

## 02 Persona - Benutzer identifizieren

Eine Persona ist eine fiktive Figur, die typische Merkmale, Bedürfnisse und Verhaltensweisen einer Zielgruppe darstellt. Sie wird im UX-Design verwendet, um Designer dabei zu unterstützen, sich in die Nutzerperspektive hineinzuversetzen. Sie steht für eine konkrete Benutzergruppe mit entsprechenden Kenntnissen und Merkmalen. In einem ersten Durchgang wird eine Persona auf Grund von Annahmen der Projektmitglieder beschrieben. Eine Persona wird mit einem Namen versehen, so dass sie in der Diskussion konkret angesprochen werden kann und nicht nur von „Nutzerin“ und „Nutzer“ geredet wird. Der Name stellt somit einen Bezug zu den Anforderungen einer Nutzergruppe her.

Eine Persona enthält oft:

- Name und Bild (um sie greifbar zu machen)
- Demografische Angaben (z. B. Alter, Beruf)
- Ziele, Bedürfnisse und Herausforderungen

Durch Personas wird sichergestellt, dass das Produkt auf die tatsächlichen Nutzer zugeschnitten ist und deren Probleme löst. Sie machen abstrakte Zielgruppen greifbarer

### Beispiel 3: Persona aus „Collaborative UX Design“

Die in der Problem Statement Map (siehe Abb. 2-2) genannten Nutzenden, werden mittels einer Persona beschrieben. Hier als Beispiel für *Projektleitung* (1:1 aus Map) und eine mögliche Mitarbeiterfunktion, nämlich *Beraterin*. Diese Persona ist aus der Klärung des Begriffs „Mitarbeiter“ konkretisiert worden, wie auch „Zentrale Dienste“, „Teamleiter“ oder „Mitarbeiterin-Grossprojekt“.

Peter <b>PROJEKTL EITER</b>				Marie <b>BERATERIN</b>			
Persönliche Attribute		Probleme und Herausforderungen		Persönliche Attribute		Probleme und Herausforderungen	
Dipl.-Informatiker	36 Jahre alt	Leistungen oft nicht aktuell erfasst	Auswertungen ungeeignet	Betriebswirtin	32 Jahre alt	Hoher Abstimmungsaufwand	Fehlende Projekte
Gute Kenntnisse in Tabellenkalkulation		Budgetüberschreitungen nicht früh genug erkennbar	Reklamationen bei Kundenrechnungen	Viel Erfahrung in Nutzung von Apps	Oft bei Kunden	Fehlende mobile Variante	
Aufgaben		Bedürfnisse und Ziele		Aufgaben		Bedürfnisse und Ziele	
Projekt anlegen	Kundenrechnungen vorbereiten	Vollständig erfasste Leistungen	Budgetüberschreitungen frühzeitig erkennen	Reisekosten erfassen	Leistungen erfassen	Korrekte Erfassung	Reisezeiten für Erfassung nutzen
Zeitraport kontrollieren	Projektstand überwachen	Geeignete Auswertungen	Aktuelle Erfassung	Arbeitszeitenkontrolle		Gute Übersicht über Überzeiten und Urlaubsansprüche	Effiziente Erfassung

Abb. 2-3: Beispiele für Personas

Die Abbildung zeigt, dass nebst dem Namen auch die Funktion (Benutzergruppe) benannt wird. So kann für jede zu erwartende Benutzergruppe eine Persona erstellt werden.

Für unser Projekt finden sich 4 mögliche Nutzende in der Problem Statement Map, von denen

„Lernende“ konkretisiert wird. In einem ersten Schritt durch das Projektteam (ihre Arbeitsgruppe).

---



© René Probst

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

[https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322\\_2025/learningunits/lu02/theorie/lu2-kapitel\\_3](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/learningunits/lu02/theorie/lu2-kapitel_3)

Last update: **2025/08/27 15:14**

