

卒業研究Ⅳ

伊藤 まどか
桃山 みなみ

目次

前回まで

研究の状況

ペルソナの概要

1)ペルソナ作成の手順

2)ペルソナの利用(ストーリーテリングと組み合わせて)

考察

今後

参考文献

前回まで

- UX
- ストーリテリング
- ユーザストーリーマッピング

- 方向性

「ユーザビリティ」「プラスの感情」を取り入れる要求獲得の手法を考える。

どのように「ユーザビリティ」「プラスの感情」を取り入れるかを考えていきたい。

研究の状況

UX(User Interface)を

「ソフトウェアユーザエクスペリエンス設計」(神原典子 著)に書かれているUX(User Experience)の考えを参考にする。



「機能」「ユーザビリティ」「プラスの感情」が満たされて初めて、良いUXをもたらすものである。

ペルソナの概要

ペルソナ

詳細に定義づけられた仮想ユーザ。

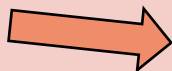
ユーザの正確な描写をつくりその人が何を実現したがつているのか描く。

- 一人のユーザを目標にデザインをすることで多くのユーザを満足させることにつながる。

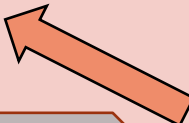
理想のかばん？



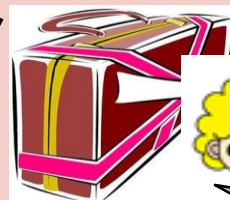
かわいいのがいい



かっこいいのがいい



全員の意見を反映させると誰もほしがらないものが誕生する



派手なのがいい

違いすぎる要求を多数満足させようとすれば、いい製品も死んでしまう。

ペルソナ法では、

- 幅広いユーザ層を満足させるシステムを作るのではなく一人のペルソナを満足させるシステムを作る。

各プロジェクトはものによって3~12つのペルソナ(キャスト)をもち、その中の少なくとも一人はデザインの中心となる**主要ペルソナ**である。

ペルソナ作成の手順

1)ペルソナの情報を見つける.

2)ペルソナを作成する.

一般的に3~12つのペルソナを作成する.

最低限必要な内容(6つのキー)

1)ペルソナの情報をみつける

- ペルソナが効果的であるために開発する製品やWebサイトを**使用するであろう**,たくさんのユーザを正確に表現する必要がある.

またそのユーザは**ユーザ調査**などで裏打ちされている必要がある.

<ユーザ調査の簡単な手順>

- 1,メインとなるユーザグループを定義する..対象を絞り調査用のユーザを集める
 - 2,ユーザの調査方法を選択する..インタビュー,サーベイなど
 - 3,調査を行う
 - 4,定義したユーザグループを検証する..ユーザグループのモデルを固める.
- これはペルソナなどより詳細なツールを開発するためのプラットフォームとして役立つ

できるだけ多くのデータを探し,観察データやインタビューのデータとあわせて使用する.

2)ペルソナを作成する

最低限必要な6つのキー

写真	写真はペルソナにまさしく顔を与える最初のステップ ポーズをとりすぎていないものを選ぶ.
名前	名前は議論中にそのペルソナを参照する手段を与える 印象に影響の少ない真実味のある名前を与える.
年齢	経歴に信憑性を与えることができる.
居住地	方言・生活費などの文化や行動が異なる可能性があるため記述する.
職業	仕事を知ることでペルソナの日々の生活パターンを知り、親近感を持つことができる.
略歴	ペルソナをリアルに見せることができる.

- オプション・・・プロジェクトによって教育のレベル,給与,好きな言葉,社会的適合度などをペルソナの内容に追加する.

作成したペルソナの例



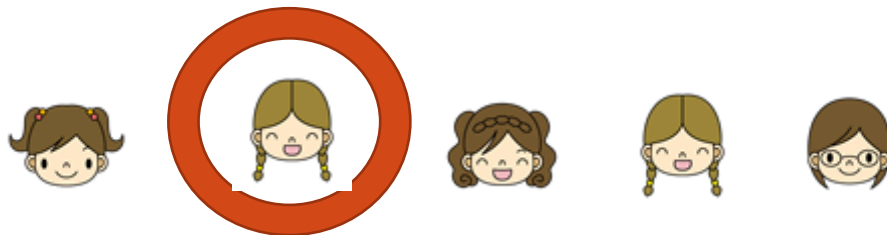
名前: 村松典夫
年齢: 33歳
居住地: 愛知県
職業: メーカー勤務
略歴: 転職経験あり

学歴: 一流大卒

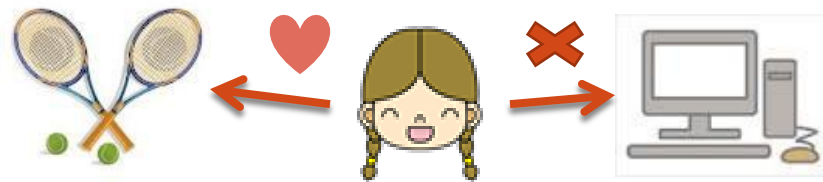
オプション
例えば
学習に関連するもののプロジェクトのペルソナなら学歴

ペルソナの利用

ペルソナを用いることで代表的なユーザに焦点を合わせることができる。



実際のユーザの実際の行動を理解する手掛かりを提供してくれる。



デザインや開発上の決定を行う際に発生する衝突を解決する手助けになる。

考察

- ペルソナ法を利用し、一人のペルソナを目標にデザインをすることで多くの人々を満足させることにつながるという利点があることを知った。
- ペルソナとストーリーを組み合わせることで新たな要求獲得の手法を利用することができるかもしれないと考えた。

今後

- 今回学んだペルソナと以前より学んできたストーリーテリングやユーザストーリーマッピングを用いた要求獲得の方法を考えていきたい。
- どのように「ユーザビリティ」「プラスの感情」を取り入れるかを考えていきたい。

参考文献

- コンピュータは、むずかしすぎて使えない！ : アランカーパー著
- ソフトウェアユーザエクスペリエンス設計 : 神原典子著
- <http://www.istockphoto.com/> オンラインフォトリソース
- UXデザインプロジェクトガイド