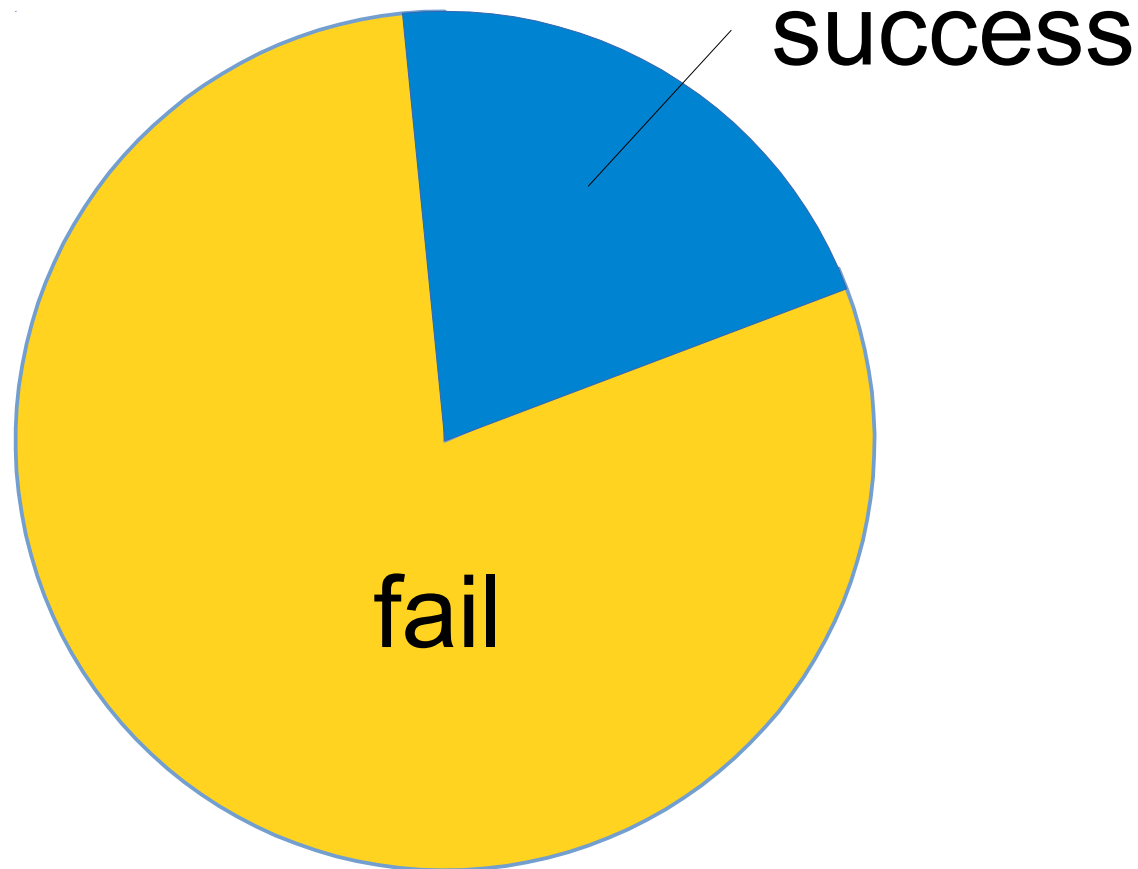
*„If you're not failing,
you're not going to innovate“*

