

Persona

Ein Werkzeug für die GUI-Entwicklung

Marlene Knoche

Agenda

Motivation

Was sind Personas?

Erstellung von Personas

Einsatz von Personas

Blick in die Praxis

Motivation

Ziele bei der Entwicklung & Gestaltung von UI's:

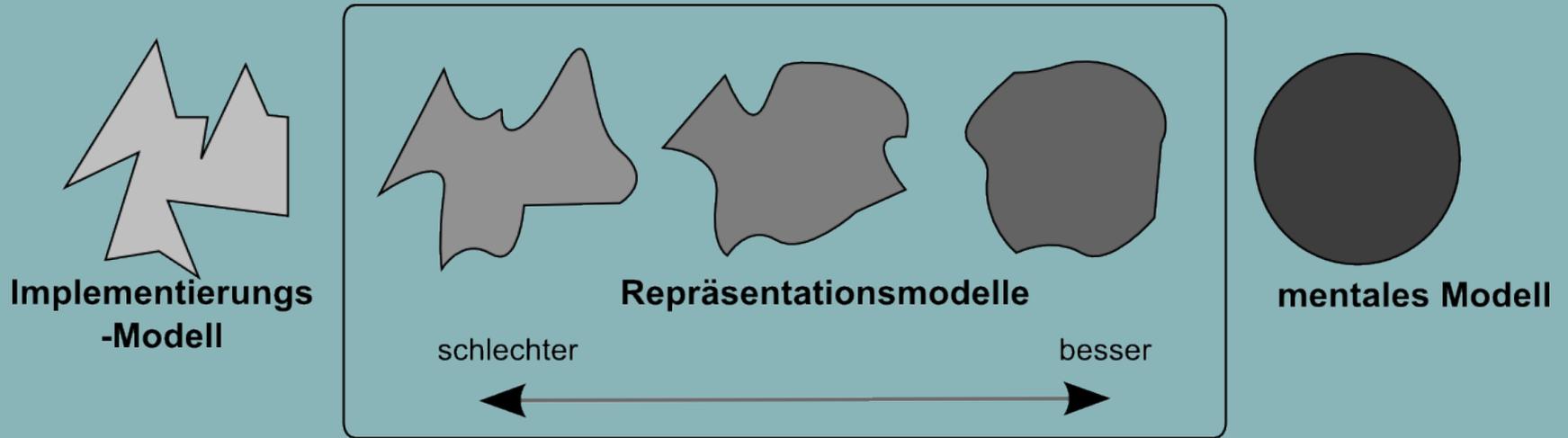
- Gestaltung von benutzbaren User Interfaces
- Zufriedenheit der Benutzer fördern
- Benutzer bei der Arbeit unterstützen

Motivation

Probleme bei der Entwicklung & Gestaltung von UI's:

- Implementierungs-Modell vs. Mentales Modell

Mentales Modell



Motivation

Probleme bei der Entwicklung & Gestaltung von UI's:

- Implementierungs-Modell vs. Mentales Modell
- Uneinigkeit darüber, wer genau der Nutzer ist
- Gefahr, am tatsächlichen Nutzer vorbei zu entwickeln

Schlussfolgerung

Ich muss den späteren Nutzer kennen lernen und verstehen, wie er tickt!

- Daten sammeln durch Interviews, Literatur Sichtung, auswerten kultureller Aspekte, ...
- Aufbereitung und Anwendung der gesammelten Daten

➔ **Erstellung von Personas**

Was sind Personas?

Personas sind Modelle von Nutzern.

- Steckbrief-artige Auflistung von Eigenschaften
- Mit Foto, vollständigem Namen und Alter
- Repräsentieren eine Gruppe von Personen in einer Persona
- Vermitteln anschauliches Bild über Nutzer
- Haben Ziele

Weitere mögliche Inhalte

- Zitate des Nutzers, die Beziehung zum Produkt verdeutlichen (fiktiv oder aus Nutzergespräch abgeleitet)
 - z.B. "Durch das neue System kann ich meine Arbeit endlich schneller und produktiver erledigen."
- Beschreibung eines typischen Tagesablaufes
- Verschiedene Szenarien der Benutzung von Soft- und Hardware

Arten von Personas

- Hauptpersona
- Sekundär-Persona
- "Nicht-User"
- Personas für Grenzfälle

Worauf sollte man achten?

