

Persona entwickeln (10. Schritte)

- = Vorgehen für Persona-Auswahl
 - Beginn mit grossen Gruppe, und dann immer enger werden um die Homogenitäten herauszubekommen
- 1. Nutzer finden
 - Wer?
 - Wieviele Nutzer sind es?
 - Was tun Sie?
 - (Aber auch Nicht-Nutzer, Future-Nutzer etc. sind wichtig)
- 2. Hypothese aufbauen
 - Wie unterscheiden sich Nutzer?
 - Methode: Storytelling
- 3. Bestätigung (der Hypothese)
 - Methode: Daten sammeln, Empathie Map
- 4. Muster finden
 - Methode: Kategorisieren, Job-to-be-done Framework
 - Wichtig ist folgende tiefgründige Fragestellungen:
 - Was ist wirkliche Aufgabe von einem Produkt?
 - Warum kaufen Kunden ein Produkt?
- 5. Personas erstellen
 - Methode: Persona-Profil
- 6. Situation definieren
 - Methode: User "Personen-Canvas"
- 7. Validierung
 - Methode: Befragungen
- 8. Wissensverbreitung
 - Die Persona den anderen D.T. Teilnehmern präsentieren.
- 9. Szenarien erstellen
 - Methode: Storytelling
- 10. Stetige Weiterentwicklung
 - Methode: Usability Test, kontinuierliche Weiterentwicklung der Persona Dokumentation


1 Visualisierung der Persona

Persona "definieren"


Wichtig ist es, sich den typischen Nutzer als „reale Person“ Generell erinnert die Arbeit mit dem Persona-Konzept an das Vorgehen von sogenannten Profilen vorzustellen. Analog einem Profiler der einen Mörder sucht!

Primäre Ziel: wahren Bedürfnisse herausfinden

ACHTUNG vor Persona Twins



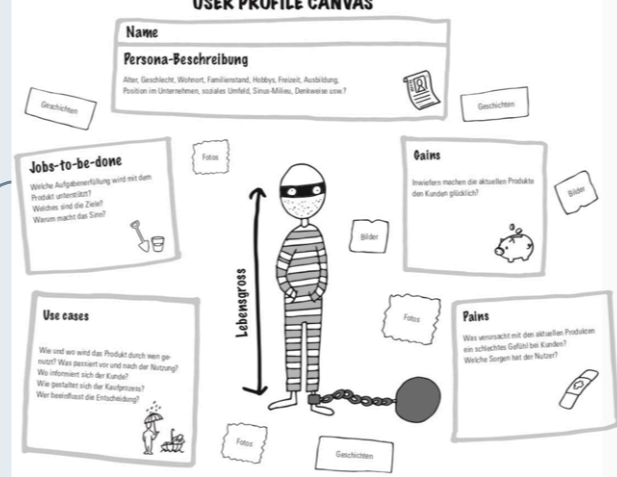
Prince Charles
Geboren 1948
In England aufgewachsen
Zweimal verheiratet
Hat Kinder
Erfolgreich, reich
Macht Ferien in den Alpen
Mag Hunde



Ozzy Osbourne
Geboren 1948
In England aufgewachsen
Zweimal verheiratet
Hat Kinder
Erfolgreich, reich
Macht Ferien in den Alpen
Mag Hunde

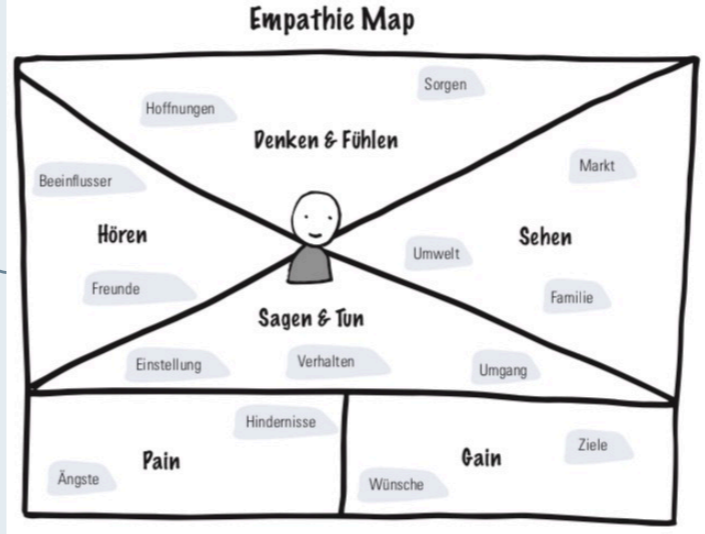
zu wenig Tiefe bei diesen Beschreibungen

"Personen Canvas"



Ziel: Empathie und Beziehung zu einer Persona aufbauen.

Empathie-Map



Persona überprüfen

A
E
I
O
U

Activities	Was passiert? Was machen die Personen? Was ist ihre Aufgabe? Welche Aktivitäten führen sie aus? Was passiert vorher und nachher?
Environment	Wie sieht das Umfeld aus? Was ist der Charakter und die Funktion des Raums?
Interaction	Wie agieren die Systeme miteinander? Gibt es Schnittstellen? Wie interagieren die Benutzer untereinander? Wie erfolgt die Bedienung?
Objects	Was für Gegenstände und Devices werden benutzt? Wer benutzt die Gegenstände, in welchem Umfeld?
User	Wer sind die Nutzer? Welche Rolle nehmen die Nutzer ein? Wer beeinflusst sie?

Future User

- Ziel: Persona des zukünftigen Nutzers zu extrapolieren
- Nutzer heute --> Einflüsse, Trends etc. --> Nutzer in x Jahren