

Personas et Extrême Personas

La conception centrée sur l'utilisateur implique la conception autour des utilisateurs. Cependant, pendant la conception il est beaucoup plus facile de penser à des personnes spécifiques que de penser aux catégories générales d'utilisateurs. Un profil utilisateur répertorie un ensemble de caractéristiques clés qui définissent le public cible ; une persona donne vie à ces caractéristiques.

Les personas sont des personnes imaginaires qui illustrent les caractéristiques de votre public cible. Ils aident les concepteurs à imaginer comment les gens interagissent dans des environnements réels. Pruitt et Adlin (2006) ont écrit un livre entier sur les personas, du point de vue industrielle et conceptuelle. Vous pouvez créer des personas qui représentent des membres typiques de votre public cible ; vous pouvez également créer des «caractères extrêmes» (Djajadiningrat & Gaver, 2000), qui repoussent les limites de la situation. Par exemple, imaginez que vous concevez un appareil mobile pour aider les diabétiques à suivre leur mise à jour de l'insuline. Des personas normales pourraient inclure une mère qui travaille, un adolescent et un camionneur à la retraite. Une persona extrême pourrait être un paraplégique. L'avantage de la conception pour les utilisateurs extrêmes est d'ajouter des contraintes et vous oblige souvent à être plus créatif. Même si vous finissez par rejeter les situations qui impliquent des personas extrêmes, la façon dont ils se comportent et ce dont ils ont besoin peuvent conduire à des solutions plus innovantes pour le reste de votre public cible.

Par exemple, de nombreux designers créent des outils pour la cuisine, pour les cuisiniers «normaux». La marque Oxo Good Grips a été conçue pour les personnes âgées à mobilité réduite et aux mains faibles. Cette contrainte les a amenés à concevoir une série d'outils et d'ustensiles très astucieux, comme un essoreur à salade à une main et un moulin à poivre facile à tourner, si élégants et faciles à utiliser qu'ils sont maintenant disponibles dans des magasins de cuisiner exclusives. Par rapport au reste de l'industrie, ils travaillaient avec des «utilisateurs extrêmes»; mais les limites que ces utilisateurs leur ont imposées les ont forcés à créer de meilleurs designs qui ont ensuite été appréciés par un public beaucoup plus large.

Dans tous les cas, que vous créiez une persona normale ou une persona extrême, soyez aussi précis que possible. Bien qu'il soit tentant de concevoir un système qui «fonctionne pour tout le monde», c'est beaucoup plus difficile. Tirez parti des spécificités de vos entretiens, observations et autres études utilisateur pour cibler clairement votre public. Vous pouvez toujours généraliser plus tard.

Exercice : Personas

Groupe : _____

Choisissez deux personnes. Discuter si l'inclusion d'un personnage extrême aiderait votre conception.

Persona Nom : _____

Caractéristiques : _____

Date utilisation : _____

Contexte : _____

Situation : _____

Persona Nom : _____

Caractéristiques : _____

Date utilisation : _____

Contexte : _____

Situation : _____