- Nicht zu detaillierte Beschreibungen
- Auf relevante Eigenschaften beschränken
 - z.B. In welcher Umgebung werden welche Informationen über in mobiles Gerät abgerufen?
 - z.B. Welche typischen Aktionen führt der Nutzer mit einem Gerät durch? (Gewohnheiten)

Erstellung von Personas

Techniken, die zum Einsatz kommen können:

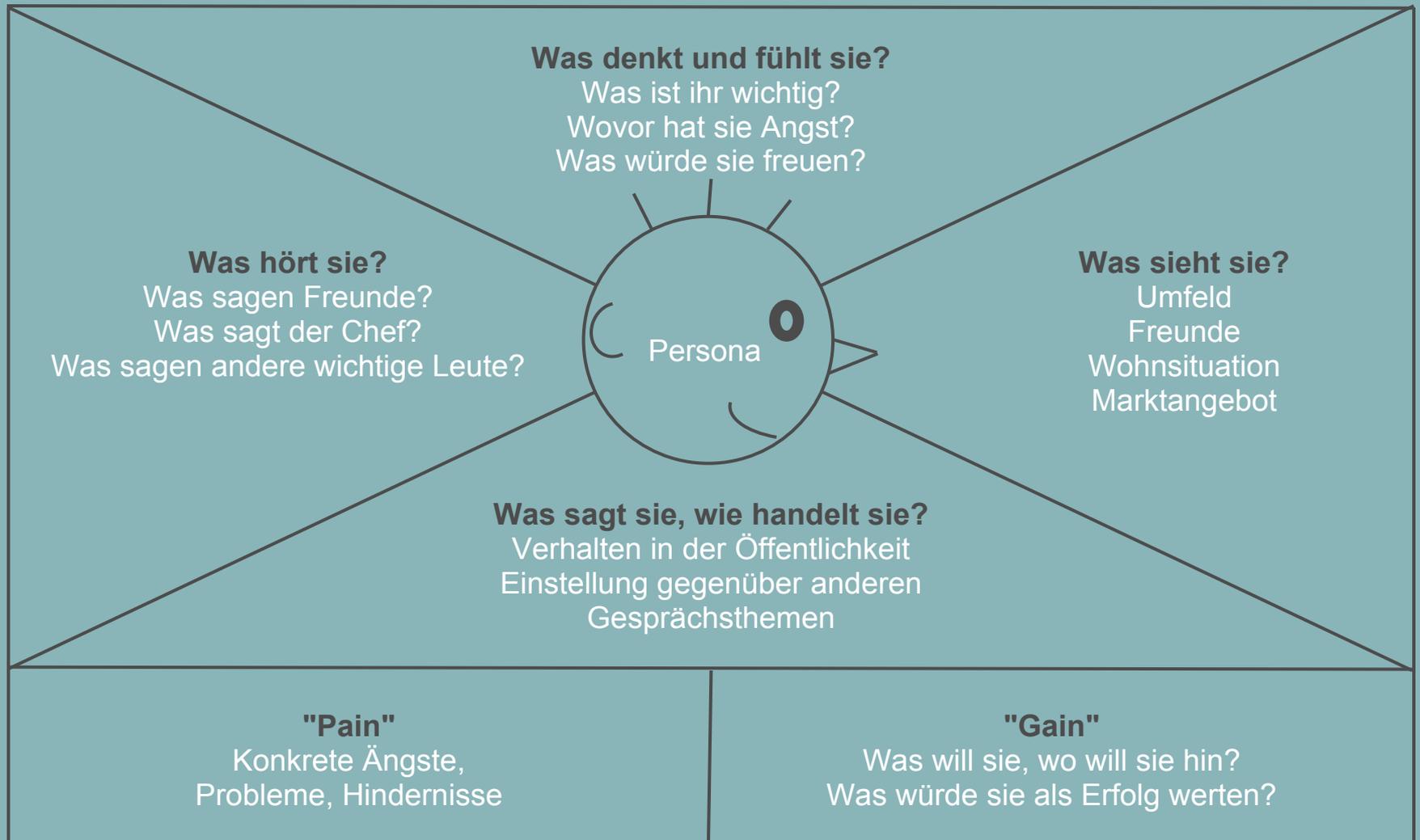
- Empathy Map
- Nutzbefragungen
- Zielgruppenanalyse

