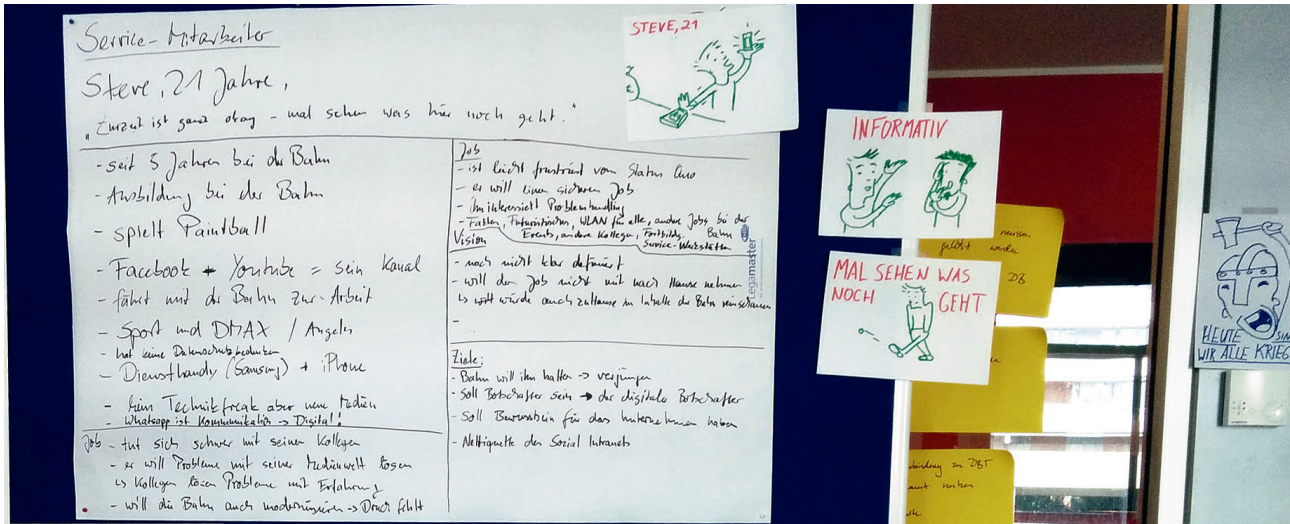


## METHODE

# Play-Persona

Mit der Persona-Methode wird ein prototypischer Nutzer in einer Art Steckbrief dargestellt. In der vorgestellten Variante „Play-Persona“ enthält sie zudem Angaben zu Spielertyp und Spiel-Motivation.



Erster Entwurf einer Play Persona in einem Gamification Workshop; ©PIC

## ERGEBNIS

Die Play-Persona ist das Kondensat der wichtigsten Erkenntnisse aus der Analysephase. Sie ist der prototypische Nutzer, der in allen weiteren Phasen die Entwicklung begleitet.

## WANN

Ende der Analysephase

## VORHER

Gesamtes Analyseverfahren

## NACHHER

Mit den Play-Personas geht es in die Ideenphase

## WER

User Researcher, Designer

## MATERIAL

Eventuell Persona-Vorlage (z. B. von [www.usetree.de/methode-personas/](http://www.usetree.de/methode-personas/))

## WISSEN

Prinzipiell ist kein Vorwissen nötig. Arbeitserfahrung mit Personas ist aber hilfreich, um die Charaktere relevant und ausgewogen zu erstellen.

## ABLAUF

Analyseergebnisse, demografische Daten, Kontextwissen und alle weiteren Erkenntnisse der Analysephase fließen in die Ausgestaltung der Persona ein. Mit diesen Erkenntnissen ausgestattet, werden die Charaktere formuliert, wird ihnen „Leben eingehaucht“, indem man sie definiert, ihnen ein Gesicht gibt und eine Geschichte.

## AUFWAND

Wenn alle Analyseergebnisse aufbereitet vorliegen, ca. ein halber Arbeitstag zur Erstellung einer Persona