

Personas

Personas sind fiktive Personen, die typische Anwender einer Zielgruppe repräsentieren. Sie verdeutlichen wichtige Eigenschaften der zukünftigen Anwender. Das Ziel ist es während der Produktentwicklung in die Rollen der Personas zu schlüpfen, um so das System und dessen Anwendungsfälle möglichst optimal auf die künftigen Anwender ausrichten zu können.

Ablauf / praktisches Beispiel

Personas werden im Normalfall bereits im Rahmen der Anforderungsanalyse konzipiert und über den gesamten Entwicklungsprozess hinweg eingesetzt. Sie dienen zunächst als Basis zur Entwicklung von

Szenarien und bilden während der Entwicklung den Rahmen für Diskussionen und Entscheidungsfindungen. Bei der Evaluation kann anhand von den Personas überprüft werden, inwieweit die gesetzten Ziele eingehalten wurden.

Die Entwicklung von Personas sollte im Idealfall in Form eines Gruppenprozesses erfolgen, in dem die

Personas schrittweise verfeinert werden. Ziel ist es mehrere Personas zu schaffen, die alle relevanten Eigenschaften verkörpern und allen am Entwicklungsprozess beteiligten Personen verständlich und präsent sind.

- Brainstorming und Diskussion in der Gruppe, um relevante Kriterien und Eigenschaften zu diskutieren
- Zuordnen der Eigenschaften auf fiktive Personen mit Namen, Alter, Beruf, Hobbies, Bildern und anderen Details, die die Person plastisch wirken lassen
- Diskussion der Personas in einem Gruppengespräch
- Allenfalls Anpassung der Personas entsprechend der Ergebnisse des Gruppengesprächs, bis ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht wird

Potenzielle Erkenntnisse

Personas dienen dazu, eine präzise Beschreibung der Anwender und seiner Wünsche zu geben, auf deren Basis im späteren Projektverlauf Entscheidungen getroffen werden können. Gegenüber realen Anwendern haben Personas den Vorteil, als fiktive Personen keine subjektiven Vorlieben oder Eigenheiten aufzuweisen, die einem benutzerfreundlichen Design im Weg stehen könnten.