Empathy Map

Brainstorming-Technik zum schnellen
Beschreiben einer Persona

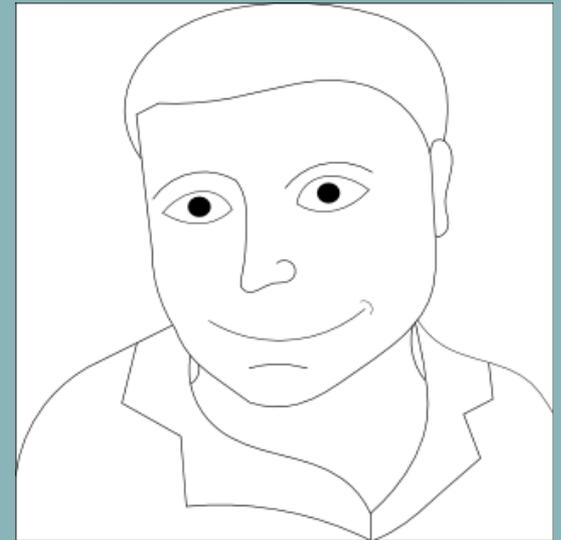
Ziel: Schnell und plausibel
Check durch Diskussion

Empathy Map



Frank, 42, Softwareentwickler

- Arbeitet seit vielen Jahren in der IT-Branche
- Gadget-Freak: Hat immer die neueste Technik, probiert viel aus, immer mit Smartphone unterwegs
- Kennt die gängigen Interaktionsparadigmen



Frank, 42, Softwareentwickler

- Fotografiert viel und teilt seine Fotos in sozialen Netzwerken
- Will immer Herr über die Technik sein
- Liest zum Frühstück E-Mails und Nachrichten verschiedener Portale
- Schreibt in seiner Freizeit Blogbeiträge

Einsatz von Personas

- Szenarien bzw. Geschichten ausdenken
- Typischer Tagesablauf
- Zur unterstützenden Erfassung des Nutzungskontextes

Alternativer Einsatz von Personas

- Charakterisierung eines Produktes
 - z.B. "Wie wirkt das Produkt jetzt, wie sollte es wirken?"
 - Kann helfen Probleme aufzudecken

Vorteile von Personas

Eliminierung von Design-Problemen:

- Elastischer User
- Selbstreferenzielles Design
- Grenzfälle

Vorteile von Personas

- Helfen bei der Erstellung, bereits Empathie für den späteren Benutzer zu entwickeln
- Schaffen gemeinsame Arbeitsgrundlage

Blick in die Praxis

Beispiel Lufthansa App

- Optimierung der Anwendung auf den Nutzungskontext
- Personas stellen dafür eine große Hilfe dar

