

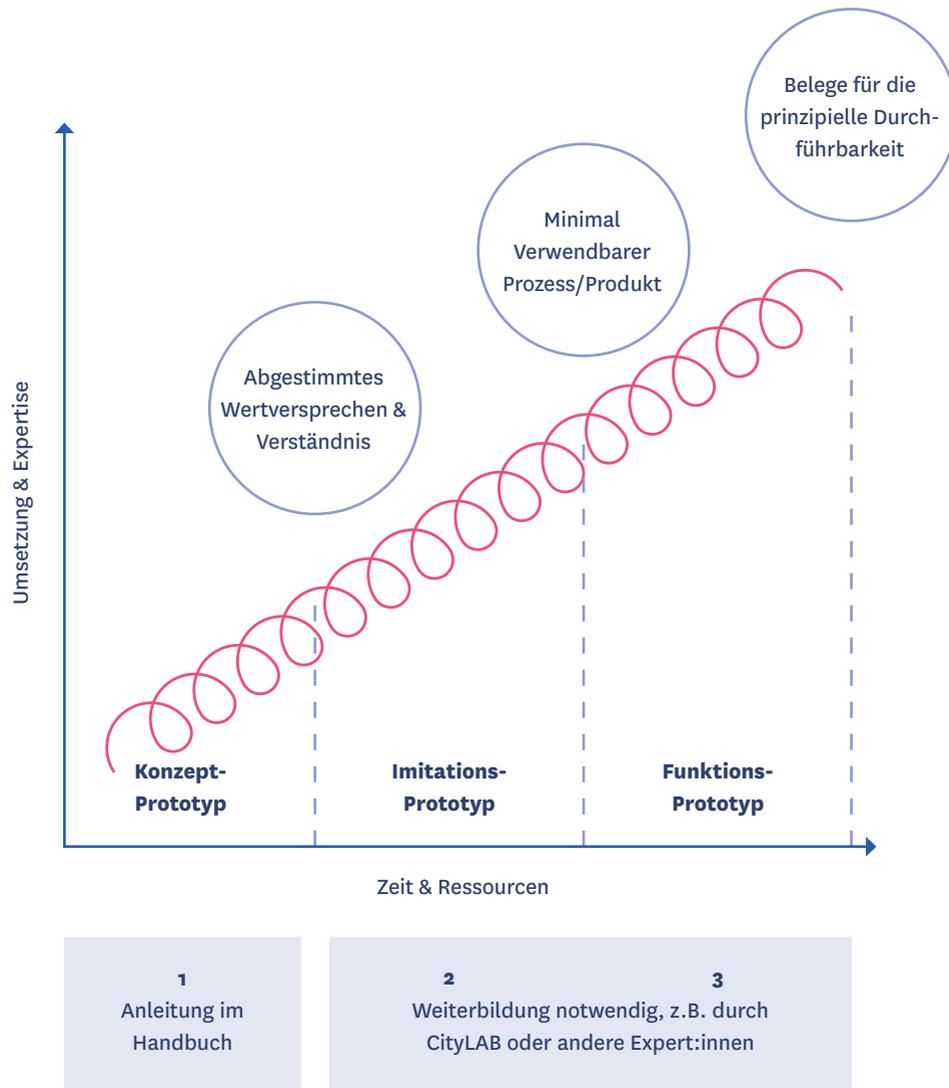
Zyklen und Dimensionen

Das Arbeiten mit Prototypen geschieht in Zyklen. Mit dem Experimentierumfang wächst die Reichweite in Richtung Gesellschaft und Organisation. Die horizontale Achse zeigt auf, dass die Entwicklung von Neuem nicht nur das Außen, sondern auch immer das Innen betrifft. Auf der oberen vertikalen Achse lassen sich die Experimentierformate und deren Einfluss auf den Grad der Veränderung und den Rechtsrahmen aufzeigen. In Relation dazu sind die Ansätze der Datenerhebung entsprechend anzupassen und so auszuweiten, dass die Beteiligung und damit die Evidenzbasis wächst. Mögliche Erprobungsdimensionen sind:

- 1 Konzept- oder Imitations-Prototyp** (z.B. Papierprototyp, Rollenspiel)
- 2 Konzept für Minimal Verwendbaren Prozess/Produkt**, das mit ausgewählten Akteursgruppen getestet wird, um Daten zu sammeln, zu evaluieren und Verbesserung zu ermöglichen (z.B. Service-Mockup)
- 3 Konzept für Maximal Verwendbaren Prozess/Produkt**, das zeitlich und räumlich begrenzt erprobt wird, um repräsentative Daten zu sammeln und zu evaluieren, um zu verstehen, welche regulatorischen Implikationen sich ergeben (z.B. Dienstverordnung)
- 4 Zeitlich begrenzte Erprobung der Innovation** im öffentlichen Raum unter Ausreizung der gesetzlichen Vorgaben, ggf. unter Nutzung von Experimentierklauseln, um speziell rechtlich relevante Daten zu sammeln, zu evaluieren und zu verstehen, welche regulatorischen Änderungen notwendig sind, um zu skalieren (z.B. Reallabor)
- 5 Weitreichende Einführung der Innovation**, ggf. unter Veränderung und Anpassung des Rechtsrahmens, basierend auf umfassender Evidenzbasis und entsprechender Beteiligung und Reichweite in Gesellschaft und Organisation (z.B. Verordnung zu Innovationsausschreibungen)



Die Abbildung verdeutlicht verschiedene **Prototyp-Formate** im Zusammenhang mit dem Level der Umsetzung und der dafür notwendigen Expertise, sowie der benötigten Zeit und Ressourcen:



1 Konzept-Prototyp

- **Formate:** geben erlebbar Einblick in das Konzept der Lösung, müssen kontextualisiert und erklärt werden, z. B. Rollenspiel, Papierprototyp, Storyboard
- **Einsatzbereiche:** Verständnisgrundlagen schaffen, im Team und mit Anwender:innen testen, wie die Idee verbessert und verändert werden kann, um das wünschenswerte Ziel zu erreichen und Hindernisse zu überwinden
- **Ergebnisse:** abgestimmtes Wertversprechen und Verständnis, Grundlagen für Imitationsprototyp

2 Imitations-Prototyp

- **Formate:** sehen aus und fühlen sich an wie die Lösung, können erfahren werden und gehen auf konkrete Bedürfnisse ein, z.B. Erlebnisprototyp, Service-Rollenspiel, Simulation, Planspiel, Klick-Dummy
- **Einsatzbereiche:** Erfahrungen im Hinblick auf Wert und Machbarkeit gestalten und mit Anwender:innen testen, wie Lösungsfunktionen verbessert und verändert werden können, um das wünschenswerte Ziel zu erreichen und Hindernisse zu überwinden
- **Ergebnisse:** Grundlagen für Minimal Verwendbares Produkt/Verwendbaren Prozess (MVP)

3 Funktions-Prototyp

- **Formate:** funktionieren wie die Lösung, können angewendet werden, z.B. in Alpha Version, und zeigen eine Wirkung, z.B. Minimal Verwendbares Produkt/Prozess (MVP), 3D-Prototyp, Kontextprototyp
- **Einsatzbereiche:** tatsächliche Ergebnisse mit der Intention der Lösung abgleichen, Wirkung von verschiedenen Lösungen vergleichen, mit Anwender:innen testen, wie die Anwendung verbessert und verändert werden kann, herausfinden, was im Hinblick auf Machbarkeit und Skalierung nötig ist
- **Ergebnisse:** Grundlagen für Proof of Concept, Proof of Principle oder Randomisierte Kontrollversuche (RCT)