

Persona

Eine Persona ist eine fiktive, aber realitätsnahe Repräsentation einer typischen Nutzerin oder eines typischen Nutzers eines Produkts, einer Dienstleistung oder eines Systems. Sie wird auf der Grundlage von Recherchen, Nutzerinterviews, Beobachtungen und Daten entwickelt, um zentrale Bedürfnisse, Erwartungen, Verhaltensweisen und Ziele einer bestimmten Zielgruppe greifbar und verständlich zu machen.

Personas dienen im [Designprozess](#) dazu, Nutzerperspektiven konsequent zu integrieren. Sie helfen, Empathie für verschiedene Zielgruppen zu entwickeln und Entscheidungen entlang der tatsächlichen Bedürfnisse der Nutzer*innen auszurichten, anstatt auf vage Annahmen oder persönliche Vorlieben zurückzugreifen. Eine gute Persona umfasst oft Angaben wie Name, Alter, Beruf, soziale Hintergründe, Interessen, technisches Verständnis, Motivationen, typische Probleme (Pain Points) und Nutzungsszenarien.

Im praktischen Einsatz unterstützen Personas die Kommunikation innerhalb von Teams, fördern ein gemeinsames Verständnis über Nutzerbedürfnisse und ermöglichen eine gezieltere Entwicklung von Produkten, Funktionen oder Dienstleistungen. Sie sind keine endgültigen Abbilder realer Personen, sondern abstrahierte Modelle, die dazu dienen, Nutzerzentrierung im Design- und Entwicklungsprozess zu stärken. In iterativen Prozessen können Personas aktualisiert oder angepasst werden, wenn neue Erkenntnisse aus Nutzertests oder Marktforschung hinzukommen.

Beispiel-Persona

Name: Anna Müller

Alter: 29 Jahre

Beruf: Grundschullehrerin

Wohnort: Stuttgart, Deutschland

Technikaffinität: Mittel (interessiert, aber keine Expertin)

Über Anna:

Anna arbeitet seit fünf Jahren als Grundschullehrerin an einer öffentlichen Schule. Sie legt großen Wert auf kreative Lehrmethoden und integriert digitale Medien zunehmend in ihren Unterricht. In ihrer Freizeit besucht sie Workshops zu Bildungstechnologien und engagiert sich ehrenamtlich in einem Leseförderungsprojekt für Kinder.

Motivationen:

1. Innovative Lehrmethoden einsetzen, um Kinder individuell zu fördern
2. Digitale Tools nutzen, um den Unterricht abwechslungsreicher und effizienter zu gestalten
3. Berufliche Weiterentwicklung und Vernetzung mit anderen Lehrkräften

Pain Points:

1. Fehlende intuitive Bedienbarkeit von digitalen Lernplattformen
2. Hohe administrative Anforderungen, die Zeit für kreative Unterrichtsgestaltung einschränken
3. Komplizierte oder technisch fehleranfällige Tools frustrieren sie schnell

Ziele:

1. Einfache, zuverlässige Werkzeuge zur Unterrichtsgestaltung finden
2. Mehr Zeit für individuelle Förderung der Schüler*innen
3. Technologische Lösungen, die ohne umfangreiche Schulungen nutzbar sind

Zitat:

“Ich suche nach digitalen Hilfsmitteln, die meinen Alltag wirklich erleichtern und nicht komplizierter machen.”*

From:
<https://wiki.ct-lab.info/> - **Creative Technologies Lab** | dokuWiki

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:design-development:persona?rev=1751787282>

Last update: **2025/07/06 07:34**

