

Würfel die Persona

»Würfel die Persona« ist ein Rollenspiel. Die Spielenden schlüpfen in zufällig ausgewählte Personen aus der Zielgruppe eines Produkts und geben Auskunft über deren Wünsche, Bedürfnisse und Nöte.

Steckbrief

Funktion: Backlog verfeinern, Ideen entwickeln, Stakeholder einbeziehen

Spielidee: sich in zufällig erstellte Personen aus der Zielgruppe hineinversetzen

Zeitbedarf: 2 × 15 Minuten

Teamgröße: in Paaren

Schwierigkeitsgrad Team/Spielleitung: leicht/leicht

Aufwand für die Vorbereitung: gering

Remote: ja

Spielmaterial zum Download: ja

Eine gute Frage in der Produktentwicklung lautet: Für wen machen wir das hier eigentlich? Natürlich für die Menschen, die unser Produkt nutzen oder künftig nutzen wollen! Schließlich heißt es im ersten Agilen Prinzip nicht umsonst: *»Unsere höchste Priorität ist es, den Kunden durch frühe und kontinuierliche Auslieferung wertvoller Software zufriedenzustellen.«*

WÜRFEL DIE PERSONA kannst du einsetzen, wenn du die Perspektive deines Teams auf die Sicht der Menschen lenken willst, die eure Ergebnisse weiterverwenden. Die Spielenden erstellen dabei *Personae*, also Profile repräsentativer Personen, die euer Produkt nutzen. Diese Personae helfen allen im Projekt, (Design-)Entscheidungen mit Blick auf die Nutzungsperspektive zu treffen. Du findest im Internet unter dem Stichwort *Persona* eine Vielzahl an Vorlagen dazu, die du an die Anforderungen deines Teams anpassen kannst.

Für dieses Spiel legst du zunächst ein Würfelraster an, das Informationen zu typischen Kundinnen und Anwendern enthält. Das können Namen, demografische Daten, Zugehörigkeit zu Zielgruppen, Anliegen usw. sein.

In unserem Beispiel in Tabelle 35.1 handelt es sich um Menschen, die ein unternehmensweites Lernmanagementsystem nutzen. Mit der Würfelkombination 1-4-4-6 beispielsweise würde Susanne (1) ausgewählt werden. Susanne ist 23 Jahre alt (4). Sie möchte ein Seminar zur Gesprächsführung (4) belegen und arbeitet in der Softwareentwicklung (6).

Augenzahl	Name	Alter	Seminar	Funktion
1	Susanne	47	Prozessmanagement	Leitung Personal
2	Tom	28	Projektmanagement	Sachbearbeitung
3	Martina	45	Vertrieb	Azubi
4	Eike	23	Gesprächsführung	Controlling
5	Chang	52	Englisch	Forschung & Entwicklung
6	Gökçe	64	Konfliktmoderation	Softwareentwicklung

Tabelle 35.1 Würfelraster für ein Lernmanagementsystem

Für dieses Spiel brauchst du:

- einen Würfel für jedes Paar
- ein Würfelraster als Poster oder Präsentation
- eine Vorlage für eine Persona oder Empathy Map – zum Abzeichnen oder in ausreichender Menge
- ggf. Stifte zum Ausfüllen der Vorlagen

Du kannst alle Spielmaterialien von Anfang an bereitlegen.

»Würfel die Persona« per Telefon

WÜRFEL DIE PERSONA kann auch am Telefon gespielt werden, die Spielaktivität beruht ausschließlich auf einem Gespräch.

35.1 Spielablauf

Schritt 1: Spielregeln erläutern und Paare bilden

Du bittest alle, sich in Paaren zusammenzufinden, und erläuterst das Spiel:

»In diesem Spiel habt ihr die Gelegenheit, einen Blick von außen auf euer Produkt zu werfen. Ziel ist es, gut zu verstehen, was Menschen dazu bewegt, unser Produkt zu nutzen: Was

sind ihre Wünsche, Bedürfnisse und Nöte? Dazu laden wir uns gleich eine Reihe von Personen ein, die unser Produkt nutzen, und interviewen sie. Welche das sein werden, bestimmt der Zufall. Tut euch zu zweit zusammen und nehmt euch jeweils einen Würfel. Würfelt bitte viermal und wählt dementsprechend eine Eigenschaft aus dem Würfelraster aus: Das ist der Mensch, den ihr gleich spielen bzw. interviewen werdet.»

Schritt 2a: Personae auswürfeln und interviewen

Die Paare würfeln jeweils eine Persona aus. Eine Person aus dem Paar schlüpft in deren Rolle und wird von der anderen interviewt. Wer interviewt, hält die gewonnenen Information in der Vorlage fest, die du dafür bereitgestellt hast.

Schritt 2b (optional): Personae auswürfeln und interviewen

Je nachdem, wie viel Zeit du investieren willst, können die Paare noch eine weitere Runde spielen. Dazu würfeln sie eine neue Person aus und tauschen ihre Rollen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Fragen aus der Vorlage gestellt sind.

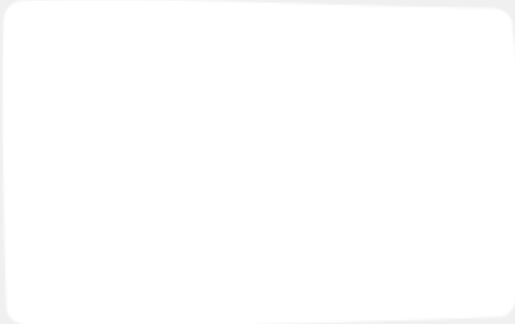
35.2 Hinweise für die Spielleitung

Wichtig ist, dass die Spielenden die Auswahl der Person, die sie interviewen, wirklich dem Zufall überlassen, auch wenn ihnen die Person nicht zu passen scheint. Sonst passiert es leicht, dass sie sich eine Person zurechtlegen, die ihren Vorstellungen entspricht. Dann bestätigt sich nur, was alle schon wissen, und es kommen keine neuen Erkenntnisse hinzu.

35.3 Auswertung

Für die Auswertung trägst du die Erkenntnisse aus den Interviews zusammen. Diese Fragen können dabei unterstützen:

- ▶ Was haben wir über die Menschen, die unser Produkt nutzen, erfahren?
- ▶ Was hat uns überrascht?
- ▶ Was hat sich bestätigt?



Profilzeichnung /-bild :-)

Name:

Alter:

Standort:

Berufs-/Stellenbezeichnung:

Hintergrund

Erzählt ein bisschen über das (Arbeits-) Leben der Person:
Werdegang, Privates, typischer Arbeitstag, Verantwortungsbereich...

Motivation

Was sind die größten Herausforderungen für die Person?
Warum braucht sie dieses Produkt/diese Dienstleistung?
Wie wird sie an das Produkt/die Dienstleistung kommen?

Frustration

Was hält die Person davon ab, schon heute ihre Ziele zu erreichen?
Warum würde sie unser Produkt/unsere Dienstleistung nicht nutzen wollen?

Technologieerfahrung

					
Computer					
Laptop					
Tablet					
Smartphone					
Smartwatch					
geschäftlich					
privat					

Wesenszüge

introvertiert	_____	extrovertiert
analytisch	_____	intuitiv
passiv	_____	aktiv

	Name	Alter		
