

Z

hdk

Zürcher Hochschule der Künste
Bachelor of Arts in Design

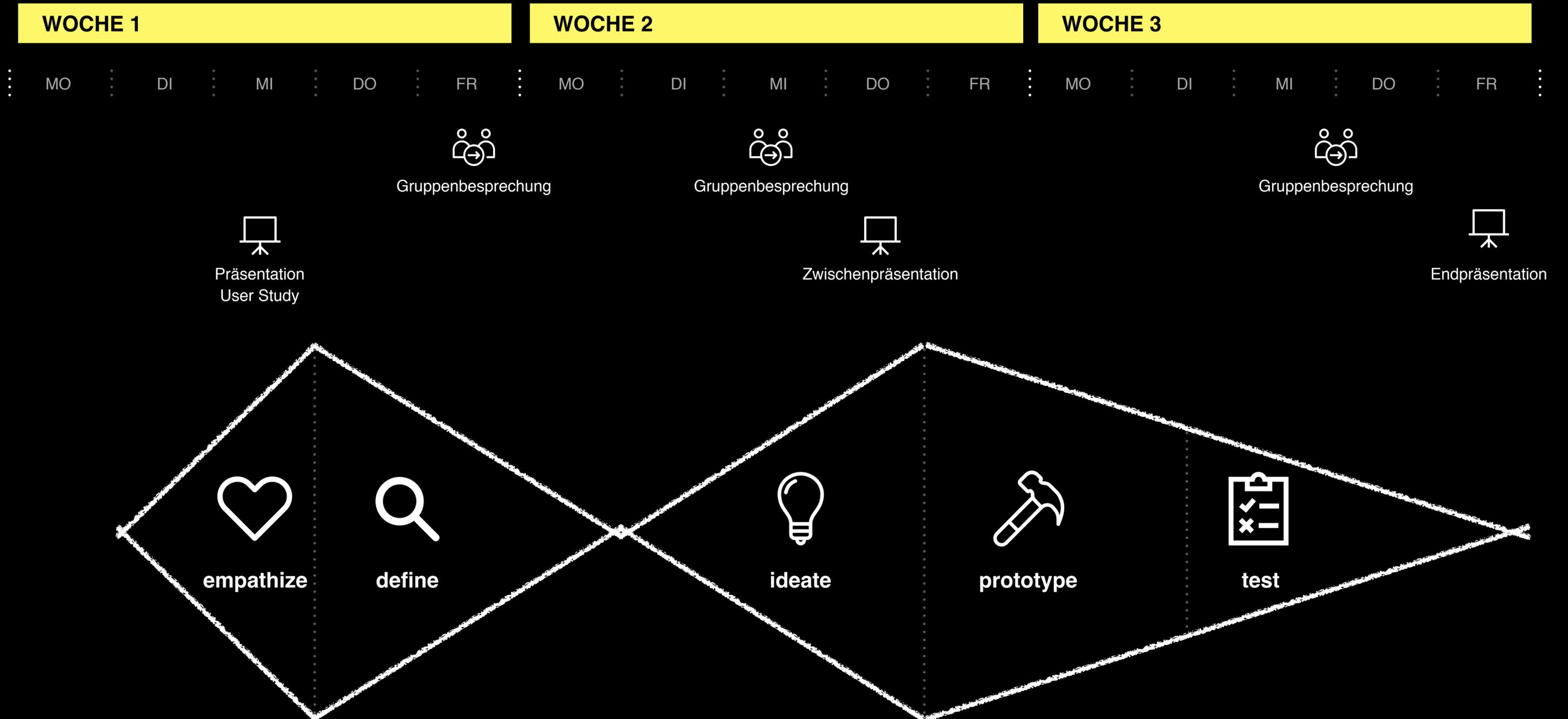
Kickoff Woche 2

Interdisziplinäres Modul | Xperiment - Xperience | 24.10.2017

Karin Seiler, Florian Wille, Katharina Herzog

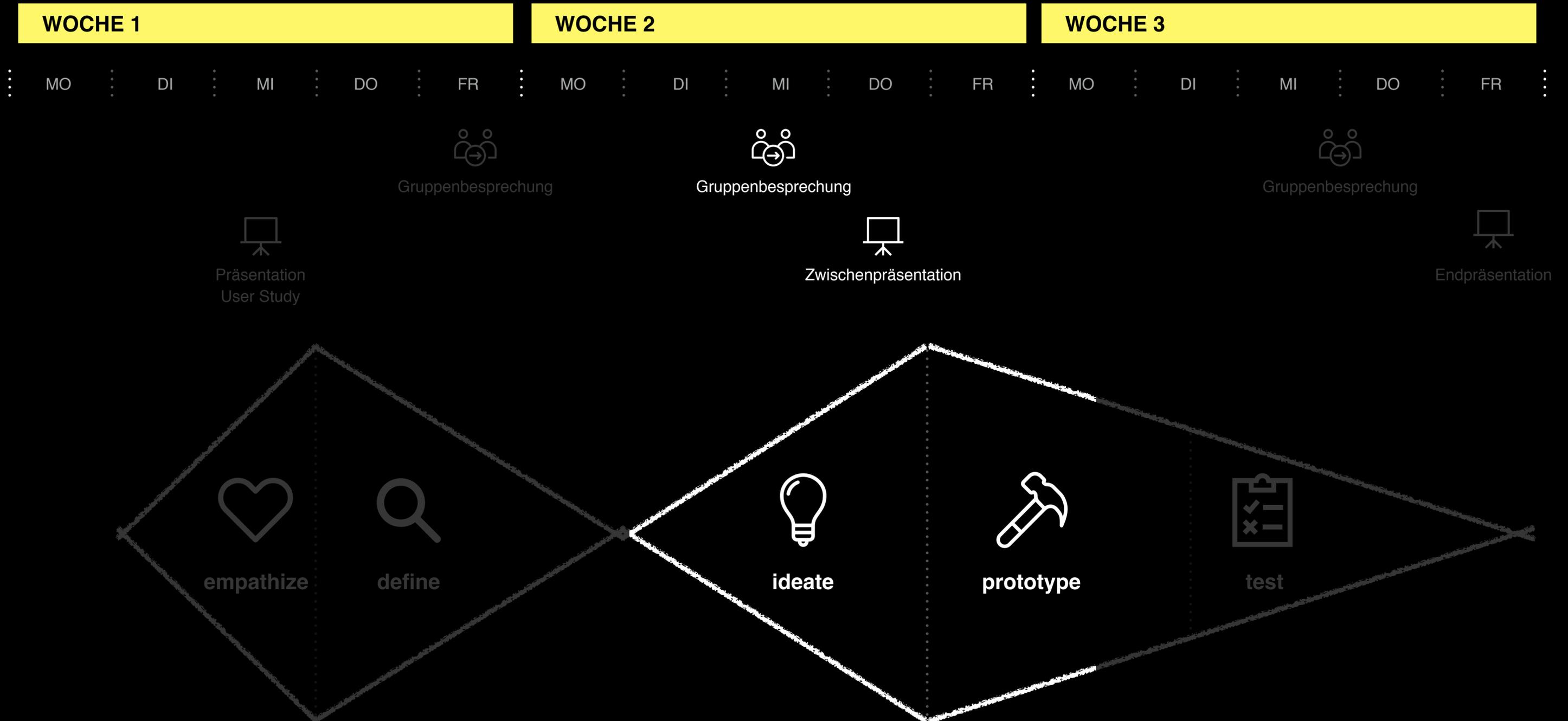
Projektteams

Modulstruktur



Projektteams

Modulstruktur



Teams / Themen

**Projektteams
Einteilung**

	Thema	Teamname
 Claudia, Kyra, Moritz, Chantal	Wolf, Ziege und Kohlkopf	Flussüberquerung
 Janina, Lucas, Lukas	Albis Perspektiven Fenster	Perspektakel
 Sereina, Anina, Luca, Nadine	Der verzögerte Blick	Müüsli
 Clio, Dominik, Daniel	Der verzögerte Blick	Delay-Air

