



Persony

Vystavte si uživatele vašeho produktu přímo ve vaší pracovně





Úvodní slovo

nebojte se uživatelských požadavků

- nebojte se vytvářet persony
- uživatel není přízrak!





Scénka

- Návrh "Navigačního systému" pro zrakově postižené
 - porada design teamu





Co jsme viděli?

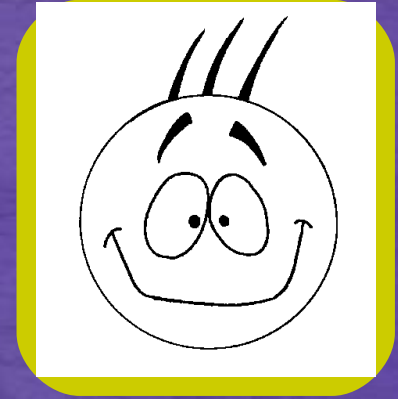
- Nejistota
- Rozdílné představy o uživateli
- Pře v teamu
- Nesprávná rozhodnutí
- Frustrovaný uživatel
- Neúspěšný produkt





Co to tedy jsou ty persony?

- Efektivní model uživatele
- Hypotetičtí uživatelé
- Reprezentující skupinu uživatelů
- Založeny na “pozorování skutečných uživatelů”
- Jsou živé!



Hanka

- 31 let, vdaná – 2letá dcera Jana
- bydlí v Praze 6
- od narození nevidomá
- žije se 6 let jako překladatelka
- používá ozvučené PC i mobilní telefon
- před 3 roky si pořídila vodí fenku Bessi
- hraje showdown a plave
- je zvyklá chodit rychle – občas nabourá do překážky nebo se ztratí
- má ráda stručný a jasný popis.

zdroj 3.5 (str. 4)

zdroj 2.1

zdroj 6.2 (str. 11)





Typy person

- Primární persona
- Sekundární persona
- Doplnková persona
- Negativní persona





Designovat pro 1 personu?

- Produkt, který plně uspokojí
- Paretovo pravidlo 80/20
- Auto Homera Simpsona





Ostatní modely

- Segmenty
- Profily uživatelů
- ...naše představy





Co NEjsou persony

- NE všichni možní uživatelé
 - nejasné/nekonkrétní definice
- NE segmentace uživatelů
- NE nutně správně (precise vs. accurate)
- NE uživatelský profil
 - profil je neživý





V čem spočívá síla Person?

- Jednoduché na zapamatování
- Komplexní
- Empatie, vztah





Před čím nás Persony mohou ochránit?

- Elastický (natahovací) uživatel
- Navrhování podle sebe
- Nekonečné porady





Prioritizace

	P1	P2	P3	Součet
Váhy	60	30	10	—
Funkčnost 1	0	1	2	50
Funkčnost 2	2	1	1	160
Funkčnost 3	-1	1	2	-10
Funkčnost 4	1	1	-1	80

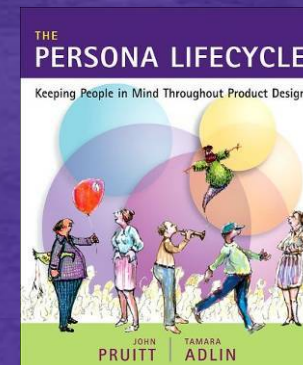
-1 ... uškodí
0 ... nemá vliv
1 ... přínos
2 ... nezbytnost





Historie person

- Latina - charakter (Persu, Prosopón)
- C. G. Jung
- Freiburger, Swaine (70. léta)
- Alan Cooper (není manuál)
- Tamara Adlin, John Pruitt





Životní cyklus osoby

- 1. Plánování rodiny



- 2. Početí a těhotenství



před specifikací
systémových požadavků

- 3. Zrození a dospívání



- 4. Dospělost



návrh
a implementace

- 5. Dosažené výsledky
a odchod do důchodu (smrt)





1. Plánování rodiny



- organizační záležitosti
 - vytvoření základního týmu
 - relativně malý: 2-10
 - získání podpory "shora" a lidí z vývoje
- sběr dat
 - interní a externí zdroje
 - uživatelské průzkumy

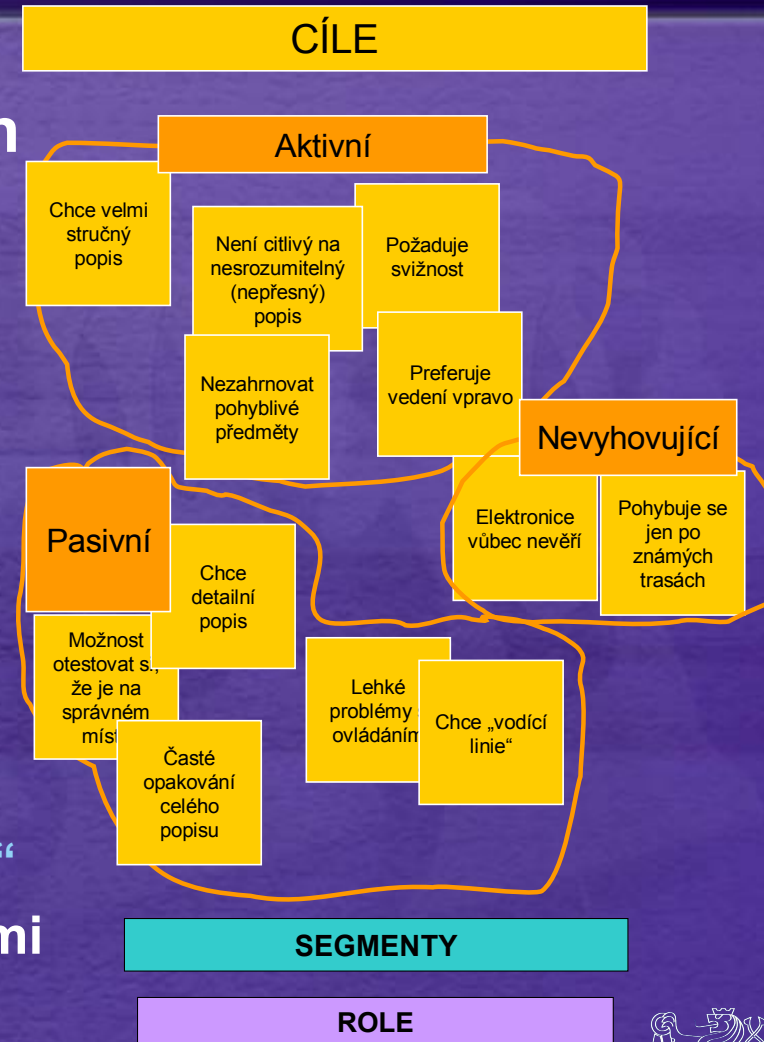




2. Početí a těhotenství



- vytvoření hypotetických person
 - kategorie uživatelů
 - segmenty, role a cíle
 - s: zrakově postižení
 - r: objevitel nových míst
 - c: být samostatný/nechce být na obtíž
- spojení s reálnými daty
 - identifikovat fakta
 - špatný cit v prstech
 - při navigaci vyžaduje „vodící linie“
 - propojit s hypotetickými personami
 - identifikace shluků faktů





2. Početí a těhotenství

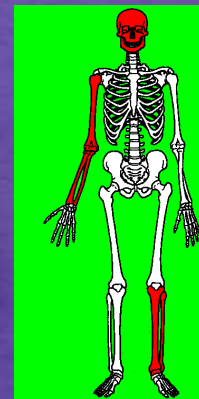
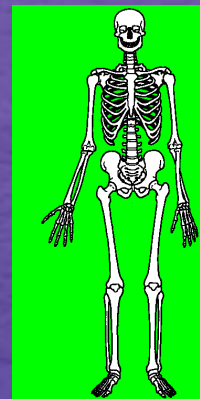




3. Početí a těhotenství



- kategorie uživatelů -> skeletony
- vytvoření person ze skeletonů
 - negativní persony
 - Petr, chodí pouze po známých trasách, elektronice vůbec nevěří
 - převod faktů do konkrétních popisů
 - žena, 30-35 let -> Hanka, 31 let
 - má děti -> má dvouletou dceru Janu
 - charakteristiky person (na základě reálných dat)
 - není citlivá na nesrozumitelný (nepřesný) popis
 - chce stručný popis
 - předměty, které se dají najít holí, jsou v popisu zbytečné
 - přidání smyšlených údajů pro zvýšení realističnosti
 - pro usnadnění samostatného pohybu si Hanka před třemi roky pořídila vodící fenku Bessi



Skeleton

- žena, 30-35 let
- vdaná
- aktivně sportuje
- požaduje svižnost
- chce stručný popis
- pohybuje se rychle
- občas zabloudí





3. Početí a těhotenství



Hanka

- 31 let, vdaná – 2letá dcera Jana
- bydlí v Praze 6
- od narození nevidomá
- žíví se 6 let jako překladatelka
- používá ozvučené PC i mobilní telefon
- před 3 roky si pořídila vodí fenku Bessi
- hraje showdown a plave
- je zvyklá chodit rychle – občas nabourá do překážky nebo se ztratí
- má ráda stručný a jasný popis
- pořídila si vodícího psa Bessi

zdroj 3.5
(str. 4)

zdroj 2.1

zdroj 6.2
(str. 11)





3. Početí a těhotenství



Martin

- 58 let, ženatý
- bydlí na Praze 2
- od 19 let ztráta zraku
- pracoval jako spojovatel na ústředně
- absolvoval rekvalifikační kurz na PC
- používá počítač i mobilní telefon
- má špatný cit v prstech
- pro samostatný pohyb potřebuje přesný popis, který si průběžně kontroluje
- Je citlivý na drobné detaily
- Pravidelně chodí do šachového kroužku

zdroj 4.3
(str. 12)

zdroj 2.8

zdroj 5.1
(str. 18)





3. Zrození a dospívání



- představení person a metod používání
- získání pozornosti ostatních spolupracovníků
- persony do všech dokumentů týkajících se uživatelů
- přehledový presentační slide





4. Dospělost



- využijeme potenciál person
 - prioritizace
 - design maps
 - visual design
 - testování (kognitivní průchod, uživatelské testy)
- důsledně nahradit slovo "uživatel"
- odkazovat se na konkrétní persony





5. Dosažené výsledky a odchod do důchodu (smrt)



- ROI – návratnost investice
- znovupoužití person
- odchod do důchodu





Persony pomáhají

- Určuje co a jak má produkt dělat
- Komunikace – nalezení společné řeči
- Vtáhne lidi do procesu návrhu
- Umožňuje porovnávat efektivitu návrhu





Rady nad zlato

- Nepracujte sami
- Vyrobení person je jen začátek
- Nenechte Personu příliš ožít
- Persony nejsou všelék!





Děkujeme za pozornost



Informační zdroje

- http://www.cooper.com/content/insights/newsletters/2004_issue
- http://www.cooper.com/content/insights/newsletters/2003_08/Origin_of_Personas.asp
- http://www.cooper.com/content/insights/newsletters/2002_11/getting_from_research_to_personas.asp
- http://www.cooper.com/newsletters/2002_02/reconciling_market_segments_and_personas.htm
- http://www.cooper.com/newsletters/2001_07/perfecting_your_personas.htm
- http://blog.vanderbeeken.com/2006/02/the_persona_lif.html
- **Příklady**
- http://diveintoaccessibility.org/by_person.html





Persony - FAQ

- proč ne reálný uživatel
 - reálný uživatel není designer – neví co chce, nezná řešení (Cooper)
- jak to, že to funguje s jedinou personou
 - precision vs. accuracy
 - nástroj na zaměření se na specifické cíle = celá skupina uživatelů sdílejících tyto cíle
- co když, vytvořím špatnou personu
 - vycházím-li z reálných dat -> OK (accurate enough)
- proč to někdy ve firmě nefunguje
 - chybí podpora od vedení
 - persony jsou špatně vytvořené - nedůvěryhodné
 - není skutečně jasno, jak je používat
 - neznalost metodiky tvorby person





2. Početí a těhotenství



- **skeleton vs. skeč**
 - skeleton se zaměřuje na data
 - skeč přidává nepodložené představy

