PERSONA

PLAY & PULSE

PLAY & PULSE, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort - Version Printemps 2024 https://openlab.2utbm.fr/play-n-pulse/

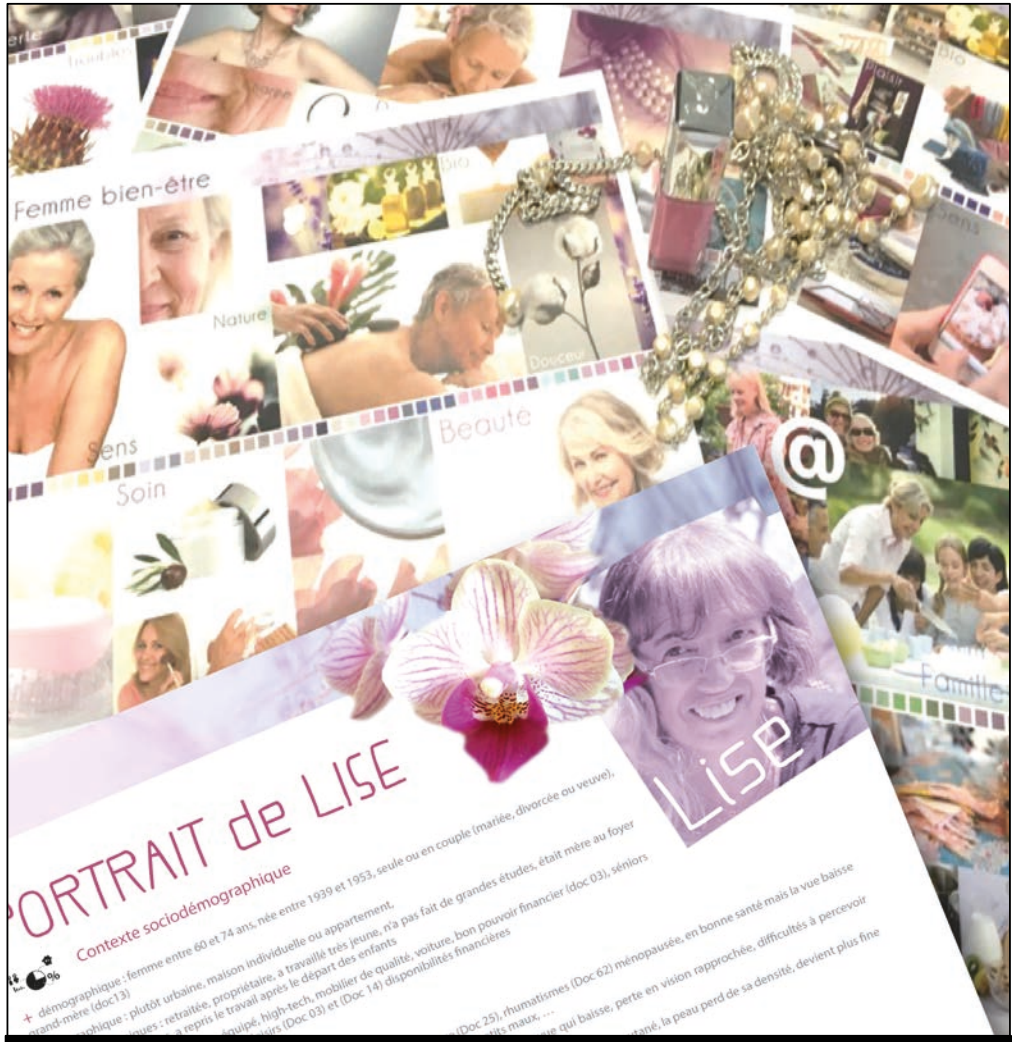
PERSONA

Le Persona est un outil de synthèse qui décrit le portrait d'une personne imaginaire créée pour représenter des catégories de personnes avec des expériences, comportements, motivations et buts communs. Le persona est créé à partir de données réelles et a pour objectif de faciliter la compréhension des motivations et comportements des futurs utilisateurs. Présenter sous la forme d'un portrait, il donne une réalité aux personnes ciblées par le projet. Il illustre leurs caractéristiques, leurs identités, leurs modes de vie, leurs expériences, …

La *fiche outil Persona* **permet de guider ce travail de synthèse.**

RÔLES & OBJECTIFS

- **Représenter des archétypes de personnes réelles.**
- **Connaitre et comprendre intimement** les personnes ciblées par le projet.
- **Générer de l'affect et de l'empathie.**
- **Communiquer et partager une représentation commune des personnes ciblées** au sein de l'équipe projet
- **Rester centré sur les futurs utilisateurs et maintenir l'attention** de l'équipe projet, tout au long du processus d'innovation, sur les besoins, les identités, les attitudes, les aptitudes, les comportements et les motivations des personnes ciblées.
- **Stimuler la créativité** en imaginant plus facilement des scénarios prospectifs et des solutions de conception en adéquation avec les vrais besoins et les attentes des personnes.
- **Faciliter la prise de décision et la prospective** en centrant les discussions sur les personnes qui vont utiliser la solution finale.



