

## Persona

<b>Bild</b>	<b>Name</b>	Kilian Erkner
	<b>Alter</b>	14
	<b>Wohnort</b>	In einem smarten Haus im Dresdner Umland und bei den Eltern
	<b>Schule</b>	Vitzthum-Gymnasium
	<b>Klasse</b>	8. Klasse
	<b>Lieblingsfach</b>	Sport, Kunst
<b>Hobbys / Interessen</b>	Viiiieles, z. B. programmieren (hab einen PC von Papa bekommen und bin am Wochenende im CCC), Leichtathletik, Campen und Wandern mit den Eltern und Freunden, alles in der Natur, mein Hund Benno, Freunde treffen, Theater AG, Basteln, Holz hacken, Comics, Bienen, helfen, jonglieren	
<b>Mag nicht</b>	Hausaufgaben; lange stillsitzen in der Schule; wenn die Lehrer gemein zu mir sind; schusselig sein; schreiben nervt; Schultasche packen	
<b>Taschengeld</b>	Ja, 10 €	
<b>Berufswunsch</b>	Was mit Computern vielleicht? „Ich mache gerne, was ich will.“	

### Ergänzung:

Eine Persona ist ein/e idealtypische/r VertreterIn einer Zielgruppe – hier: eine Person des Vitzthum-Gymnasiums Dresden (bestehend aus LehrerInnen und SchülerInnen – Eltern wurden außen vorgelassen). Die Persona repräsentiert Eigenschaften und Nutzungsverhalten einer ganzen Zielgruppe. Eine Identifikation mit der Persona hilft, die anvisierte Zielgruppe zu verstehen und im Team ein gemeinsames Verständnis für ihre Bedürfnisse zu entwickeln. Auf Grundlage dieses Verständnisses können werthaltige Services etc. entwickelt werden.

Die Teams setzten sich mit ihrer jeweiligen Vitzthum-Gymnasium-Persona auseinander. Dabei stellten sie verschiedene Bedürfnisse oder auch „Schmerzpunkte“ der Persona fest, wenn es um die Vorstellung eines digitalisierten Vitzthum-Gymnasiums ging.

Im Team einigten sie sich auf die Lösung des dringendsten Schmerzpunktes und entwickelten anhand dessen verschiedene Ideen. Diese Ideen oder Ideenverbünde ordneten die Teilnehmenden dann in eine Vierfeldertafel ein, die den Implementierungsaufwand und die Originalität der Idee bestimmte.

Durch Votings legte das Team fest, welche Idee in einem Prototypen, egal ob in einer Zeichnung, in einem Tagebucheintrag, einem Rollenspiel oder Gebasteltes, umgesetzt wurde. Für Kilian liegt leider keine ausgefüllte Ideen-Vierfeldertafel vor, da das Team seine Aufgaben digital erledigte.