Jeremy Jackson

Definitionen

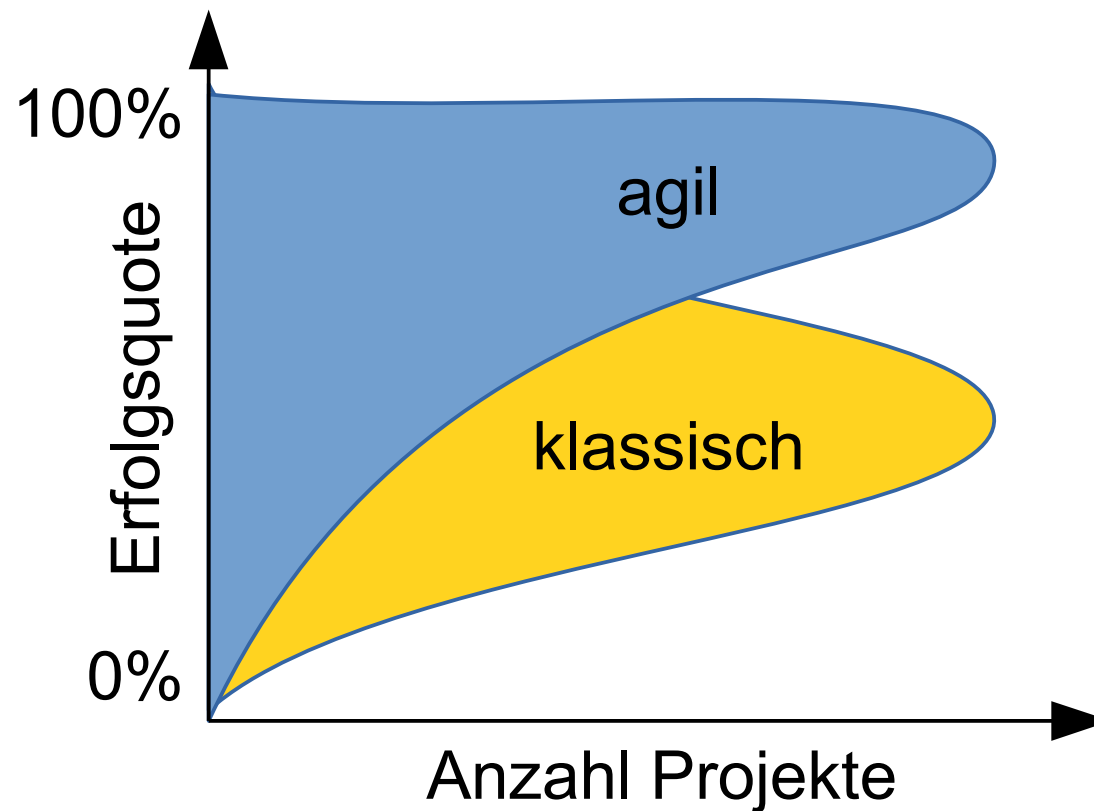
- User Story: Beschreibung einer Funktion aus Sicht des Kunden oder Benutzers (nicht-technisch)
- Use Case: ist bestandteil von User Stories und erfasst alle vom User ausgehenden Manipulationen des Systems
- Low Fidelity: Berücksichtigung ausgewählter Use-Cases wichtigen User Stories, Funktionieren wird simuliert
- High Fidelity: kompletter Use-Case einer User-Story, ist funktional und kann bedient werden