Persona Lise : portrait d'une catégorie de femmes libérées, sexygénères.

© Photos Marjorie Barcella

POUR ALLER PLUS LOIN :

La méthode des personae a été créée par Alan Cooper et publiée en 1999 dans son ouvrage « The inmates are running the asylum: Why high-tech products drive us crazy and how to restore the sanity ».

PLAY & PULSE, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

PERSONA

LA RECETTE

1. **S'appuyer sur le Guide de Connaissances des Personnes** *Play & Pulse.* En extraire les connaissances pertinentes acquises sur les tendances socioculturelles et les différentes caractéristiques des personnes étudiées : leurs expériences, leurs modes de vie, leurs valeurs, …
2. **S'appuyer sur les données récoltées sur le terrain**, issues d'entretiens, d'observations et autres immersions…
3. **Matérialiser le persona :** décrire le persona de manière narrative et illustrative à travers un portrait synthétique et réaliste du groupe ou de la catégorie des personnes ciblées qu'il représente.

CONSEILS

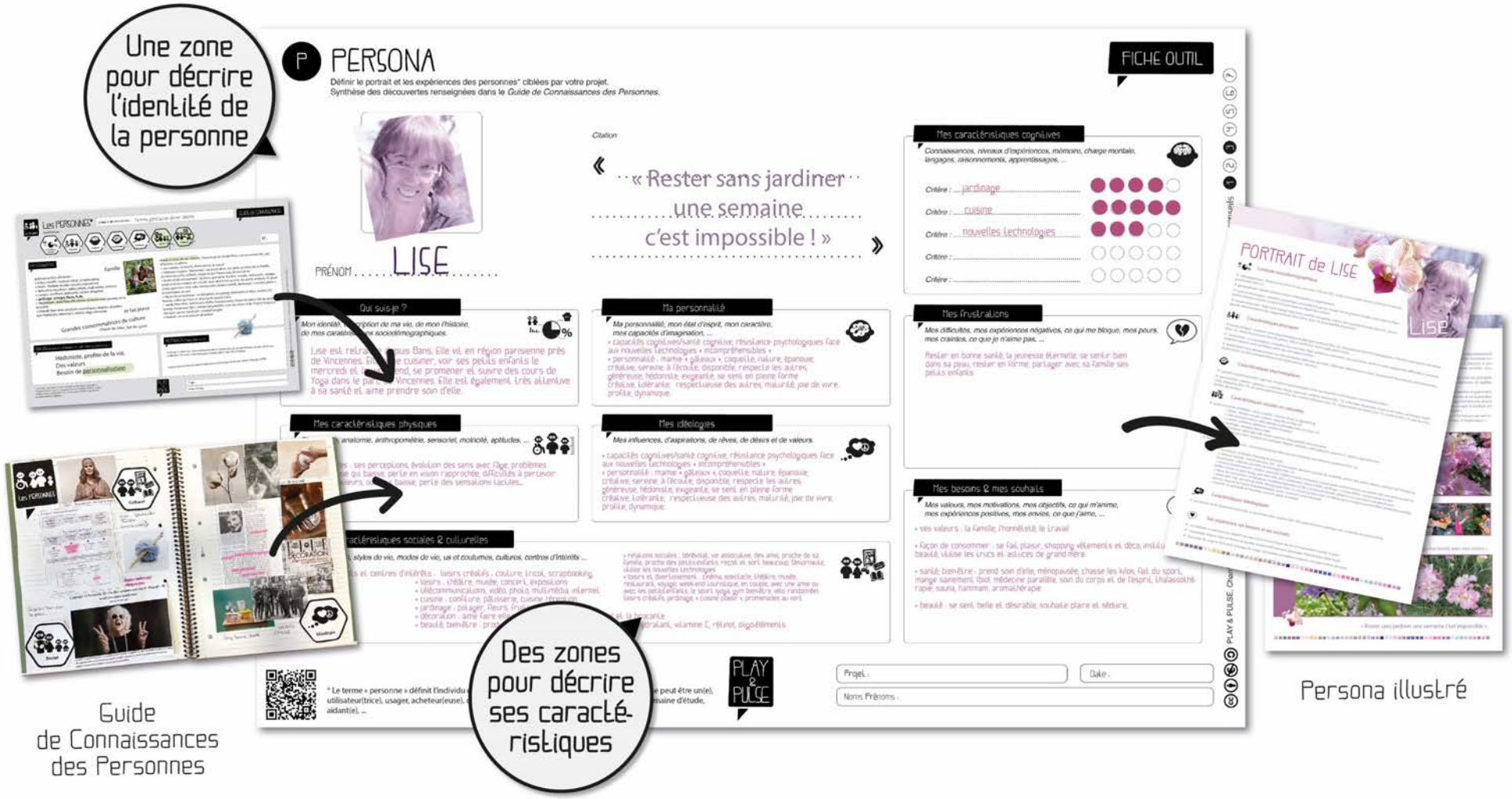
- **Penser à plusieurs typologies ou catégories** de personnes et de personnalités.
- **Penser aux utilisateurs extrêmes, atypiques ou aux non-utilisateurs**, qui ont des comportements et des expériences originales et inspirantes.
- Utiliser le **Guide de Connaissances des Personnes** *Play & Pulse* pour vous guider dans l'organisation, le contenu et la présentation des connaissances et données liées aux personnes.
- Présenter des **données fiables** (qualitatives et quantitatives).
- Présenter des informations **pertinentes** et le plus **exhaustives** possibles sur les personnes ciblées par le projet.
- Décrire le Persona le plus **précisément** possible en évitant le profil passe-partout.
- **Rester simple et original** dans la matérialisation de votre synthèse.
- **Accompagner le persona de planches de tendances** pour illustrer les différentes caractéristiques des personnes étudiées.
- **Impliquer les personnes ciblées par le projet pour coconstruire le persona qui les représente.** Impliquer aussi des experts de votre cible : anthropologues, sociologues, aidants, personnels soignants, .
- **Enrichir le persona au fil de vos rencontres** lors d'interviews, de séances de co-créativité ou de tests et d'évaluation avec les futurs utilisateurs.
- **Utiliser le Persona tout au long du projet.**