Lufthansa App

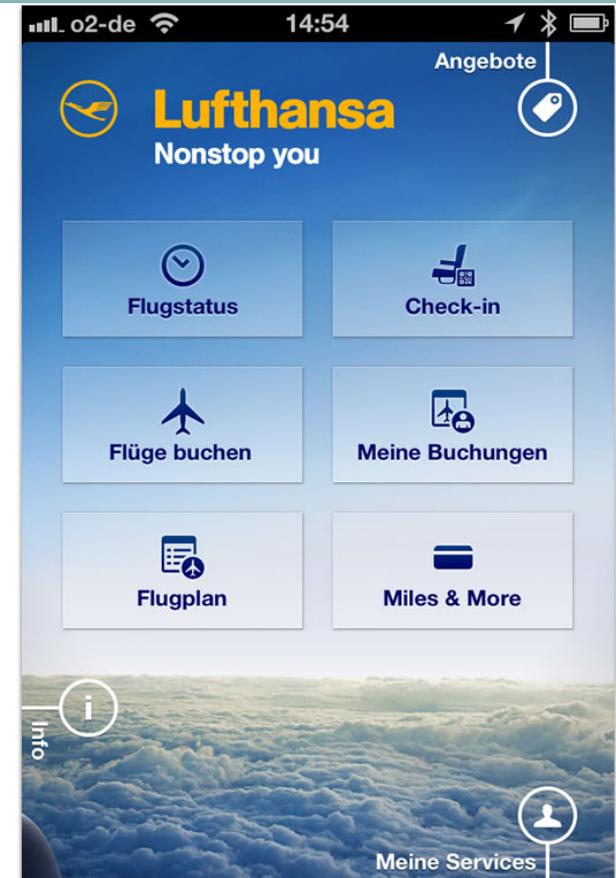
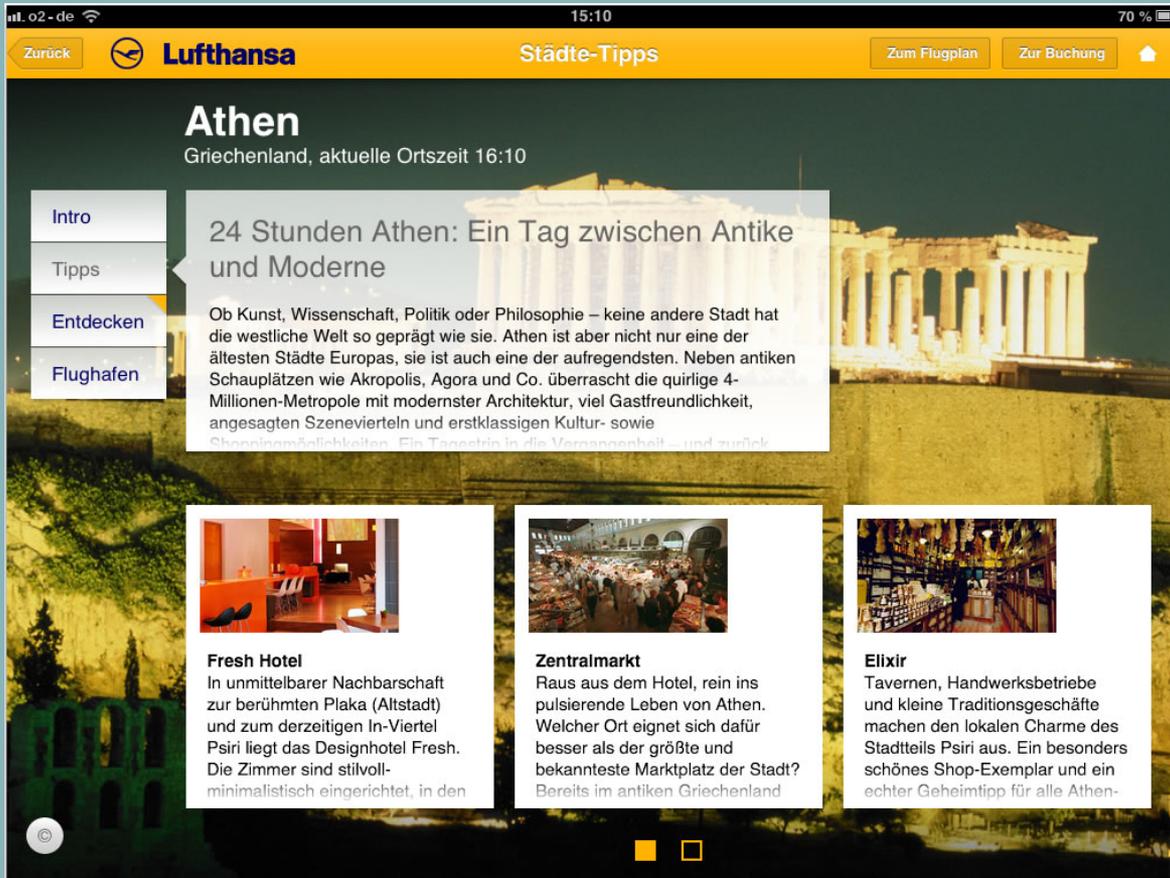


Bild: <http://www.konversionskraft.de/studien/mobile-vs-tablet-commerce-unterschied.html>

Fazit

- Personas sind gutes Mittel, um Klarheit über den eigentlichen Benutzer zu bekommen
- Lösung von Designproblemen
- Schaffen einer gemeinsamen Arbeitsgrundlage
- Aber: können Overhead für kleinere Projekte darstellen
- Erfolgreiches Erstellen ist Übungssache

Literaturempfehlung

About Face

Alan Cooper

978-3826658884 (ISBN-13)

Enthält viele Informationen zur Erstellung und Verwendung von Personas und User Interfaces.