Viele Softwareprojekte scheitern



<http://faethcoaching.com/it-project-failure-rates-facts-and-reasons/>

Agil versus klassisches Management

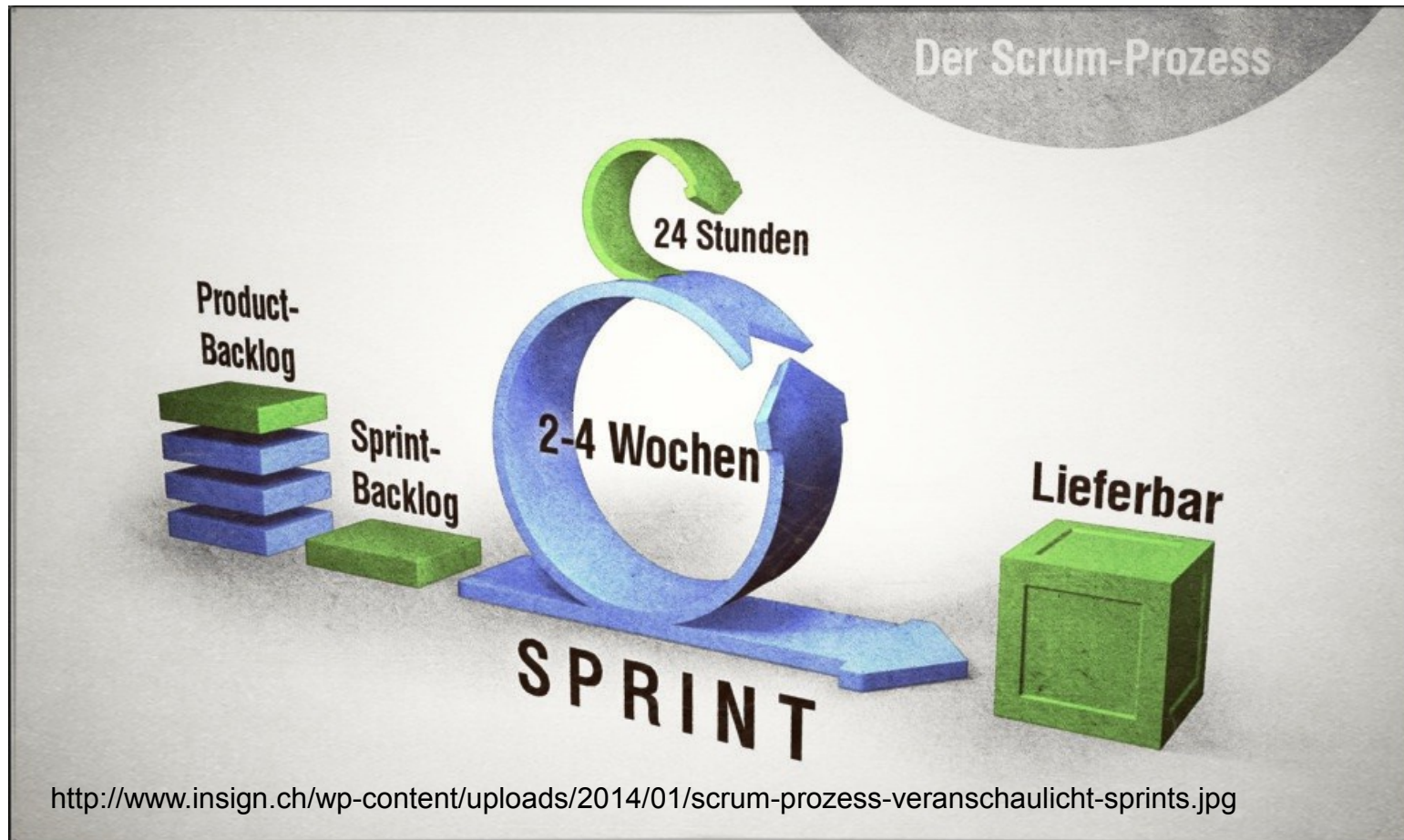


Software developer's dilemma." You can't evaluate an interaction design until after it is built, but after building, changes to the design are difficult

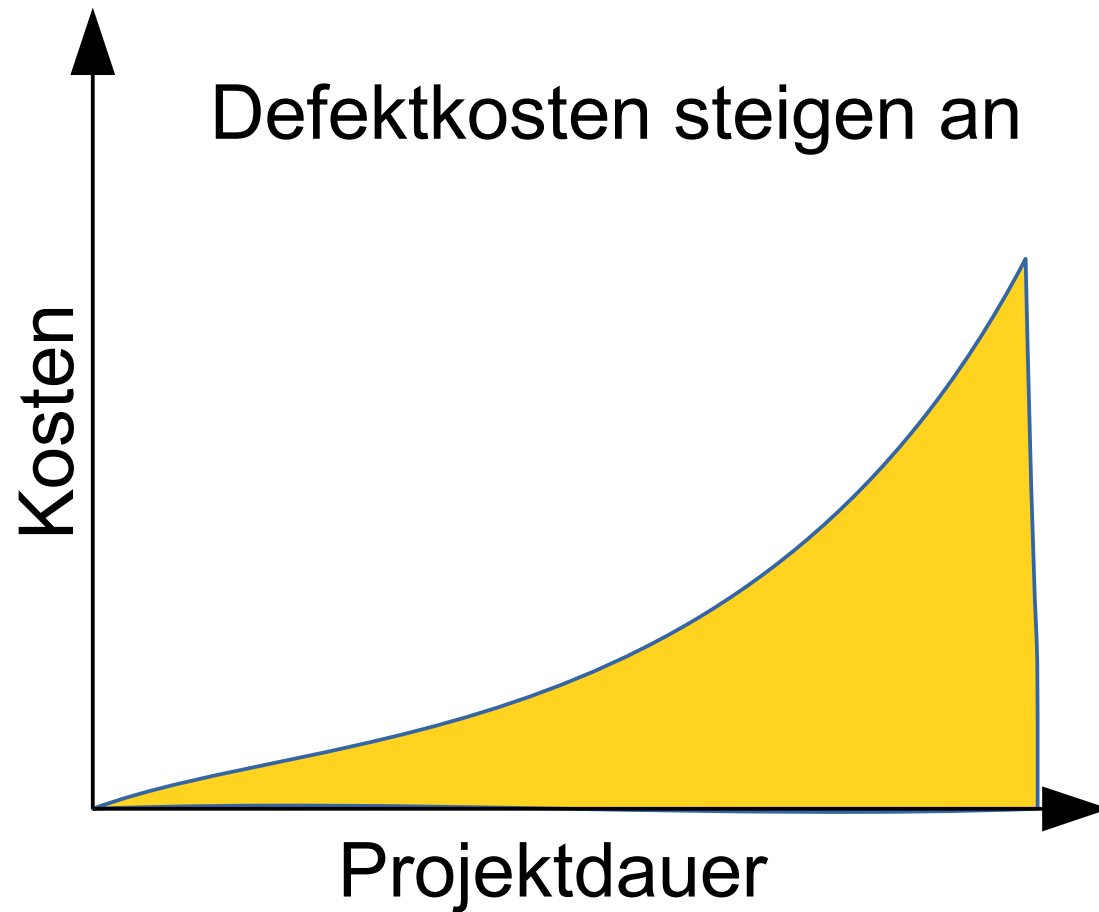
Marc Rettig, Prototyping with tiny Fingers, 1994

