

Persony

Cíl

Abychom dělali lepší designová a produktová rozhodnutí, rád bych lépe pochopil, kdo jsou uživatelé našich nástrojů, jaké jsou jejich cíle, potřeby a bolesti a ideálně využít tyto informace k vytvoření person (jako uživatelských archetypů). Cílem je získat pokud možná co nejvíce kvalitativních informací a vytvořit tak kvalitní a detailní persony.

Více o personách

- <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/personas>
- https://articles.ue.com/perfecting_personas/
- https://www.cooper.com/journal/2008/05/getting_from_research_to_person/

Pokud to shrneme - persony by měly poskytnout dostatek empatie a připomínat nám, kdo jsou naši uživatelé a co potřebují, jak se chovají, atd.

Persony

Rád bych vytvořil persony s využitím kvalitativních informací a zjištění z přímého spojení s lidmi, kteří naše produkty používají (nebo mají používat). Rád bych tyto informace spojil také s kvantitativními informacemi z datové analýzy (pokud bude možné) o tom, jak dnes využívají existující produkty a jak se v nich chovají.

Cílem je zaměřit se na jejich chování, potřeby, cíle a bolesti v jejich každodenním pracovním životě. Zároveň s tím bych rád získal nějaké příběhy, které by nám pomohly lépe dokreslit představy o personách a o tom, v jakém se pohybují prostředí a co konkrétně typicky řeší. Díky tomu bychom mohli vytvořit nejen samotné persony, ale také scénáře a storybordy. Což bychom poté využili k lepší představě o tom, jaké bychom měli vyvíjet řešení.

Jak získat informace

- **Shrnout existující informace** - pobavit se s lidmi ve firmě o tom, kdo nástroje používá a co o těchto lidech víme. Byl by to dobrý startovací bod pro další kroky.
- **Rozhovory** - pobavit se s lidmi o jejich práci, čeho se snaží dosáhnout, jaké problémy musí řešit, jaké jsou jejich cíle a jaké nástroje používají, aby jich dosáhli. Můžeme to udělat osobně a nebo vzdáleně.
- **Contextual Inquiry** - navštívit lidi v jejich kancelářích (nebo jiném místě, kde pracují) a vidět, jak ve své práci fungují, s kým komunikují, atp.
- **Analýza dat** - získat lepší pochopení o tom, jaké nástroje lidé používají a jak - jaké jsou vlastně jejich vzory chování, co nejvíce používají, atd.

Jak osoby vymodelovat/vytvořit

- **Persony** - popsat jednotlivé archetypy lidí na základě informací, které získáme z výzkumu. Výsledkem budou popsané osoby ve formě plakátů nebo karet, které budeme moci roz distribuovat po kancelářích.
- **Scénáře / storyboardy** - abychom podali lepší představu o tom, co osoby (jako lidé) dělají, doplnili bychom je o scénáře, které by poskytly skutečné příběhy z jejich práce. Ideálně bychom je mohli rozkreslit do formy storyboardů, které by tak poskytly větší kontext a představu o tom, v jakém prostředí a podmínkách pracují, atp.

Očekávaný výzkumný plán

Krok	Poznámka	Očekávaná náročnost
Příprava výzkumu	<p>Zeptat se ostatních kolegů, jaké informace by potřebovali o uživatelích vědět, aby mohli dělat lepší rozhodnutí. Zároveň také shrnout informace, které už známe.</p> <p>Zároveň připravit výzkum včetně otázek, hypotéz, definovat kritéria na případné účastníky, pobavit se o požadavcích s dalšími lidmi, atp.</p>	2-3 týdny
Nábor	Kontaktovat různé lidi a pozvat je na výzkumná sezení, abychom o nich získali více informací.	1-2 týdny
Výzkum	<p>Conduct the research sessions with people who agreed to participate.</p> <p>Všechna sezení bychom ideálně nahráli pro pozdější analýzu a sdílení informací s dalšími lidmi</p>	<p>? záleží na tom, kolik a jakých lidí by se nám podařilo získat</p> <p>V ideálním světě 1,5 hodiny na účastníka</p> <ul style="list-style-type: none">● 30 minut příprava● 1 hour na sezení
Analýza (Post-research)	Analyzovat všechny získané informace, spojit je s daty.	1 týden

Workshop (optional) (Syntéza)	Společně s dalšími zainteresovanými lidmi se sejít a společně načrtnout první verzi person <ul style="list-style-type: none"> • Sjednotit se v tom, co by měly osoby obsahovat • Projít si poznámky • Označit a kategorizovat informace • Najít vzory chování a identifikovat osoby • Načrtnout scénáře či storyboardy 	2 dny
Tvorba person	Vzít informace z analýzy a workshopu a vytvořit detailní osoby v podobě plakátů, atp. Sdílet první nástřel s dalšími lidmi (včetně všech UX), získat od nich zpětnou vazbu a osoby iterovat.	2-3 dny
Prezentace	Prezentovat vytvořené osoby všem zainteresovaným lidem - co znamenají, co představují, jak je používat, atd.	1 day
Celkově pravděpodobně 5-6 týdnů + výzkumná fáze		

Existující informace

Seznam odkazů na existující zjištění z výzkumu.

Lidé

Seznam lidí, včetně kontaktních údajů, kteří používají naše nástroje (případně by je mohli používat). Informace získané například z Fullstory, uživatelských dat v databázi, atp.

Kritéria

- Různé role
- Používají naše (ale i jiné) nástroje pro ...

- Pracují v doméně
- Úzce spolupracují s lidmi z domény ... nebo občas využívají nástroje pro ...

Otázky ohledně výzkumu

Seznam otázek ohledně výzkumu, například možné návštěvy u lidí či zákazníků, rozpočet, atd.