



Name

Primärer Archetyp

“Kernaussage / Kommentar der Persona”

Profil

Demographische Merkmale

z.B.
Alter
Geschlecht
Beziehungsstatus
Ausbildung
Beruf / Rolle
Einkommen

Geographische Merkmale

z.B.
Land
Großstadt / Kleinstadt

technische Kompetenz

Welche **Geräte** werden primär genutzt um das Produkt zu verwenden?

z.B.
Fernseher, Desktop-PC, Tablet, Smartphone

Welche **Plattform** wird primär genutzt um das Produkt zu verwenden?

z.B.
Mac OSX, Windows, etc.

Weitere domänenspezifische Indikatoren

Aufgaben / Verhalten

Wie **verhält** sich die Persona im **Kontext** der Produktdomäne?

Der Fokus bei der Beschreibung sollte auf dem Erfassen der **Lebenswelt** der Persona im **Kontext** der **Produktdomäne** liegen. Als Gedankenbasis kann hier unter dem Titel “**ein Tag im Leben von**” gearbeitet werden.

Die Formulierung kann entweder in **erzählerischer Form (narrativ)** oder in einer **Auflistung der Aufgaben** im Kontext der Produktdomäne erfolgen.

Bedürfnisse / Ziele

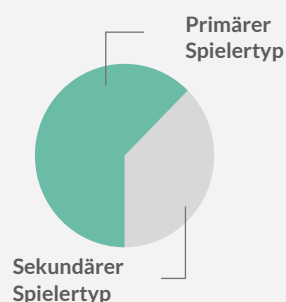
Welche konkreten Bedürfnisse hat die Persona im Kontext der Produktdomäne und welche Ziele werden verfolgt?

Ziele (**Was**) sollten auf keinen Fall Lösungen (**Wie**) vorwegnehmen.

Als Hilfestellung können folgende Fragen gestellt werden:

- **Was möchte** die Persona erreichen?
- **Warum** möchte die Persona diese Ziele erreichen?
- **Was muss** die Persona erreichen?

Spielertyp



nach BrainHex (siehe [1])

Hauptmotivation für Sport

Die **Hauptmotivation für Sport** gemäß den Subdimensionen des Berner Motiv- und Zielinventars (siehe [3]).

Persuasive Strategien

Primäre und sekundäre persuasive Strategie welche der Persona entsprechen (siehe [4]).

Persona Template - Beschreibung

Das Persona Template erweitert bereits etablierte Grundbausteine wie zB. die Beschreibung der demographischen Charakteristiken oder Ziele der Persona mit weiteren Persönlichkeitscharakteristiken wie dem Spielertyp, der Hauptmotivatoren für Sport und persuasive Strategien die der Persona entsprechen. Es folgt eine Beschreibung der Bausteine:

● Profil

Was?

Umfasst demographische (Alter, Geschlecht, Beruf, etc.) und geographische Merkmale (Großstadt / Kleinstadt, Land, etc) . Weiters sollte im Rahmen des Profils ein Foto, Name und eine *Kernaussage* der Persona definiert werden. Diese Aussage sollte möglichst das Verhalten und die Persönlichkeit der Persona widerspiegeln.

Die Definition des Archetyps ist stark domänenabhängig und sollte für das Clustern von ähnlichen Personas verwendet werden.

Warum?

Demographische / Geographische Merkmale sind weit verbreitete Faktoren und somit wichtig in der Kommunikation mit anderen Stakeholdern ausserhalb des Produktentwicklungs-Teams (zB. Marketingabteilung, Sales, etc.). Ziel der Profildefinition sollte es sein die Persona relativ rasch "kennen zu lernen" und den persönlichen Hintergrund der Persona zu verstehen.

Wie?

Umfragen, Statistische Daten

● Aufgaben / Verhalten

Was?

Der Fokus bei der Beschreibung sollte auf dem Erfassen der **Lebenswelt** der Persona im **Kontext** der Produktdomäne liegen. Als Gedankenbasis kann hier unter dem Titel "**ein Tag im Leben von**" gearbeitet werden.

Es sollten Szenarien **aus Sicht der Persona** definiert werden die das **Wann** und **Wie** beinhalten. Szenarien sollten in einer erzählerischen Weise formuliert werden.

Warum?

Oft wird in der Produktentwicklung der Kontext in dem sich BenutzerInnen befinden komplett ausgeblendet. Weiters werden mit Szenarien bestehende BenutzerInnen-Verhalten und Abläufe aufgezeigt deren Verständnis bei der Produktentwicklung wesentlich ist.