Modifizierte, überspitzte Darstellung von „Status Quo Agile Verbreitung und Nutzen agiler Methoden, 2012“ . n=115

Früh scheitern mit Prototyping



Management der Defekte



Modifizierte Abbildung von: Steve McConnell, Code Complete: A Practical Handbook of Software Construction, 2004

Scheitern der Anforderungen

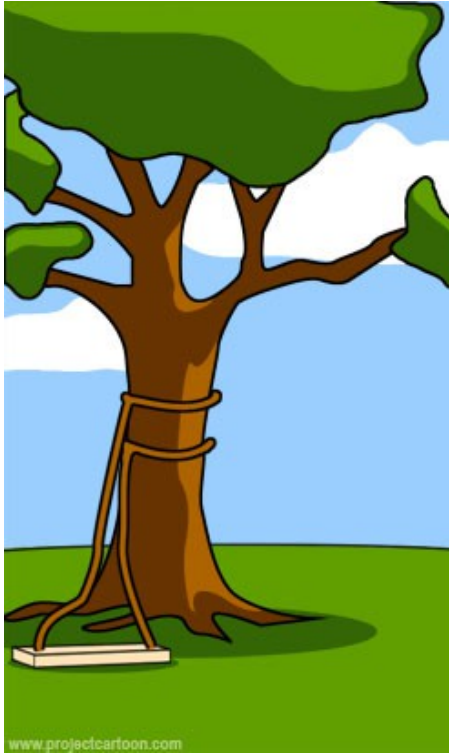
Erklärung vom Kunden



Entwurf des Analysten



Nach Implementierung



Was Kunde braucht



<http://www.projectcartoon.com/cartoon/2>

Ziel Low Fidelity Prototype

- Festlegen von inhaltlichem Design
 - Anzahl, Art der Bedienelemente
 - Reihenfolge der User-Abfragen
 - Informationsarchitektur
- Ignorieren von gestalterischem Design
 - Keine Farb- Form- Schriftarten diskussion
- Vorgehensmodell
 - Iterative Verfeinerung
 - Fudd's first law of creativity: "To get a good idea, get lots of ideas."

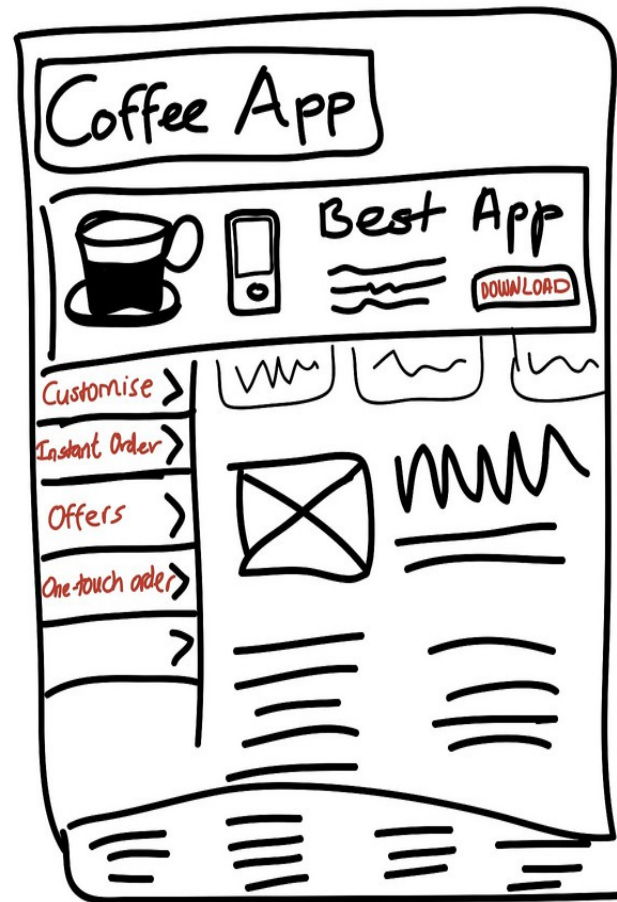
http://www.uie.com/articles/prototyping_tips/

