**Тема разработки**

Сайт санатория «АнБеранда» с возможностью просмотра общей информации о базе отдыха, цен на услуги предоставляемые санаторием и оформление путевок.

**Первый персонаж.**

1. Галина Петровна, 56 лет, занимается лыжной пробежкой, живет в относительном достатке, работает учителем математики у учеников начальных классов + получает пенсию, выращивает растения.
2. Закончила медицинский университет имени Сеченова с отличием.
3. Опыт использования интернета и ПК минимален
4. Пользуется ПК 6 часов в неделю.
5. Использует интернет для соц. сетей и просмотра погоды.
6. Зарегистрирована в соц. сети «Одноклассники».
7. Не часто регистрируется на сайтах.
8. Пользуется ПК и мобильным телефоном.
9. Путается в огромном количестве кнопок на сайтах или же в приложениях.
10. Общие цели: хочет поддерживать свое здоровье в надлежащем состоянии, хочет продлить свое здоровье, любит свою работу, любит общаться с людьми подходящего ей возраста.
11. Стоп-факторы: не любит обман в интернете, не любит телефонных мошенников, отпугивают новые технологии.
12. Галина хочет оформить путевку в оздоровительный санаторий.
13. Сценарии использования:
14. Ухудшение здоровья, отпуск на работе и т.д.
15. Улучшение здоровья, отдых.
16. Увидела рекламу в интернете, перешла по ссылке,
    1. Просмотрела галерею
    2. Просмотрела цены на услуги
    3. Узнала местоположение
    4. Почитала отзывы
    5. Зарегистрировалась
    6. Внесла сканы документов
    7. Начала оформлять путевку
    8. Выбрала дату, номер и услуги
    9. Оформила путевку

**Второй персонаж.**

1. Анастасия Хмырова, 43 года, занимается домохозяйством, работает в РЖД, рисует картины, достаток нормальный.
2. Закончила РЖД университет СПБ.
3. Опыт использования интернета и ПК средний
4. Пользуется ПК 19 часов в неделю.
5. Использует интернет для соц. сетей, Ютуба, погоды, поиска интересующей информации.
6. Зарегистрирована в «Одноклассники», «Вконтакте», «Инстаграм».
7. Всегда регистрируется на сайтах если возникает необходимость в этом. Так же пишет комментарии, выкладывает свои картины.
8. Часто пользуется ПК и мобильным телефоном.
9. Проблем с использованием современных устройств и сайтов не возникает.
10. Общие цели: поддержание семьи, создание картин, любит отдых, хочет получить повышение.
11. Стоп-факторы: обман в интернете, негативная критика в интернете, не любит рано вставать, не любит начальство.
12. Анастасия желает отдохнуть со своей семьей.
13. Сценарии использования:
14. Выдалась свободная неделя, посоветовали друзья и т.д.
15. Улучшение здоровья, отдых.
16. От знакомых узнала об этом санатории, нашла в интернете, зарегистрировалась на сайте, оформила путевку из предложенного списка.
    1. От знакомых узнала об этом санатории
    2. Просмотрела галерею
    3. Просмотрела цены на услуги
    4. Начала оформлять путевку
    5. Внесла сканы документов
    6. Выбрала дату, номер и готовый набор услуг
    7. Оформила путевку
17. **На основе какой информации создается персонаж?**

На основе целевой аудитории.

1. **Зачем нужны персонажи?**

Нужно знать своих потенциальных пользователей, их цели и нужды.

1. **Почему нельзя использовать одного усредненного персонажа?**

Это будет описывать нереалистичную модель целевой аудитории.

1. **Что такое эмпатия?**

Отношение UX дизайнера к пользователю.

1. **Что такое UX?**

Опыт пользователя – это восприятие и ответные действия пользователя, возникающие в результате использования или предстоящего использования продукции, системы или услуги.

1. **Какие уровни UX существуют?**

Уровень стратегии, возможностей, структуры, компоновки и поверхности.

1. **К какому уровню относятся персонажи?**

К уровню стратегии.

1. **Как вы оцениваете дизайн получившегося документа?**

3/5

1. **Что думает о вашем персонаже другие люди? Кто-то из них похож на него?**

Недотягивает до реалистичности. Не похожи.