

Skapa en persona

Mall och guide för att ta fram kursens persona. Börja med att svara på frågorna. Använd sedan svaren som grund när du bygger din egen persona.



Steg 1: Vad finns att lära sig, och varför?

Det hela börjar med en liten allmän fråga: Vad finns att lära och varför?

Utgångspunkten är några frågor som kräver eftertanke från både lärare och coach. Frågorna överlappar medvetet varandra och svaren kan ges i listform.

1. Hur använder de som redan kan ditt ämne sina kunskaper?

2. Vad vinner någon på att kunna det?

3. Vilka problem har den som inte kan?

4. Vilka slags personer tror du vill lära sig detta?

Steg 2: Vem ska vi fokusera på?

Gruppera svaren från steg 1 (fråga 1-3) och flytta till två områden:

- Till kursen
- Struket ur kursen

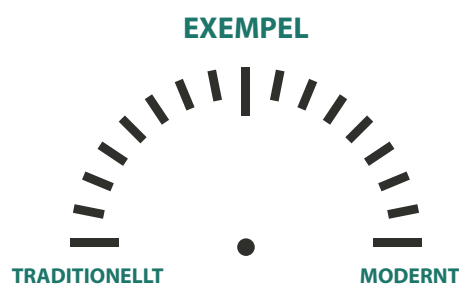
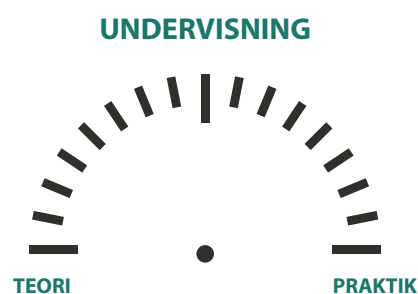
Identifiera vem av personerna i fråga 4 från steg 1 som omfamnar det som är till kursen.

Steg 3: Vem är personan?

Nu ska det klagöras vad personan har för namn, ålder, yrke och familjestatus. Du väljer själv detta. (Senare får du tid att hitta en bra bild.)

Steg 4: Mätare

Det är skönt att designa en person. Därför får du mätare som hjälper till att beskriva personen. Uppskatta hur de olika mätarna ska placeras. Sätt ett kryss i den rutan som passar bäst.



Förkunskaper: Hur kunnig är personen sedan tidigare? Är det självklart vad "nybörjare" och "expert" inom ämnet innebär? Försök att bedöma faktiska förkunskaper, inte vad personen tror sig kunna.

Undervisning: Vilken typ av undervisning föredrar personen? Är det viktigt att lyfta fram varför saker fungerar eller bör tonvikten ligga på hur de utförs?

Exempel: Vad tilltalas personen av? Det styr valet av exempel och övningsmaterial (tex vacker solnedgång vs coolt gatufoto). Det påverkar även ditt tilltal.

Egen insats: Hur lär sig personen bäst? Öva själv, eller genom att titta? Hur mycket måste vara direkt och lätt testbart? Svaret påverkar även kursens extramaterial ska se ut.

Vi kan lägga till ytterligare en eller två mätare som är mer kursspecifika. Finns någon faktor som är tillräckligt viktigt för att förtjäna en mätare?

Exempel:

- Designa fritt eller använda mallar
- Banala eller komplexa exempel

Steg 5: Gör levande

Personan ska kännas som en levande person för alla inblandade. Särskilt måste du få en tydlig relation till din egen persona. Därför kompletteras allt med levandegörande detaljer. Gör detta i lugn och ro. Fyll på steg 3.

Exempel på saker att spåna kring:

Snabbfakta

Namn, ålder, yrke och familjestatus. Fundera om det fortfarande rimmar med mätarna.

Bild

Googla fram en passande bild på personan. Leta högupplöst för det är skönt att kunna skriva ut bilden.

Mer

Fyll på med fakta eller fri text kring personans liv. Se till att det blir på riktigt och ha skoj. *"Hon har en sån där ful liten hund, är mörkchoklad-nörd och hatar pretentiösa människor".*

Generellt

- Hemstad
- Familjeförhållanden
- Villa, radhus, lägenhet
- Yrke och utbildning
- Fritidsintressen
- Socialt liv
- Drömmar och mål
- Tid i vardagen
- Användning av datorn
- Tidningar, tv-serier, etc
- Föreningar, klubbar

Specifikt

- Relation till företaget
- Attityd till teknik
- Bra på enligt egen utsago
- Kunskapsbrister enligt egen utsago
- Tillgänglig utrustning



Steg 6: Nyckelmening om personen

Ofta har du hjälp av att koppla din persona till en nyckelmening som sammanfattar någon viktig sida av personligheten. Återknyt därför till allt som har framkommit under workshopen och se om det går att hitta någon passande mening.

Exempel på hur en sådan mening kan se ut:

- *Anita är väldigt pysslig och får en kick av att vara kreativ och skapa egna saker*
- *Tommy var duktig på analogt foto, men känner nu en frustration över att ha hamnat på efterkälken*
- *Mikael vill veta saker som får honom att framstå som smart så att han kan bräcka kompisarna i diskussioner*
- *Gunilla är ängslig av sig och är i stort behov av att hela tiden veta om hon gör saker på det bästa sättet*

Steg 7: Sammanställning

Sammanställ persona på ett A4 (glöm inte bilden på din persona).

Skriv ut och lägg personen bredvid dig var gång du arbetar med kursen och när du spelar in!