Tools um noch früher zu scheitern



http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/Herramientas_para_Scrapbooking.jpg

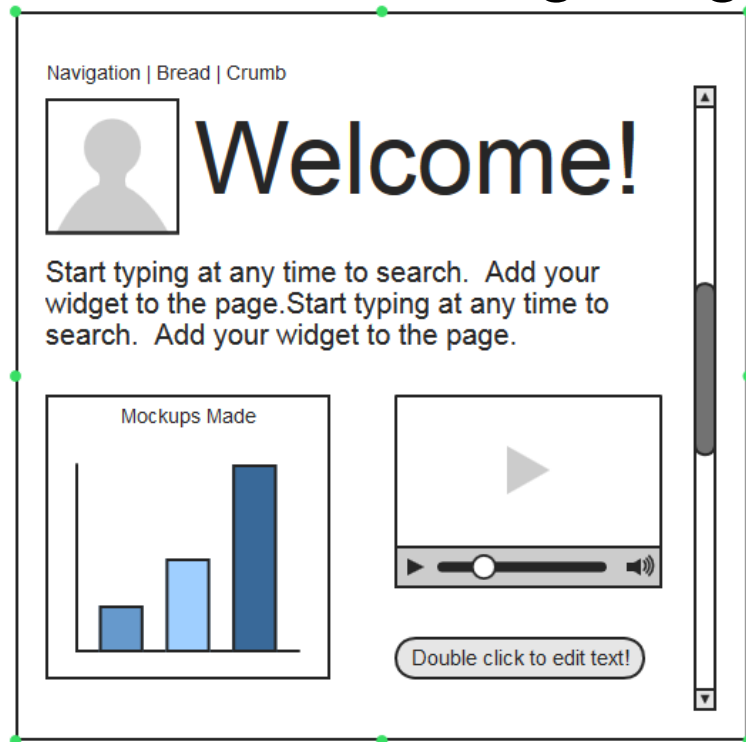
Paper Prototype



Rob Enslin, Flickr,
<http://www.flickr.com/photos/doors/5349701981/sizes/l/in/photostream/>

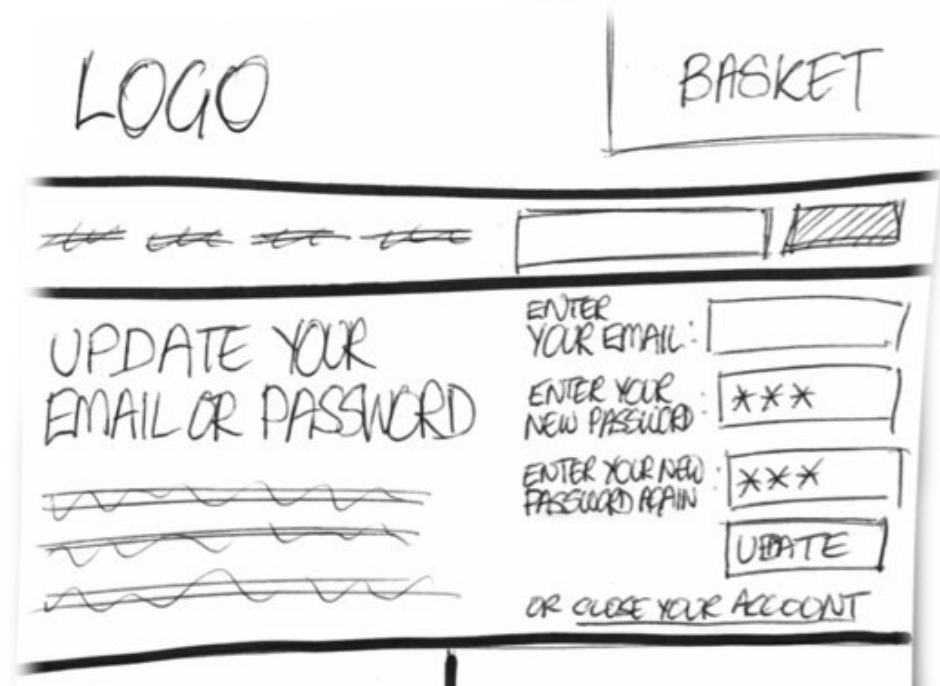
Je hässlicher desto besser!

Nicht häßlich genug



Mockingbird.com

Ist ok



boagworld.com

Jeder kann mithelfen beim Scheitern



<http://davidlatona.files.wordpress.com/2013/04/ants.jpg>

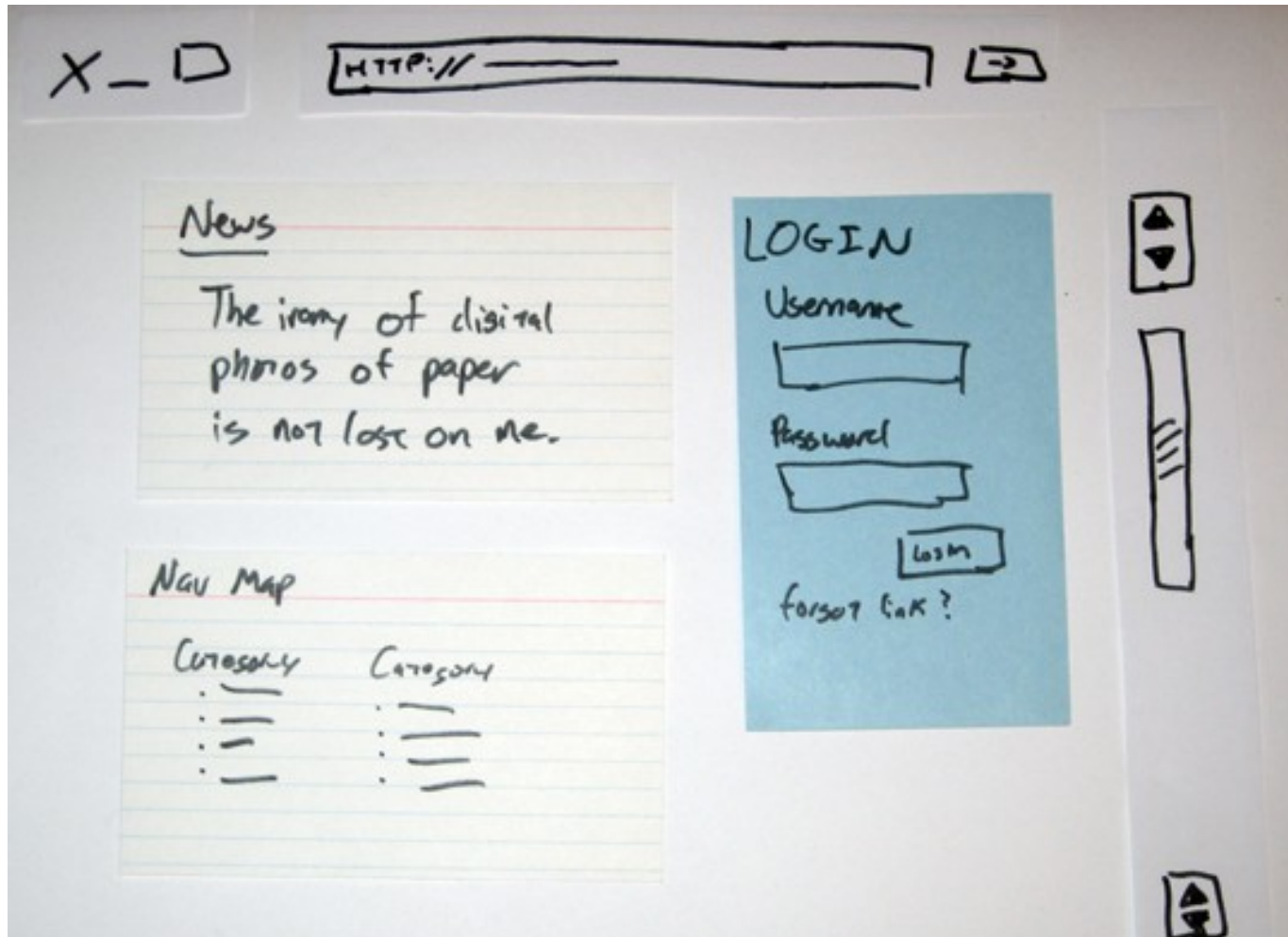
Phase 1 Anforderungen sammeln

1. User Rollen & Ziele durch Interviews erheben
2. User Stories für jeden Eintrag aus (1) ableiten
3. Use Cases für jeden Eintrag aus (2) erstellen