Prototyping

„If a **picture** is worth a thousand
words, a **prototype** is worth a
1000 meetings “

Saying at IDEO

Prototyping

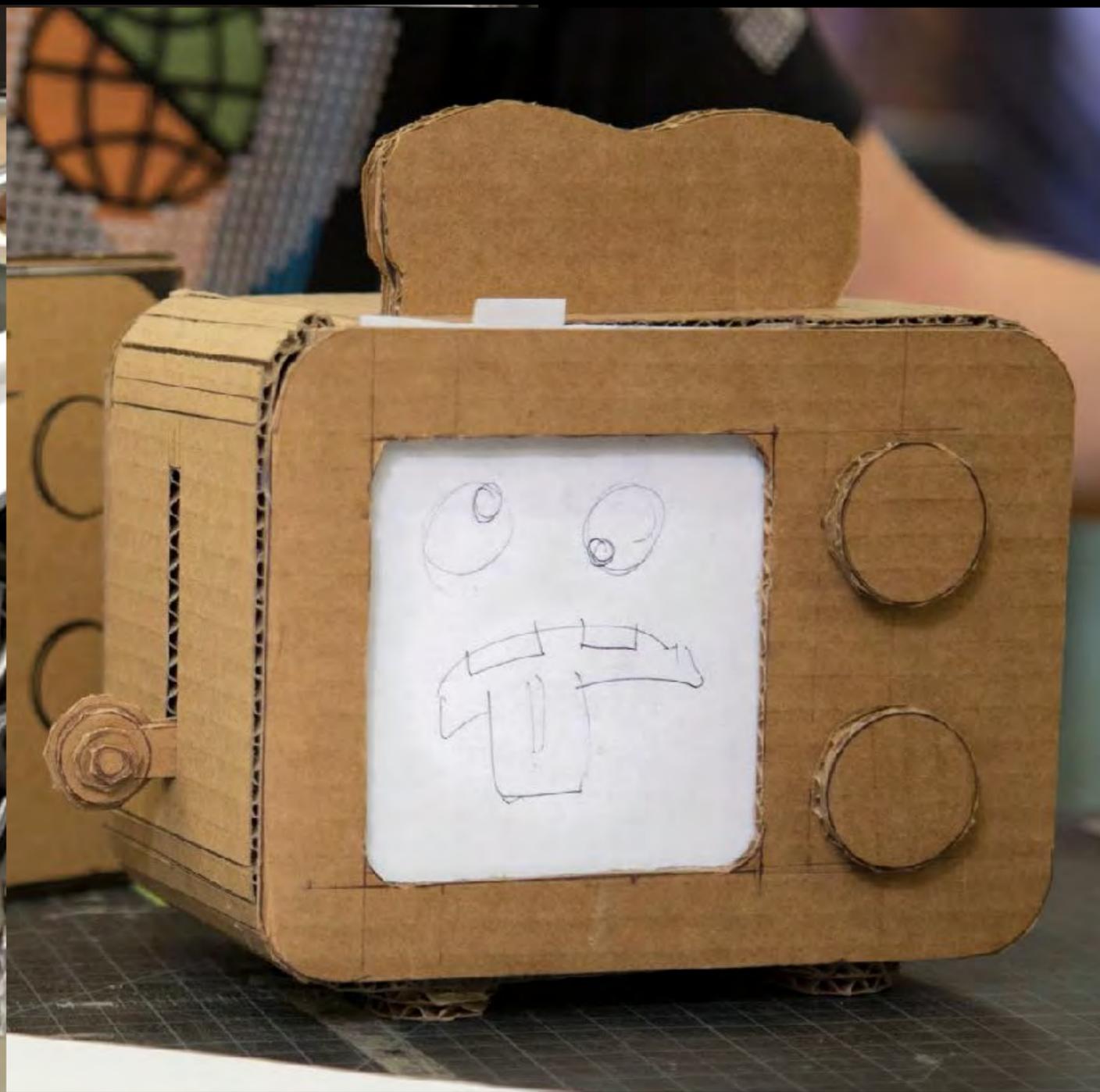
Zweck von Prototypen

Der Zweck für den Prototypen verwendet werden, kann grob in folgende Kategorien eingeteilt werden:

1. Evaluieren und testen
2. Verstehen der Erfahrung, Bedürfnisse und Werte von NutzerInnen
3. Ideengenerierung
4. Kommunikation unter Designern

Prototyping

Genauigkeit / Fidelity



Prototype Service

Prototype Services Service Enactment



WOZU

Um Abläufe / Services zu simulieren bzw. zu testen.