Guide de Connaissances des personnes, persona et planches de tendances.

© Photos Marjorie Barcella

PLAY & PULSE, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

PERSONA



Exemples de synthèse de Profil des Personnes

POUR ALLER PLUS LOIN : Utilisateur vs Personne

PLAY & PULSE, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

PERSONA

FICHE OUTIL

Définir le portrait et les expériences des personnes* ciblées par votre projet.
Synthèse des découvertes renseignées dans le *Guide de Connaissances des Personnes*.

Photo

Citation

« . . . . . .

. . . . . .

. . . . . »

PRÉNOM . . . . . .

Qui suis-je ?

Mon identité, ma vie, mon l'histoire, mes caratéristiques sociodémographiques, ...

Ma personnalité

Ma personnalité, mon état d'esprit, mon caractère, mes capacités d'imagination, ...

Mes caractéristiques physiques

Mes aptitudes physiques, motrices, sensorielles, anthropométriques, ...

Mes idéologies

Mes influences, mes aspirations, mes rêves, mes désirs, mes valeurs, ...

Mes caractéristiques sociales & culturelles

Mes relations, mes liens, mes styles de vie, mes modes de vie, us et coutumes, ma culture, mes centres d'intérêts, ...

Mes caractéristiques cognitives

Mes connaissances, mon niveau d'expérience, ma mémoire, ma charge mentale, mon langage, mes raisonnements, mes apprentissages, ...

Critère : ..... ○ ○ ○ ○ ○

Critère : ..... ○ ○ ○ ○ ○

Critère : ..... ○ ○ ○ ○ ○

Critère : ..... ○ ○ ○ ○ ○

Critère : ..... ○ ○ ○ ○ ○

Mes frustrations

Mes difficultés, mes expériences négatives, ce qui me bloque, mes peurs, mes craintes, ce que je n'aime pas, ...

Mes besoins & mes souhaits

Mes valeurs, mes motivations, mes objectifs, ce qui m'anime, mes expériences positives, mes envies, ce que j'aime, ...

Consulter cartes conseils 1 2 3 4 5 6 7

PLAY & PULSE, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

* Le terme « personne » définit l'individu en lien avec le produit ou l'environnement. La personne peut être un(e), utilisateur(trice), usager, acheteur(euse), opérateur(trice), consommateur(trice), expert(e) du domaine d'étude, aidant(e), ...

PLAY & PULSE

Projet :

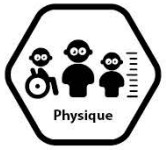
Date :

Noms Prénoms :

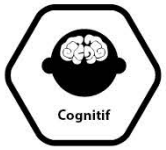
LÉGENDE

Les PERSONNES

Caractéristiques sociodémographiques : sexe, âge, profession, habitat, statut, région géographique, ...



Caractéristiques physiques : physiologie, anatomie, anthropométrie, sensoriel, motricité, ...



Caractéristiques cognitives : connaissances, expériences, mémoire, charge mentale, langages, raisonnements, apprentissages, ...

Caractéristiques psychologiques : personnalité, état d'esprit, caractère, mentalité, motivation, imagination, ...

Caractéristiques idéologiques : influences, aspirations, rêves, désirs, valeurs, ...

Caractéristiques sociales : environnement social, relations, liens, ...

Caractéristiques culturelles : styles de vie, modes de vie, us et coutumes, cultures, ...

PLAY & PULSE

PLAY & PULSE, Barcella M., Bazzaro F. - Univ. Bourgogne Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort