

WELFARE

Atviras švietimo išteklis

Modulis 3 : Dizainu grįstas mąstymas – empatija ir apibrėžimas

Persona



The content of this presentation represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.



1. Teorija

Persona padeda pažvelgti į savo iššūkį naudotojų grupės akimis. Pagrindiniai šios užduoties klausimai: Kam aš noriu padėti? Kas yra mano naudotojai? Kam noriu sukurti sprendimą? Į kokius naudotojų lūkesčius turėčiau atsižvelgti atsižvelgti?

Persona įrankio naudojimas turi daug privalumų, kai galvojate ir kuriate socialinę įmonę, pavyzdžiui:

- ✓ Atsižvelgiama į **skirtumus** savo naudotojų grupėje.
- ✓ **Bendros** kalbos kūrimas komandoje.
- ✓ Juos naudojant visuose moduluose kaip **atskaitos tašką**, galima pamatyti, kurioje vietoje esate kuomet yra kalbama apie naudotojų poreikius. Suteikdami savo vartotojams vardą, galite lengvai kalbėti apie juos viso proceso metu: Ką apie tai manytų Stacey? Ar šis sprendimas suteikia atsakymą į Džono problemą? ... Be to, vienos paprastos nuorodos Stacey arba Džonui pakanka, kad su komanda galėtų pasikalbėti apie konkretų asmenį su konkrečiomis savybėmis, poreikiais...
- ✓ Pavyzdį apie "Spotify" personas galite rasti [The Story of Spotify Personas | Spotify Design](#)

2. Instrukcija

Atlikite šį pratimą kartu su grupe. Remkitės įkvėpimu, įžvalgomis ir iš 1, 2 ir 3 modulių bei užduočių (pvz., Ikigai, Darnaus vystymosi tikslai, problemų medis, jūsų "kodėl", tyrimo planas, empatijos žemėlapis, dizaino iššūkis). Pagalvokite apie žmones, su kuriais kalbėjotės.

- ✓ **1 ŽINGSNIS: sukurkite 3 skirtingas personas.**
- ✓ Persona atstovauja jūsų naudotojų grupei (jos daliai).
- ✓ Suteikite savo personai vardą.
- ✓ Užpildykite langelį su asmenine informacija.

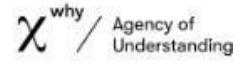


✓ 2 ŽINGSNIS: įsijauskite į savo personažą

- ✓ Apibūdinkite savo personažą, gerai suprasdami naudotojus. Būkite kuo konkretesni. Turėkite omenyje savo iššūkio / projekto kontekstą ir empatijos žemėlapij, tyrimo metodus pagal savo tyrimo klausimus ir suinteresuotąsias šalis.
 - ✓ Ką mėgsta jūsų persona?
 - ✓ Apie ką svajoja jūsų persona?
 - ✓ Ko jūsų persona nori išmokti?
 - ✓ Kokie jūsų personas poreikiai, rūpesčiai, klausimai, susiję su jūsų dizaino iššūkiu? Kokias kliūtis jūsų persona patiria tenkindama šiuos poreikius?

✓ 3 ŽINGSNIS: Apmąstykite savo prielaidas.

- ✓ Kokias prielaidas darote galvodami apie savo naudotojus ir kurdami kiekvieną savo personažą.



3. Jrankis

Persona

Persona: *name*



- ✓ Age:
- ✓ Gender:
- ✓ Nationality:
- ✓ Job situation:
- ✓ Family situation:
- ✓ Hobby:

What are the users' **needs, worries, questions** in life?



Which **barriers** does the user experience in meeting these?

Which **assumptions you have** regarding your user

What your user **loves**

What your user **dreams of**

What your user wants to **learn**

4. Nuorodos

- ✓ Alan Cooper (1998). The inmates are running the asylum. Sams.
- ✓ Frank Long (2009). Real or imaginary: The effectiveness of using personas in product design, Irish Ergonomics Review, Proceedings of the IES Conference 2009, Dublin.
- ✓ Kim Goodwin (2009). Designing for the Digital Age: How to Create Humancentered Products and Services. John Wiley & Sons.
- ✓ Spotify (2019). [The Story of Spotify Personas | Spotify Design](#)

Projekto svetainė:

<https://www.welfareproject.eu/>