WIE

- Serviceabläufe nachspielen
- Einfache oder gar keine Requisiten

Prototype Function

Wizard of Oz Prototyping



WOZU

Um Funktionalität zu simulieren.

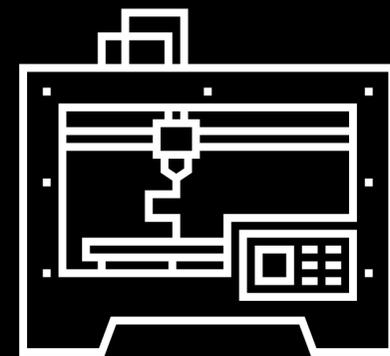
WIE

- „Front-Stage“ die den Service / die Funktionalität nachahmt
- Im „Backend“ werden Aufgaben die eigentlich automatisiert sein sollten, Manuel ausgeführt.

Prototype Hardware

Prototype Hardware

3D Rapid Prototyping



shapeways*

sculpteo

WOZU

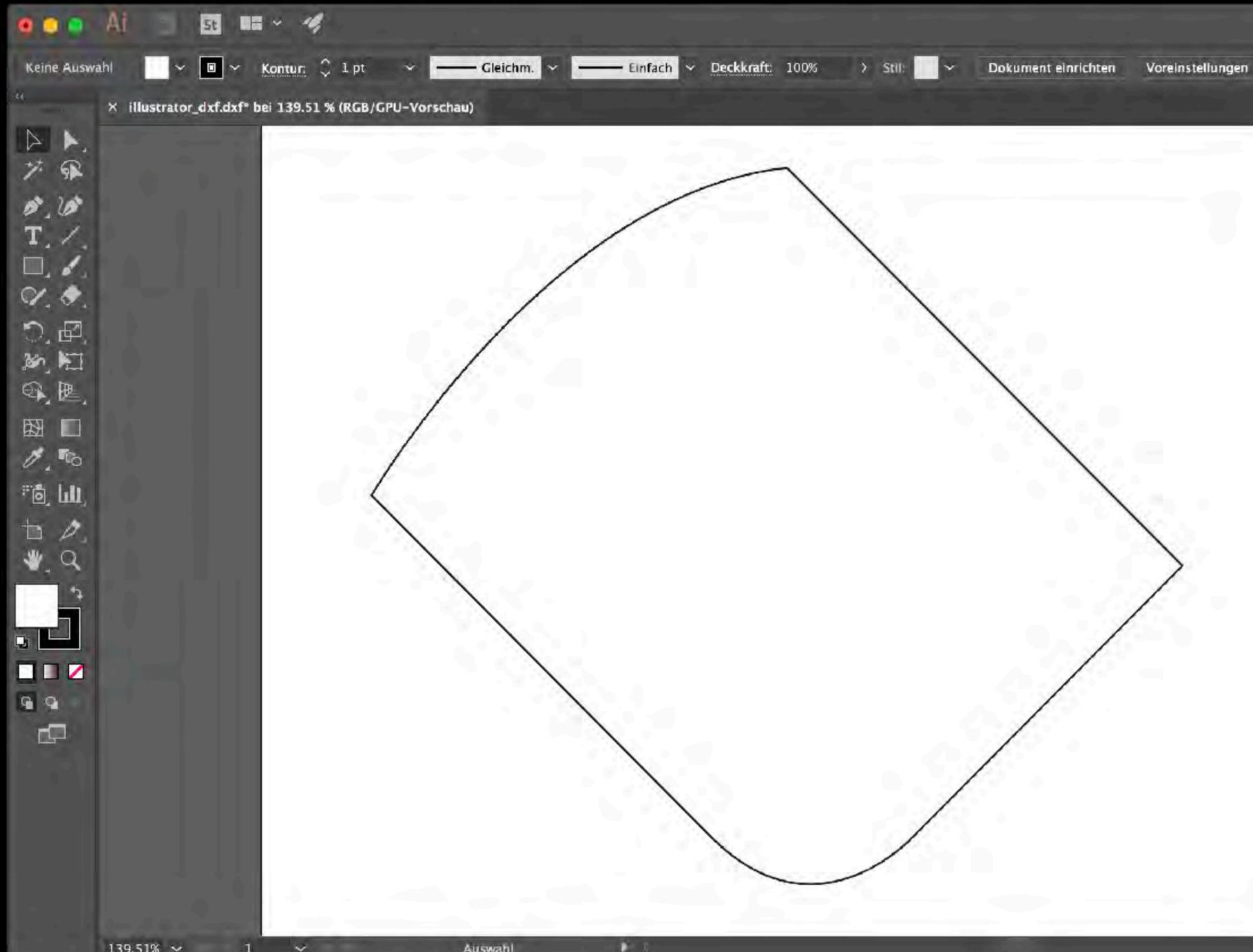
Um funktionale 3D Komponente zu testen / visualisieren.

WIE

- Wasserdichtes Model in 3D Programm erstellen
- Mit 3D-Drucker ausdrucken oder über einen Anbieter ausdrucken lassen.