Phase 2 Vorbereiten

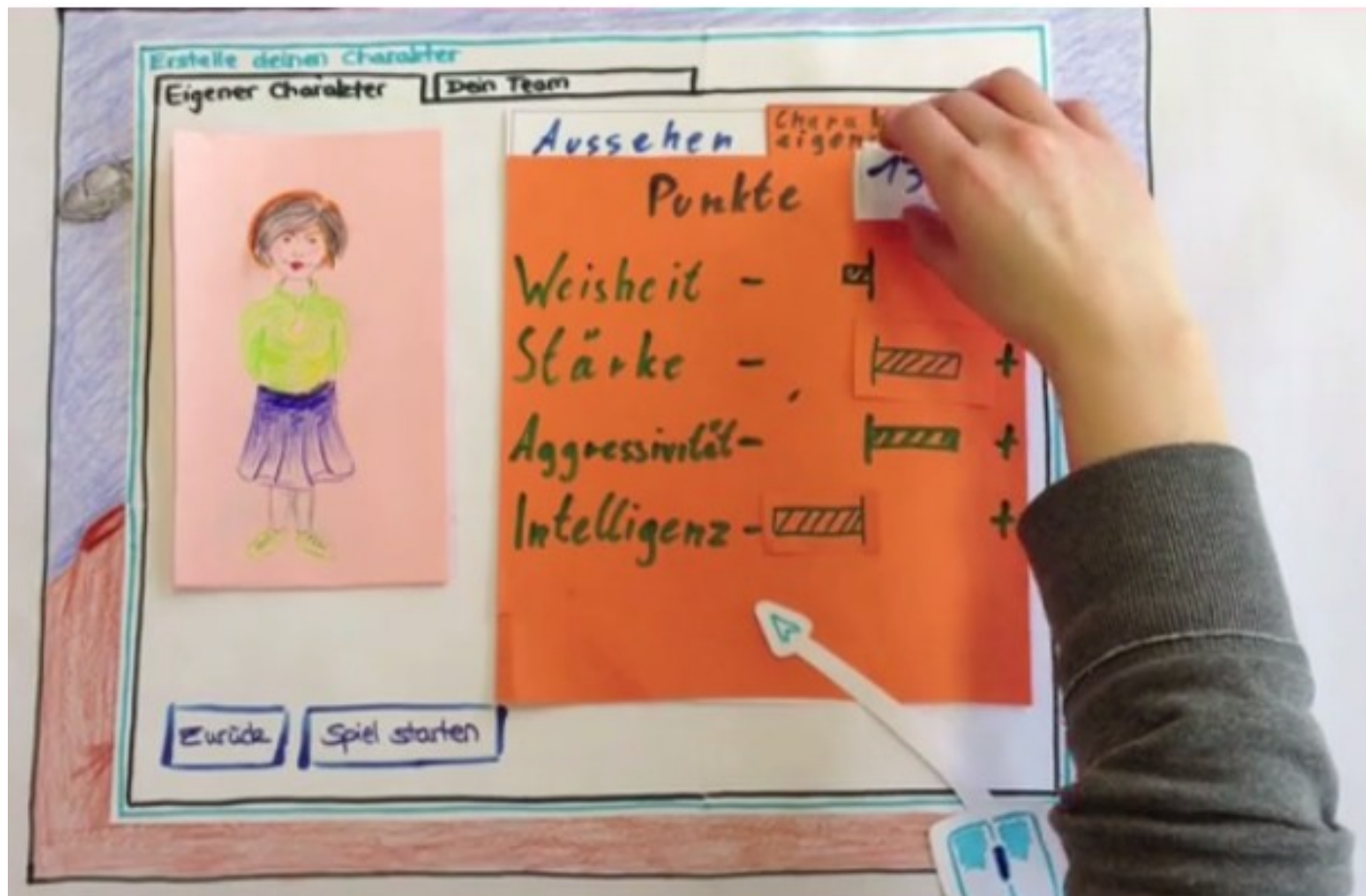
- Statische & dynamische Inhalte erzeugen
- Alle wichtigen Ausprägungen eines Dialogs vorhalten
- Zu allen klickbaren Buttons und schaltbaren Fenster Dialoge bauen

Aufbau - Statische Anteile



<http://alistapart.com/article/paperprototyping>

Aufbau - Dynamische Anteile



Phase 3 Iterieren im Team

- Testen der Usability & des Workflows
- Ausbessern & Ändern der Dialogreihenfolge
- Unterschiedliche Bedienelemente ausprobieren
- Erkannte Defekte SOFORT abändern und erneut ausprobieren

