**Тема:** Игровой портал

**Персонаж №1**

**Фио:** Екатерина Казанова.

**Пол:** Женский.

**Возраст:** 20.

**Черты характера:** Застенчивая, замкнутая, не любит общаться.

**Род деятельности:** верстает сайты-визитки

**Вид деятельности:** студент.

**Достаток:** 20000-25000.

**Образование:** неполное высшее (программист).

**Место жительства:** скрывает.

**Хобби:** Любит играть в игры. Читать книги.

**Опыт использования интернета:** пользуется им всё своё свободное время начиная с 14 лет.

**Игровой опыт:** играет с 14 лет.

**Цель использования продукта:** использует для того, чтобы отдохнуть.

**Стоп факторы:** плохая навигация.

**Чего бы хотелось от продукта:** просматривать новости игровой индустрии, обзоры игр, мнение игроков, блоги игроков об интересных фактах об игре, пасхалках.

**Сценарий использования:** захотела посмотреть подробную информацию о паскалках в игре, которые она не нашла. Заходит на сайт, с помощью поиска ищет информацию.

**Персонаж №2.**

**Имя:** Александр Варламов.

**Пол:** Мужской.

**Возраст:** 30 лет.

**Черты характера:** Добрый, общительный, ответственный, надежный, пунктуальный.

**Род деятельности:** Дизайнер

Д**остаток:** 90000 - 150000.

**Образование:** Высшее профессиональное образования (Дизайн)

**Место жительства:** Новосибирск

**Хобби:** занимается спортом, любит играть в комп. игры в вечерами.

**Опыт использования интернета:** Часто использует интернет для поиска новых трендов в дизайне.

**Игровой опыт:** когда был молод много играл, но после получения должности в компании играет вечерами по 2-3 часа.

**Цель использования продукта:** ищет во что поиграть вечером.

**Стоп факторы:** Сложный и некрасивый интерфейс (профессиональная неприязнь), долго искать необходимую информацию, непредвиденные технические работы и неполадки с продуктом.

**Чего бы хотелось от продукта:** Находить информацию о новинках в игровой индустрии.

**Сценарий использования:** закончил проходить игру, заходит на сайт для поиска новых игры для прохождения, с помощью поиска находит подборку игр в интересующем его жанре.

Подписка на новости

1. **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?**

Вполне реалистичные.