Prototype Hardware

3D Rapid Prototyping



WOZU

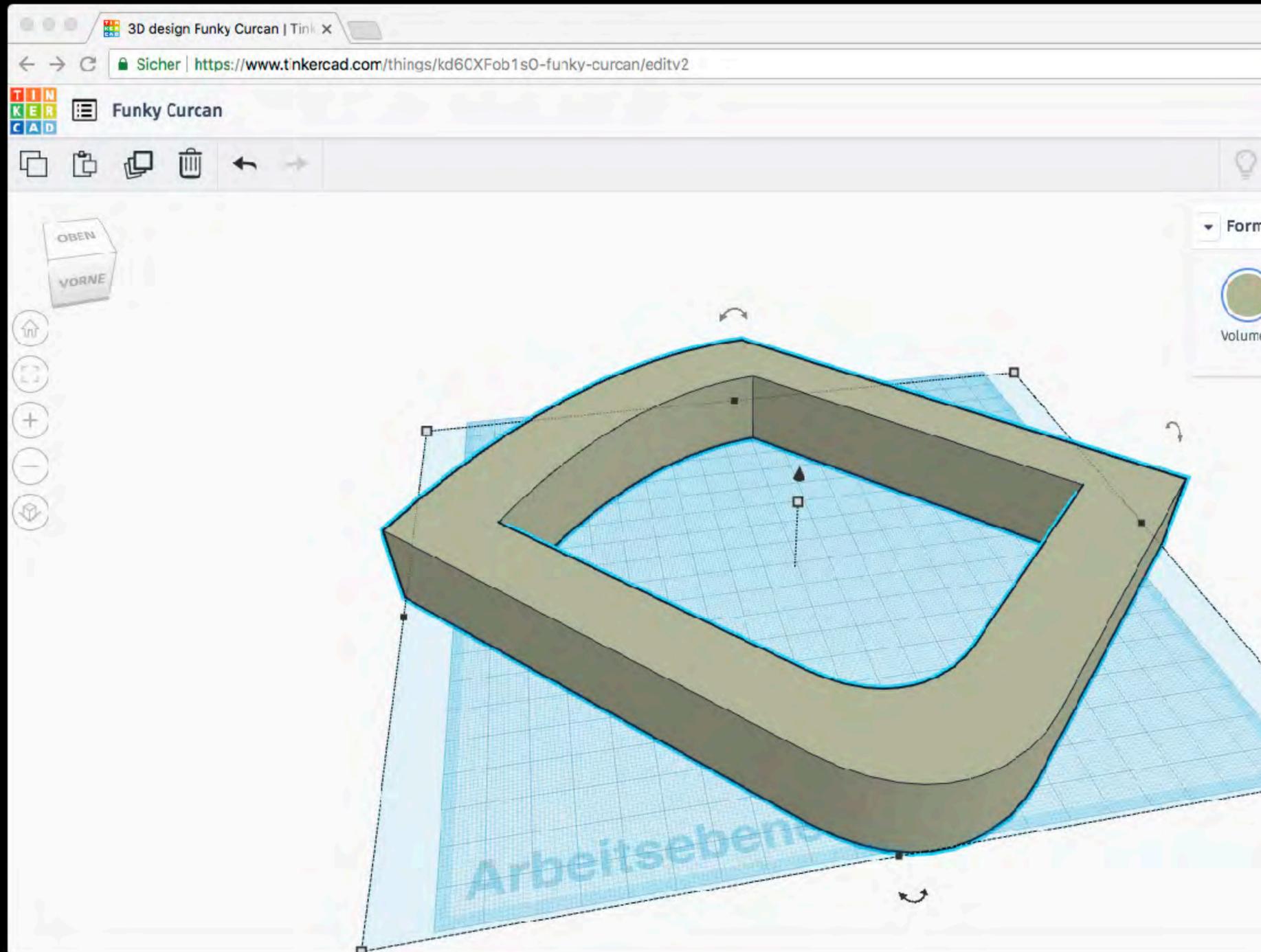
Um funktionale 3D Komponente zu testen / visualisieren.

WIE

- Wasserdichtes Model in 3D Programm erstellen
- Mit 3D-Drucker ausdrucken oder über einen Anbieter ausdrucken lassen.

Prototype Hardware

3D Rapid Prototyping



WOZU

Um funktionale 3D Komponente zu testen / visualisieren.

WIE

- Wasserdichtes Model in 3D Programm erstellen
- Mit 3D-Drucker ausdrucken oder über einen Anbieter ausdrucken lassen.