Wie?

Field Observation, Interviews

● technische Kompetenz

Was?

Primär im Bereich der Software-Produktentwicklung relevant. Konkret sollten sich hier Indikatoren wiederfinden, die die Beziehung der Persona zu Technik widerspiegeln die im Bezug auf die Produktdomäne relevant sind. Konkrete Indikatoren wären zB. das verwendete Betriebssystem (zB. Microsoft Windows oder Mac OS X) oder aber auch die verwendeten Gerätekategorie (zB. Mobiltelefon, Fernseher, Desktop-PC, etc.). Es könnte hier auch eine Einstufung des Know-Hows im Bezug auf Technik erfolgen.

Warum?

Die gesammelten Indikatoren im Bereich der technischen Kompetenz sind wichtige Einflussfaktoren in der Entwicklung der Kommunikationsstrategie von Inhalten und Funktionalität während der Produktentwicklung. Weiters bilden Sie in der Software-Produktentwicklung eine Entscheidungsgrundlage für die zu unterstützenden Plattformen und Geräte.

Wie?

Umfragen, Interviews

● Bedürfnisse / Ziele

Was?

Welche konkreten **Bedürfnisse** hat die Persona im Kontext der Produktdomäne und welche **Ziele** werden verfolgt? Ziele (**Was**) sollten auf keinen Fall Lösungen (**Wie**) vorwegnehmen. Als Hilfestellung können folgende Fragen gestellt werden:

- **Was möchte** die Persona erreichen?
- **Warum möchte** die Persona diese Ziele erreichen?
- **Was muss** die Persona erreichen?

Warum?

Die Definition der Ziele und Bedürfnisse ist ein wichtiger Einflussfaktor bei der Entwicklung und Priorisierung neuer Funktionalität (Feature). Deshalb sollte bei der Entwicklung eines neuen Features immer hinterfragt werden ob es einen Mehrwert im Hinblick auf die definierten Ziele und Bedürfnisse der Persona gibt.

Wie?

Umfragen, Interviews

● Erweitertes Persönlichkeitsprofil

Was?

Das erweiterte Persönlichkeitsprofil umfasst die folgende drei Faktoren:

Spielertyp nach dem BrainHex Modell (siehe [1])

Das BrainHex Modell umfasst 7 Spielertyp-Klassen in der die Persona eingeordnet wird. Dabei sollte der **primäre** und der **sekundäre** Spielertyp ermittelt werden.

Hauptmotivation für Sport nach dem Berner Motiv- und Zielinventar (siehe [3])

Definition der Hauptmotivation für Sport aus den definierten 7 Motivationsbereichen des Berner Motiv- und Zielinventars.

Primäre und sekundäre persuasive Strategie (siehe ?)

TODO

Warum?

Die drei erfassten Faktoren dienen als Basis für die Entwicklung von zielgerichteten Gamification-Elementen im Zuge der Produktentwicklung um die Motivation und den Spielspass zu steigern. Sie sollten direkten Einfluss in die Entwicklung neuer Funktionalität (Feature Entwicklung) nehmen.

Wie?

Offizielle BrainHex Umfrage (siehe [2])

Berner Motiv- und Zielinventar Umfrage (siehe [4])

Klassifizierungen

Brainhex Klassen

Seeker
Survivor
Daredevil
Mastermind
Conqueror
Socialiser
Achiever

Berner Motiv- und Zielinventar

Fitness / Gesundheit
Figur / Aussehen
Kontakt im Sport
Kontakt durch Sport
Ablenkung / Katharsis
Wettkampf / Leistung
Ästhetik

Persuasive Strategien

Quellen:

- [1] Nacke, L. E. ., Bateman, C. ., & Mandryk, R. L. . (2011). BrainHex: Preliminary results from a neurobiological gamer typology survey. Lecture Notes in Computer Science (including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 6972 LNCS, 288–293. doi:10.1007/978-3-642-24500-8_31
- [2] <http://survey.ihobo.com/BrainHex/>, 2016-12-20
- [3] Lehnert, K., Sudeck, G., & Conzelmann, A. (2011). BMZI – Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport. Diagnostica. doi:10.1026/0012-1924/a000043
- [4] <http://www.spw.unibe.ch/befragungen/sportberatung/sporttypfragebogen.php>
- [5] **Persuasive Strategien**
- [6] <http://www.ux-lady.com/diy-user-personas/> (2016-12-12)
- [7] Jeff Gothelf, Josh Seiden, Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams (20-10-2016)