Phase 4 Test mit Externen

- Eine konkrete Aufgabe formulieren
- Externen Tester einladen
- Testläufe sollten nicht länger als 5 Min dauern
- Nach jedem Test
 - entdeckte Defekte reparieren und beim nächsten Test verifizieren

Benötigtes Personal

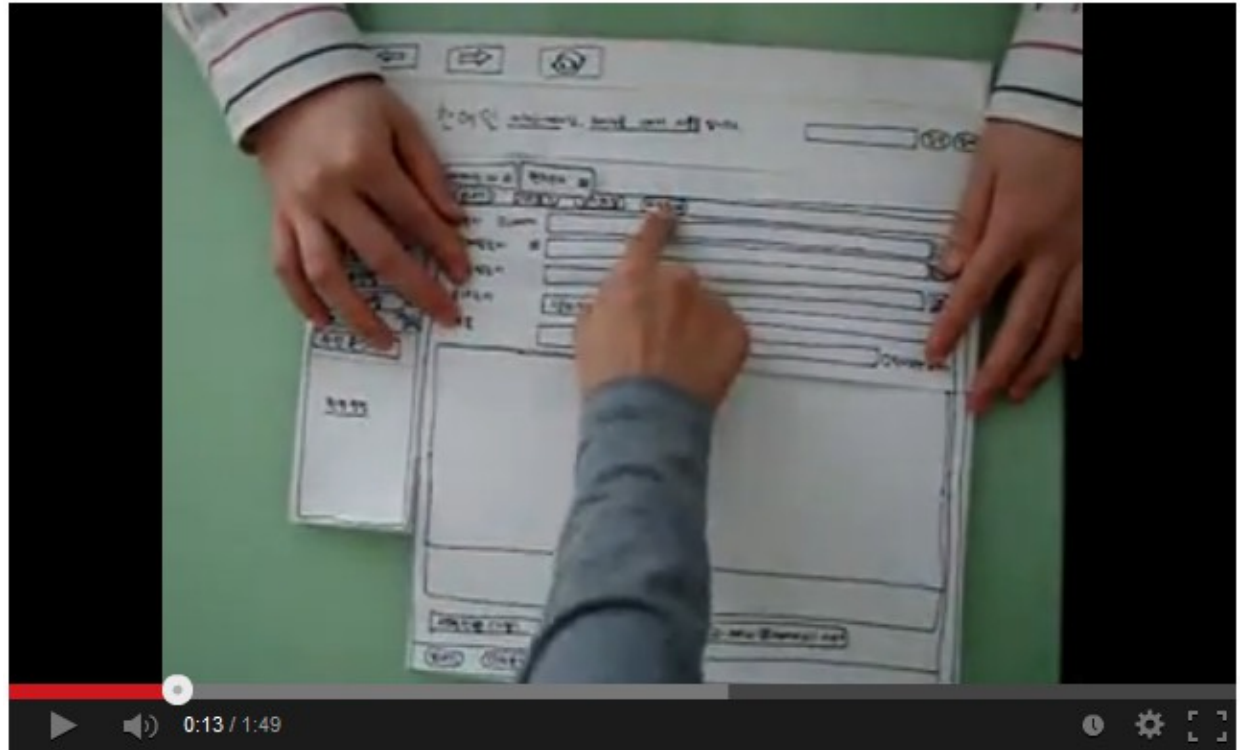
- 1 Testperson
- 1 Beobachter
 - Schreibt Reaktion der Testperson mit
 - Notiert entdeckte Defekte
- 1 Computer-Mensch

Phase 5 Dokumentieren



By brockenview, flickr.

Langweilig!



<http://www.youtube.com/watch?v=GrV2SZuRPv0>

Kurzweilig!

Einwandbehandlung

- „Sieht nicht professionell aus“
 - Darf es nicht, damit nüchternes, rationelles Feedback & Fast Iterating ermöglicht wird
- Anti-Haltung im Team „Unter meiner Würde“
 - Mit kleinem Teil anfangen und erstaunt feststellen lassen, dass Defekte vorhanden sind
- „Kann nicht gegenüber Kunden abgerechnet werden“
 - Als Prozess dem Kunden vorschlagen und Vorteile aufzeigen, Verständnis gewinnen

Vielen Dank

Dr. Tobias Günther (GF)

Elaspix 3D-Produktkonfiguratoren

Schliffkopfstraße 25

68163 Mannheim

 tobias.guenther@elaspix.de

 www.elaspix.de

 www.xing.com/profile/Tobias_Guenther15

 www.twitter.com/elaspix