Prototype Software

Prototype Software Sketching

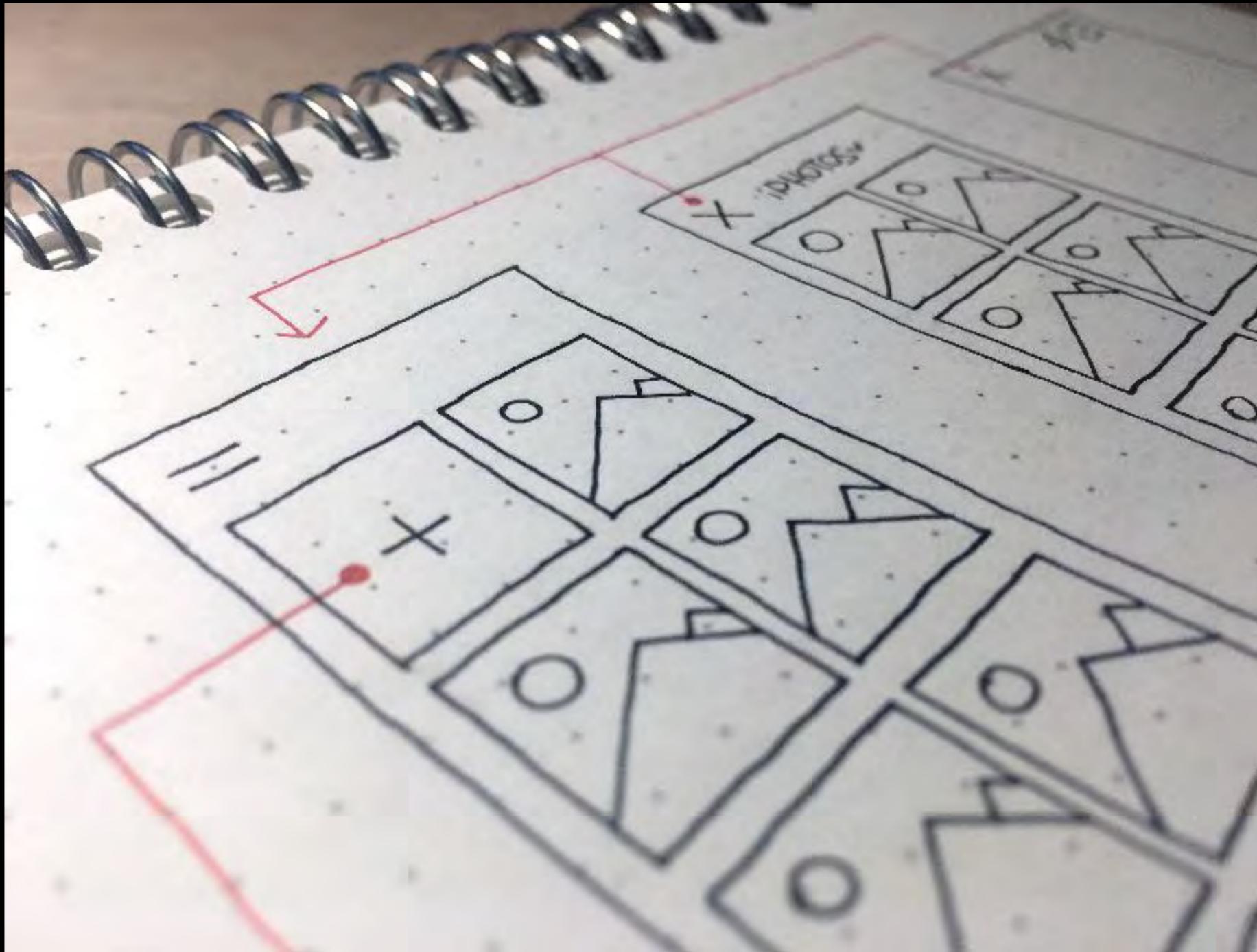


Image by Oleg Frolov

WOZU

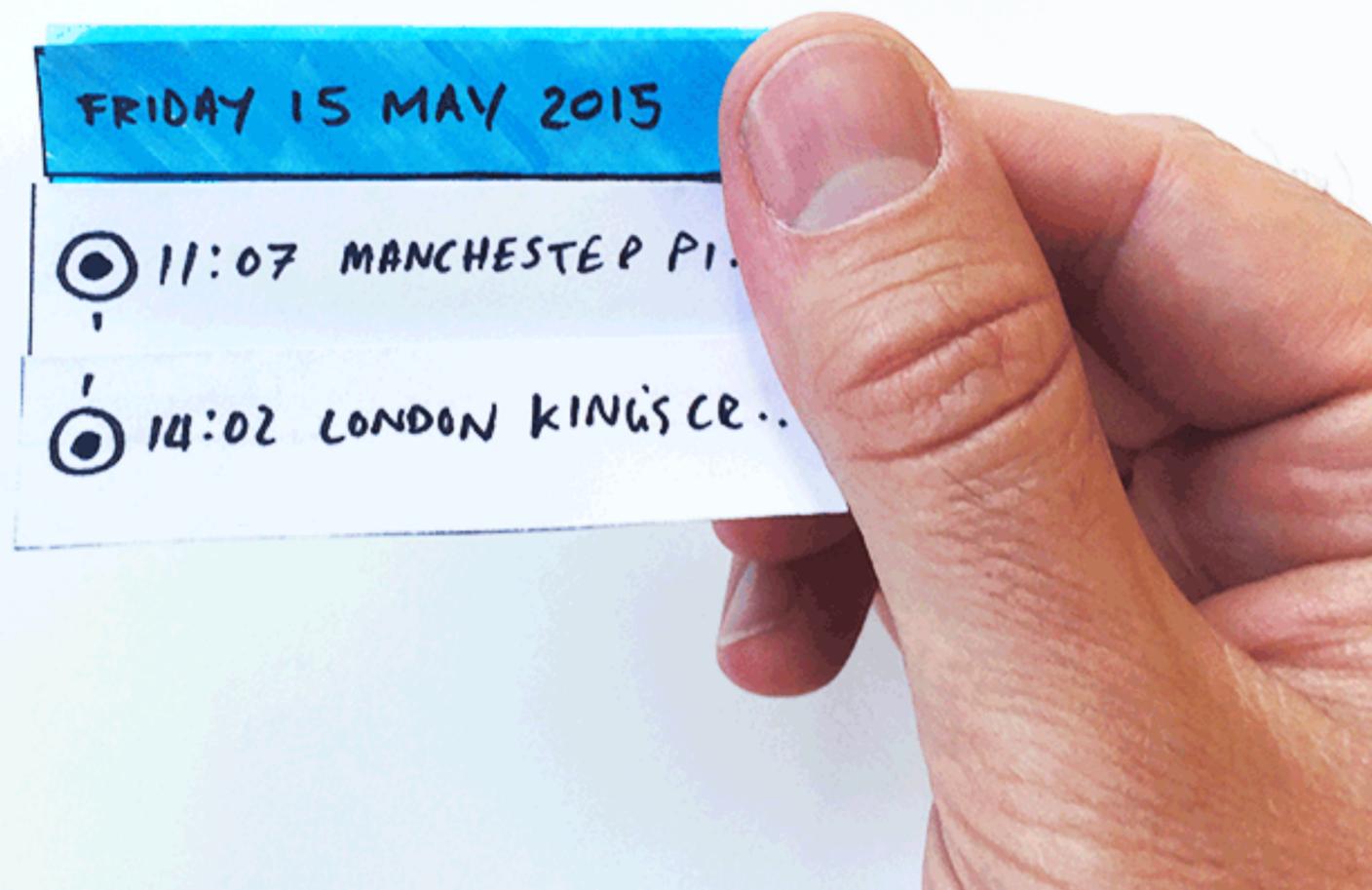
Um Grundstruktur einer Anwendung zu skizzieren und ein Groblayout zu visualisieren

