

PERSONA'S

Inzicht verkrijgen in de doelgroep door het maken van persona's



Deelnemers
Groep



Ontwerpvaardigheid
Leef je in



Ontwerpervaring
Geen



Duur
20 – 40 minuten



Ontwerpstap
Probleem verkennen

Beschrijving



Een persona is een levensechte beschrijving van een gebruiker. Voor hun ontwerpproject maken leerlingen één of meerdere persona's. Er kunnen meerdere soorten gebruikers zijn. Gebruikers zullen op bepaalde punten op elkaar lijken, maar op andere punten van elkaar verschillen.

Iedereen is anders, toch zijn er patronen te herkennen. Zo zijn er bij een ontwerpproject over sport mensen die altijd willen winnen en andere mensen die voor de gezelligheid komen.

Voor elk type gebruiker maken leerlingen een realistische persona, geen karikatuur. Een persona bestaat uit:

- ▶ een naam en leeftijd
- ▶ een foto of tekening
- ▶ achtergrondinformatie (baan, hobby, woonsituatie, dromen)
- ▶ de probleemsituatie, de wensen en verlangens van de persona
- ▶ een paar kleurrijke details die de persona tot leven brengen.

Ter voorbereiding verzamelen de leerlingen informatie over echte mensen. Ze denken aan mensen die ze kennen, bedenken wat ze over hen weten, ze observeren ze of interviewen hen over ervaringen rond het onderwerp van het ontwerpproject. Ze zoeken informatie op in tijdschriften. Omdat een persona op echte mensen is gebaseerd, worden clichébeelden vermeden. Omdat het een weergave is van een echt persoon, spreekt het tot het hart.



Effect

In een persona komen inzichten over een gebruikersgroep samen. Persona's helpen leerlingen zich te realiseren dat iedereen anders is. Ze ontwikkelen zo empathie voor die verschillende gebruikers en kunnen hun ontwerp afstemmen op de wensen en mogelijkheden van hun doelgroep.

Zonder Persona's



Met Persona's



Voorbeeld

In een biomedisch ontwerpproject over ouderen met reuma laat meester Michel een foto zien van oma Els. Daarna vertelt hij dat Oma Els 76 jaar is en in een gezellig klein huisje woont aan de rand van een groot park. Elke dag gaat ze er op uit en maakt samen met Fifi haar hond een wandeling in het park. Oma Els heeft reuma en heeft daardoor stijve en pijnlijke handen. Oma Els houdt van boeken lezen, familieromans en ook Harry Potter boeken. Maar nu ligt de stapel van de bieb er al een hele tijd. Het lang vasthouden van een boek lukt niet meer nu haar handen steeds meer pijn gaan doen. De leerlingen leven zich enorm in oma Els. Ze bedenken hoe oma Els toch kan lezen. Achmed maakt een boekstoel met een speciale armleuning waar het boek op kan rusten. Chantal kiest voor een rijdende boekensteun. Fatima heeft bedacht dat aardappels snijden ook lastig is voor oma Els en verzint daar een oplossing voor.

Stap voor stap

- 1 Begin met een ontwerpproject waar je zelf voor persona's voor maakt zodat leerlingen kennis maken met persona's. Laat leerlingen hun eigen ervaringen vergelijken met die van de persona.
- 2 Laat leerlingen in een volgend ontwerpproject informatie verzamelen over de doelgroep van het ontwerpproject of reik hen informatie aan.
- 3 Laat de leerlingen hun informatie uitwisselen en clusteren. Vertel de leerlingen dat ze verschillen en overeenkomsten tussen groepen gebruikers kunnen ontdekken en dat ze zo verschillende gebruikersgroepen kunnen ontdekken die relevant zijn voor de ontwerp vraag.
- 4 Bespreek de bedachte doelgroepen en hun kenmerken.
- 5 Laat de leerlingen één tot drie karakteristieke gebruikersgroepen uitkiezen en voor elke groep een persona maken met behulp van het werkblad Persona.



- 6 Hang de persona's zichtbaar op in de klas. Door de persona's zijn de leerlingen zich tijdens het hele ontwerpproces steeds bewust van degene voor wie hun ontwerp bedoeld is. Vindt die persoon het ook een goed ontwerpidee?

Tips

- ▶ Gebruik het werkblad Persona en pas de vragen aan vanuit het thema van het ontwerpproject
- ▶ Leerlingen met ontwerpervaring kunnen zelfstandig persona's maken op basis van door hen zelf verzamelde informatie over de doelgroep.

Materialen

- ▶ Werkblad Persona (Pas de vragen aan)

Referenties

Van Boeijen, A., Daalhuizen, J., van der Schoor, R., & Zijlstra, J. (2014). Delft Design Guide: Design Strategies and Methods. BIS Publishers, p95.

Klapwijk, R., & Van Doorn, F. (2015). Contextmapping in primary design and technology education: a fruitful method to develop empathy for and insight in user needs. International Journal of Technology and Design Education, 25(2), 151-167.

