

Persony pozwalają na utrwalenie wiedzy o użytkownikach



Persony:

- Model użytkownika, konkretny przykład
- Informacje: wygląd, motywacje, intencje, zachowania, cele
- Zdjęcie dodaje realizmu
- Imię, zawód, historia do opowiedzenia, sytuacja rodzinna, nadzieje, marzenia, cele
→ budowanie empatii i punktu widzenia
- Empatia → intuicja → okazja projektowa
- Także: konsekwencja

Przykład: Persona

Agnieszka ma 29 lat. Jest ciemną blondynką o zielonych oczach. Mieszka we Wrocławiu we własnym mieszkaniu. Agnieszka pracuje jako Office Manager w jednej z korporacji. Zawód wymaga dużej dbałości o wygląd, co idzie w parze z jej zainteresowaniami — modą a nawet hobbystycznym jej projektowaniem. Wolny czas spędza z przyjaciółkami na zakupach lub kawie. Agnieszka korzysta z Internetu głównie w pracy. Zawsze rozpoczyna od sprawdzenia poczty elektronicznej — w ten sposób utrzymuje kontakty ze znajomymi, którzy po studiach zamieszkali za granicą. Chętnie odwiedza też kobiece serwisy, aby być na bieżąco z trendami. Ostatnio poszukuje także inspiracji kulinarnych, gdyż lubi od czasu do czasu organizować “domówki”, na których zaskakuje nowymi potrawami. Od zakupów on-line Agnieszka preferuje rzeczywiste zakupy, gdyż sprawiają jej większą przyjemność.



<http://uxbite.com/2010/08/tworzenie-person/>