WIE

- auf Papier
- ohne Farbe

Prototype Software

Paper Prototyping



WOZU

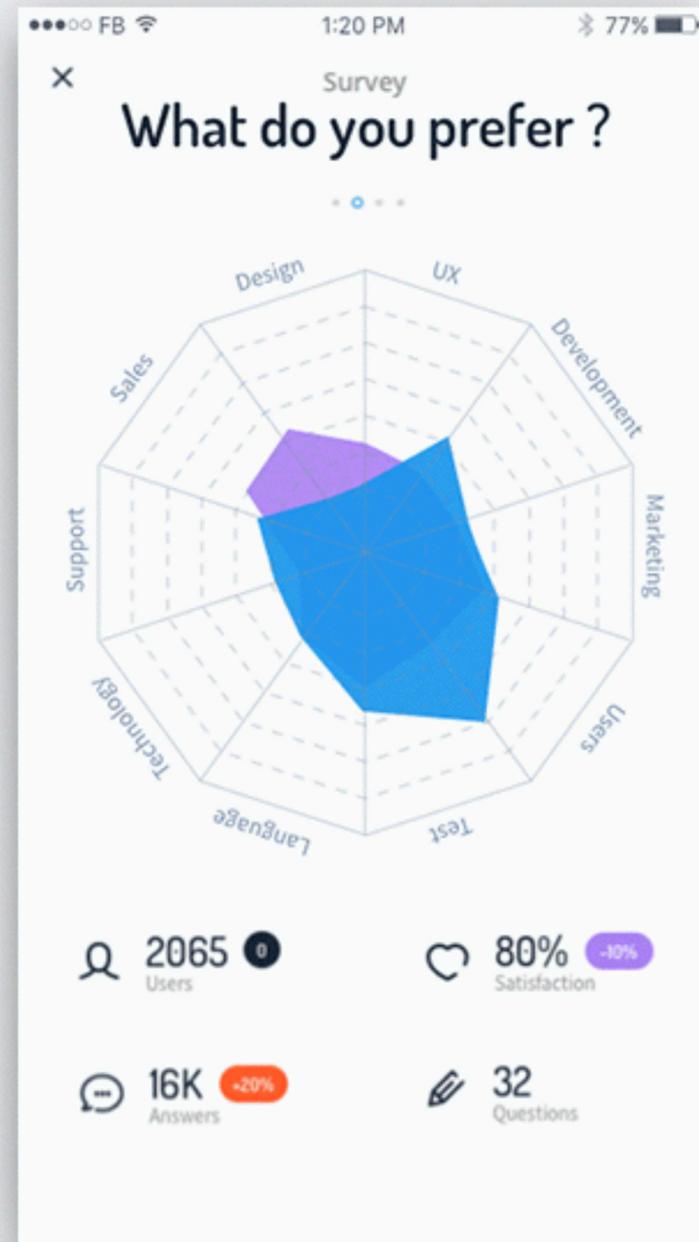
Um Interaktionen zu
visualisieren / dokumentieren

WIE

- mit Papier
- massstabsgetreu
- in Farbe

Prototype Software

Digital Prototyping



WOZU

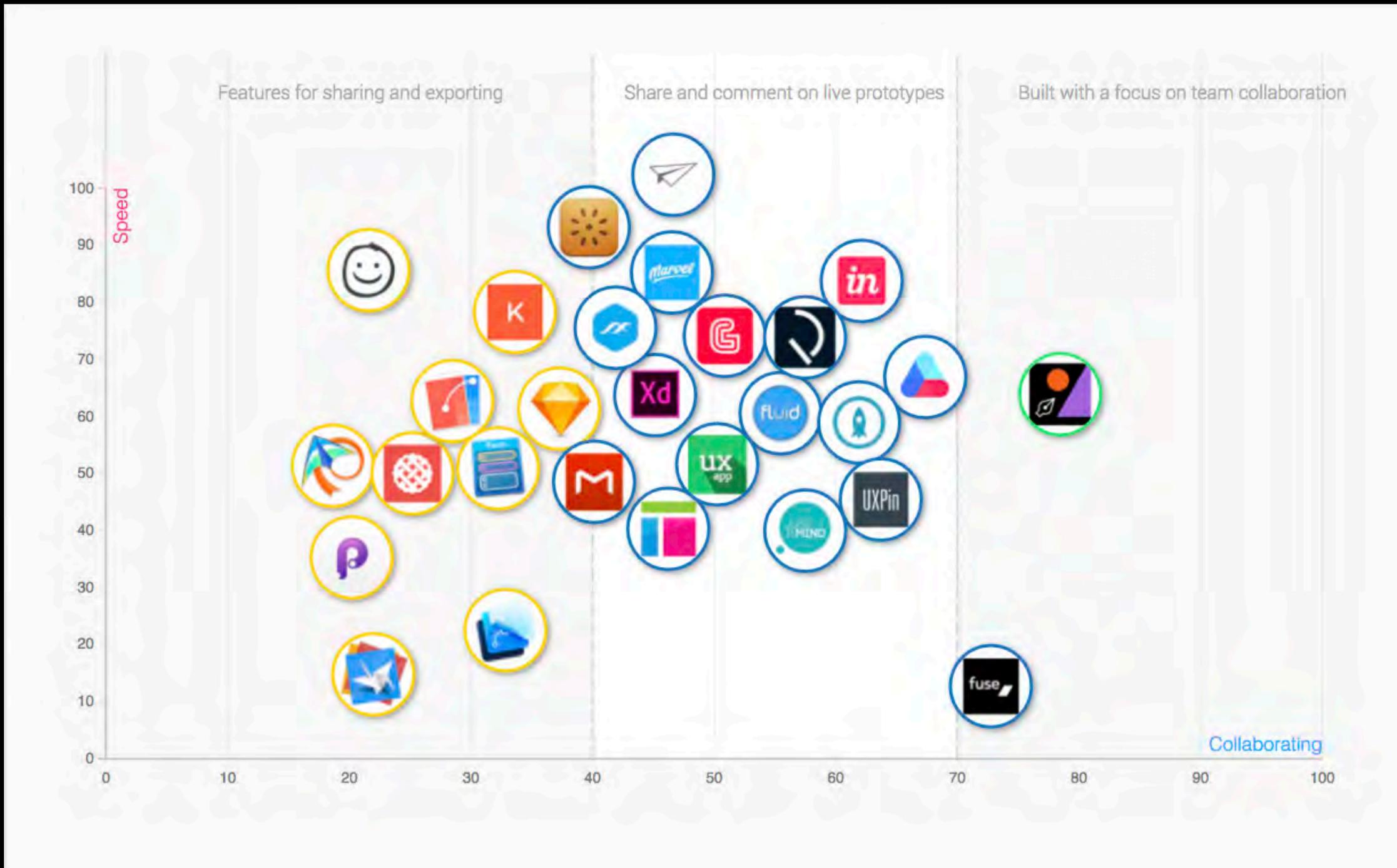
Um ein realistisches Bild der Anwendung zu visualisieren / dokumentieren

