

# 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-Profile
- 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**



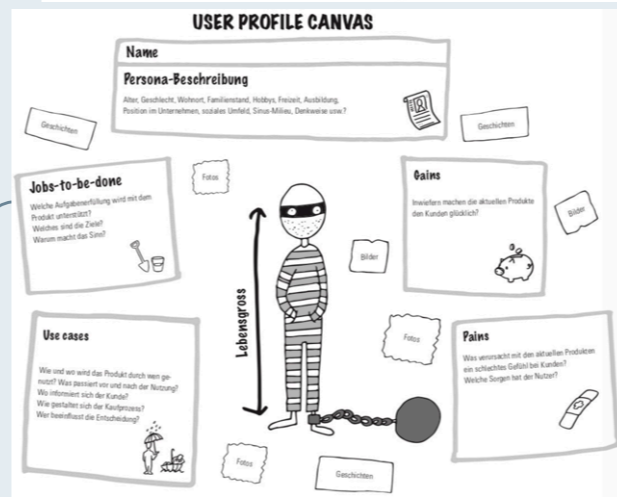
Prince Charles



Ozzy Osbourne

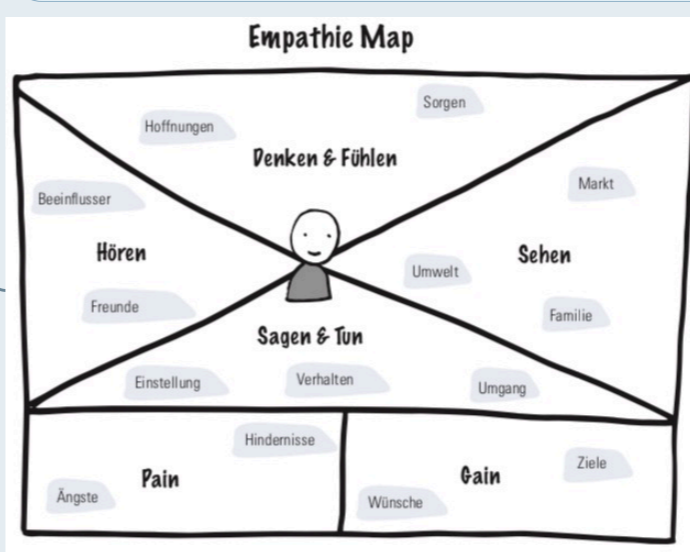
zu wenig Tiefe bei diesen Beschreibungen

**"Personen Canvas"**



**Empathie-Map**

Ziel: Empathie und Beziehung zu einer Persona aufbauen.



**Persona überprüfen**

<b>A</b>	Activities	Was passiert? Was machen die Personen? Was ist ihre Aufgabe? Welche Aktivitäten führen sie aus? Was passiert vorher und nachher?
<b>E</b>	Environment	Wie sieht das Umfeld aus? Was ist der Charakter und die Funktion des Raums?
<b>I</b>	Interaction	Wie agieren die Systeme miteinander? Gibt es Schnittstellen? Wie interagieren die Benutzer untereinander? Wie erfolgt die Bedienung?
<b>O</b>	Objects	Was für Gegenstände und Devices werden benutzt? Wer benutzt die Gegenstände, in welchem Umfeld?
<b>U</b>	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