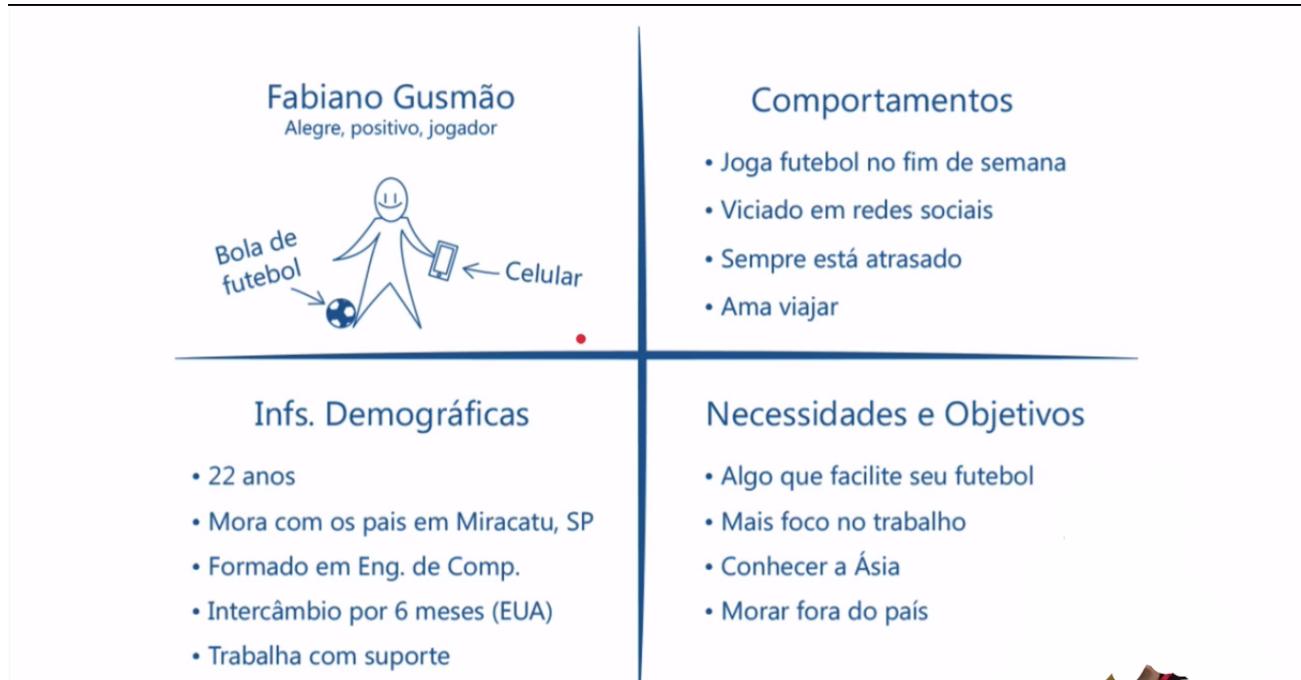


02

## Proto-persona

### Transcrição

Após pensarmos nessas quatro categorias, **Comportamentos, Informações demográficas, Necessidades/Objetivos e Nome**, vamos colocar tudo o que mapeamos no papel. Ao fazermos isso traçamos duas linhas transversais que separam o papel em quadrantes diferentes, e em cada um situamos as características equivalentes:



O usuário hipotético que acabamos de construir é denominado **Proto-persona**.

A imagem acima é um exemplo de **template** bem simples de *proto-persona*. Claro que esse modelo não é um padrão, é possível criar um próprio. É recomendado, porém, atentar-se às informações que **devem** estar presentes no esquema:

- Nome;
- Informações demográficas;
- Necessidades e/ou objetivos;
- Comportamentos/Hobbies

Vamos analisar alguns exemplos diferentes de proto-persona, como o da Porto Belo:



Outro exemplo é o de "proto-personinha", outra maneira de montar uma proto-persona, mas de forma mais reduzida. Essa estratégia é interessante para reuniões rápidas. A ideia desse esquema é responder as lacunas das perguntas em laranja. Preenchemos, por exemplo, da seguinte maneira:

- Quem é Fabiano? Um engenheiro.
- Do que ele precisa? Arrumar companhia para viajar ou um guitarrista para sua banda.
- Como a experiência deve ser? Rápida ou gratuita.
- Por que ele valorizaria? Ele quer que a experiência seja rápida, pois valoriza dinheiro.

Para finalizar a aula propomos um **gamestorming** cujo objetivo é elaborar uma proto-persona, cujas regras são:

- Tempo de duração da atividade: máximo 30 minutos.
- Ambiente: folhas e canetas.
- Objetivo: criar a proto-persona.