WIE

- mit UI Prototyping Werkzeugen
- interaktiv (Clickdummy)

UI Prototyping

Übersicht - speed / collaborating



Quelle: <http://www.prototypr.io/prototyping-tools/>

UI Prototyping

Wichtige Schlüsselfunktionen



Symbols



Constraints



Prototyping



*Craft



Collaboration

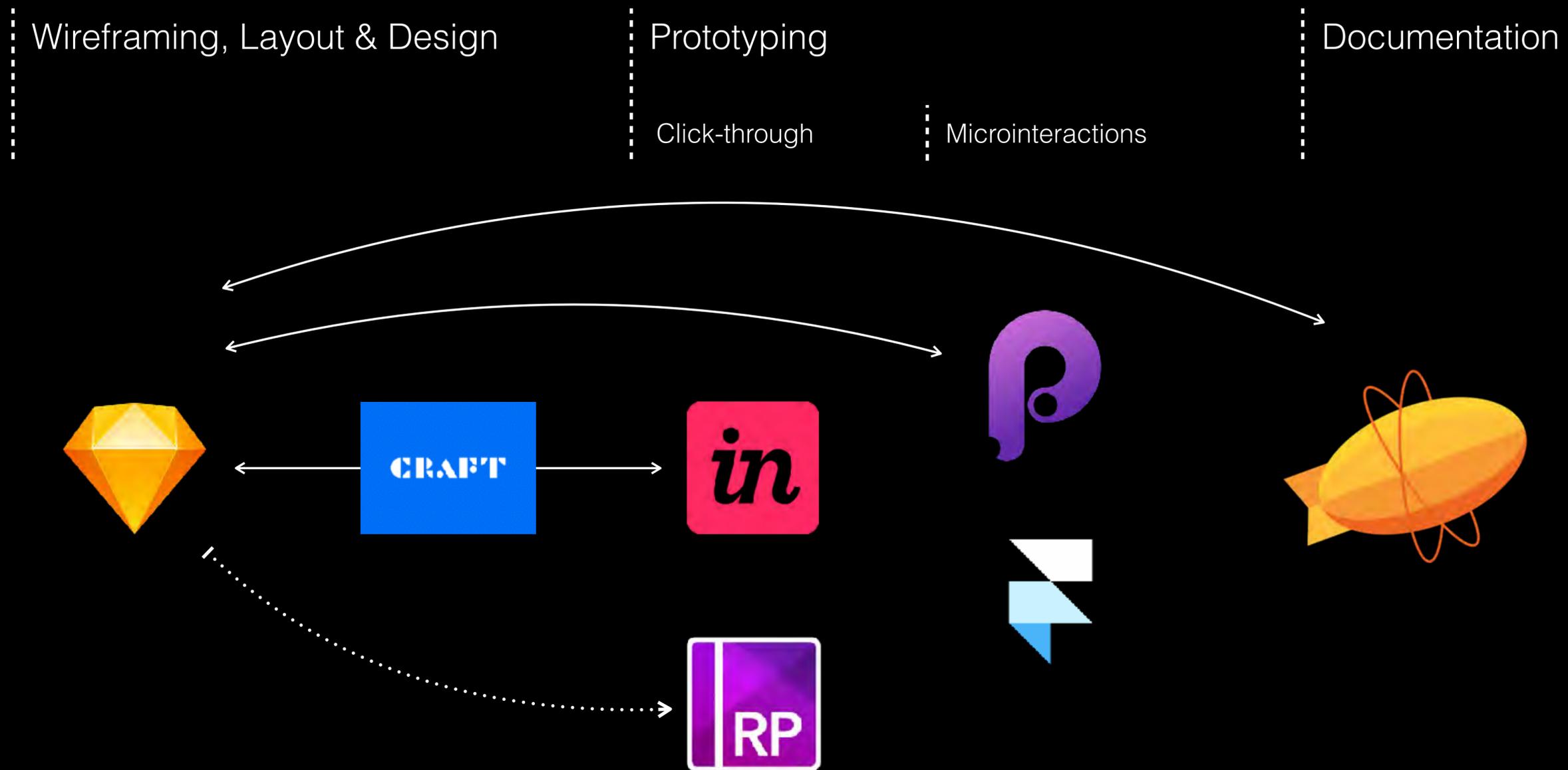


*Zeplin



UI Prototyping

Achtet darauf dass euer Workflow eine Einbahnstrasse ist



Tipps

- Behaltet während dem erstellen eures Mockups immer Kopf: **Was will ich testen?**
- Vollständige interaktive Mockups sind sehr aufwändig.
Teilt euren Mockup in testbare Segmente um Zeit zu sparen.
- Stellt sicher dass die Programme in eurem Workflow miteinander kommunizieren können.

Testing

Testing



Formativ vs. Summativ

–

Lab Testing

A photograph of a laboratory control room, overlaid with a semi-transparent green filter. In the foreground, a man in a white shirt is seated at a desk, viewed from behind, looking at a computer monitor. The desk is cluttered with a laptop, a keyboard, a mouse, a glass of water, and some papers. In the background, a large window provides a view into a laboratory where another person is working at a desk. The room is well-lit with overhead lights, and there are framed pictures on the wall. The overall atmosphere is professional and focused on data analysis and laboratory operations.



Remote Testing

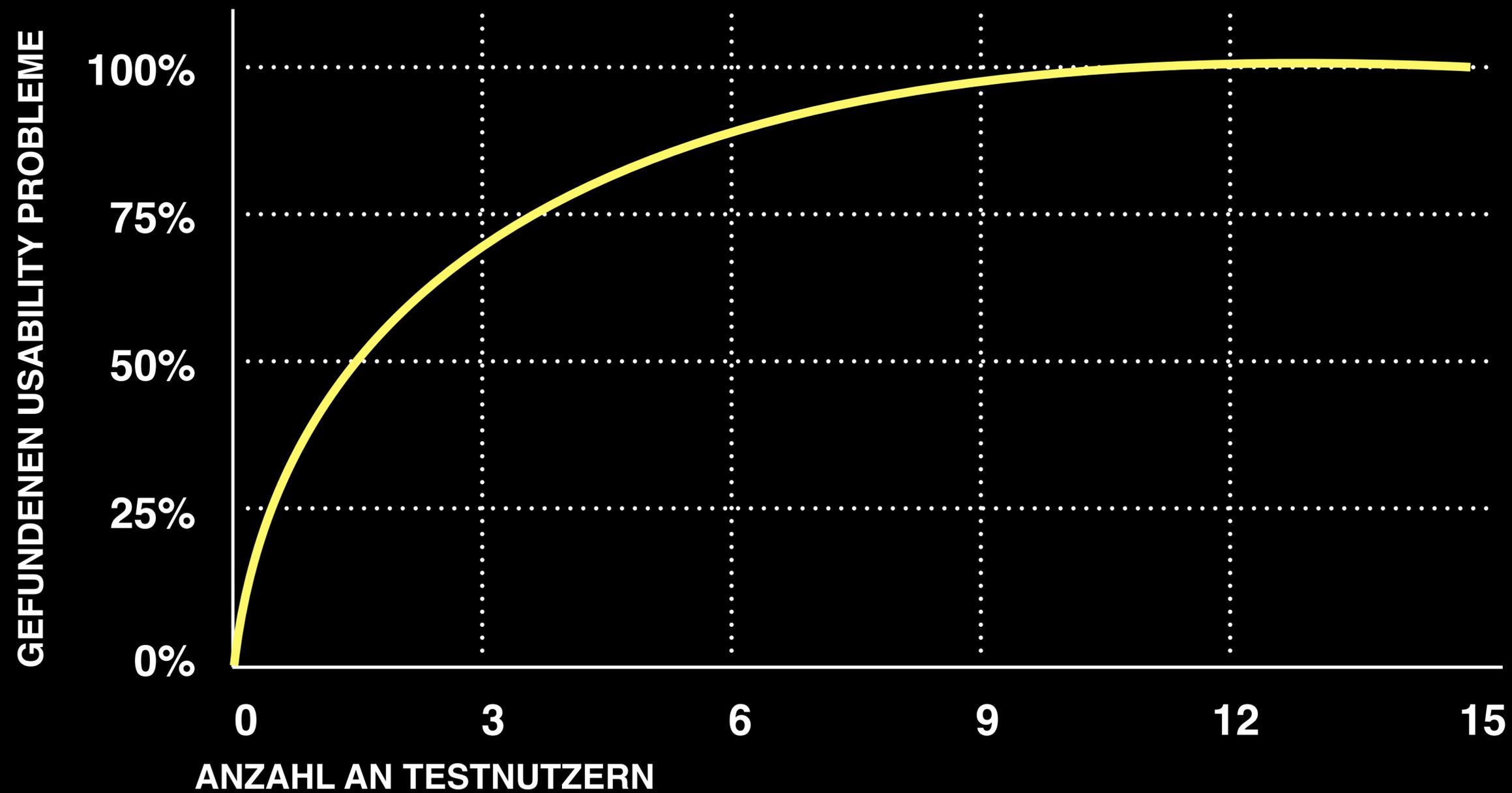
(moderiert / unmoderiert)

A photograph of a man and a woman sitting at a table in a coffee shop. The man, on the left, is wearing a patterned sweater and is looking at a laptop. The woman, on the right, is wearing a black t-shirt and is gesturing with her hands while talking. On the table, there is a laptop, a smartphone, and a Starbucks coffee cup with a green straw. In the background, there is a coffee counter with various machines and menu boards. The entire image has a yellowish tint.

Guerilla Testing

Testing

Anzahl an Testnutzern



Vgl: [Nielsen Norman Group - Why you only need to test with 5 users](#)

Testing

Testing & Learning Card

Test Card



Test Name	Deadline
Assigned to	Duration

STEP 1: HYPOTHESIS

We believe that

Critical: 

STEP 2: TEST

To verify that, we will

Test Cost:  Data Reliability: 

STEP 3: METRIC

And measure

Time Required: 

STEP 4: CRITERIA

We are right if

Copyright Strategyzer AG The makers of Business Model Generation and Strategyzer

Learning Card



Insight Name	Date of Learning
Person Responsible	

STEP 1: HYPOTHESIS

We believed that

STEP 2: OBSERVATION

We observed

Data Reliability: 

STEP 3: LEARNINGS AND INSIGHTS

From that we learned that

Action Required: 

STEP 4: DECISIONS AND ACTIONS

Therefore, we will

Copyright Strategyzer AG The makers of Business Model Generation and Strategyzer

Testen

Kriterien für Szenarios

- **Fordert Nutzer auf eine Aktion auszuführen statt zu erklären wie sie auszuführen ist.**
- **Gibt Nutzern alle nötigen Informationen. Inkludiert Annahmen und Voraussetzungen.**
- **Gestaltet realistische Szenarios und vermittelt in welchem Kontext sie stattfinden.**

Bonus: Erlaubt es Nutzern während des Tests die Aufgabe abzuändern oder ihre eigene Szenarien zu gestalten.

Zwischenpräsentation am Donnerstag

Zwischenpräsentation

Inhalt / Struktur

- **Recherchefelder**
Users, Needs, Insights, Touchpoints
Trends, Partner/Wettbewerber, Fakten, Potentialfelder
- **Fragestellung: „How might we...“**
- **Konzept**
- **Erste Prototypen oder Mockups**

Danke!

Kontakt

Karin Seiler | karin.seiler@zhdk.ch

Florian Wille | florian.wille@zhdk.ch

Katharina Herzog | hello@katharinaherzog.com

Z

hdk

Zürcher Hochschule der Künste
Bachelor of Arts in Design