



## Wat is prototyping?

Prototyping van je UX ontwerp doe je om te leren. Je eerste ideeën leg je voor om reacties te verzamelen. Het publiek voor je prototype is in te delen in grofweg 4 groepen. Wanneer maak je een prototype voor wie?

*Prototype betekent letterlijk eerste (proto) indruk (typos), oftewel een vroege versie van iets. Bij het ontwerp van apps of sites maak je een prototype om iets van te leren.*

## Voor wie maak je een prototype?

Als UX Designer kom ik bij veel organisaties om hen te helpen bij het ontwerpen van apps of sites. Het uiteindelijk laten ontwikkelen van zoiets, kan kostbaar zijn, zeker als je niet zeker weet of het werkt. Eén tool die ik hiervoor inzet is het prototypen van een ontwerp. Om antwoord te krijgen op de vraag: "Levert het beoogde ontwerp ook het beoogde user experience op"; Hoe ervaart de gebruiker het?

Prototyping is zeker geen uitgewerkt ontwerp. Bij een prototype van een app werkt bijvoorbeeld vaak alleen de voorkant, maar is er nog geen echte database of worden er geen echte berekeningen uitgevoerd. Wat je wilt testen, bepaalt wat je wilt prototypen. Prototypes behoor je ook na het testen eigenlijk ook weg te gooien.

Van idee tot uitgewerkt ontwerp zijn er verschillende stadia waar een prototype van pas kan komen. In je project zijn er ook verschillende doelgroepen voor je prototype. Het publiek kun je in verschillende groepen indelen:

1. Jezelf als ontwerper
2. Eindgebruiker
3. De baas of klant
4. Mensen met wie je samenwerkt

**1. Jezelf als ontwerper** Door het snel opzetten van een proefversie, kun je ervaren of alles erin zit wat er logischer wijs in moet zitten. Dit kan al in powerpoint, maar printjes op papier werkt soms niet zo goed. Dit kan al vroeg in het proces.

**2. Mensen met wie je samenwerkt** Vraag zes mensen te denken aan een voertuig, en je zult verschillende antwoorden krijgen. Van auto, fiets tot tram of bus. Niet iedereen denkt aan hetzelfde. Door het tonen van een prototype, laat je je teamleden ervaren wat je bedoelt. Dat is een stuk praktischer dan praten met handen en voeten of het mailen van dikke specificaties 'die toch niemand leest'. Als je een nieuw control hebt ontworpen, maak een schermfilmje van je prototype en voegt hem toe aan de specs voor developers.

**3. De baas of klant** Een prototype kan ook fungeren als een manier om budget te krijgen. Een overtuigend verhaal, ondersteund door een 'nep' versie van je uiteindelijke idee, maakt sneller indruk. Je kunt je klant - of je baas - zelfs een prototype op mobiel in de hand drukken en ermee laten spelen. The proof of the pudding is in the eating.

#### **4. Eindgebruiker**

Last but not least: het is altijd raadzaam om meerdere eindgebruikers met een prototype te laten werken. En nodig dan ook meteen de rest van je team uit als je een onderzoek doet. Zien is geloven dat iets wel of juist niet werkt.

## **Publiek bepaalt je aanpak**

Prototyping wordt steeds vaker ingezet niet alleen om met gebruikers te testen, maar ook in plaats van uitgebreide documentatie. Het aantal tools is enorm, maar de principes zijn hetzelfde. Bedenk in ieder geval goed voor wie je het maakt, dat bepaalt voor een belangrijk deel je aanpak.

*René Vendrig is sinds 1998 interaction designer en werkt in opdracht van ontwerpbureaus, bedrijven in fintech, fashion en e-commerce, met als focus UX Design, Concept en Prototyping. Voor de UX Academy is René docent UX Prototyping.*