

ペルソナデザインにおける 成長ペルソナ手法によるデザイン容易性

河村 脩平¹ 宮崎 光二¹ 中道 上^{1,2}

1 福山大学工学部 情報工学科 2 アンカーデザイン株式会社

1. はじめに

近年、新しいプロダクトやサービスを作成する時に UX デザインの導入が増えてきている。本研究ではペルソナとデザイナーの年代差異が生じた時のペルソナの作成難易度の影響について分析する。

ペルソナとは UX デザインで用いられる手法の 1 つであり、事前の調査で得たデータから作成した架空の人物像のことである。様々な属性を詳細に設定する。最も成功するペルソナとはデザインにエンドユーザーが関わっているもの^[1]と言われている。しかし実際にはデザインに参画できるとは限らない。

ペルソナデザインにエンドユーザーの参画が難しい事例として大学の受験生向け SNS 戦略を展開する例がある。ターゲットとなるエンドユーザーは高校 3 年生の受験生であり、デザインへの参画は困難である。

2. 成長ペルソナ手法の提案

成長する過程に沿って過去・現在・未来の年代の順にペルソナを作成する手法を成長ペルソナとして提案する。

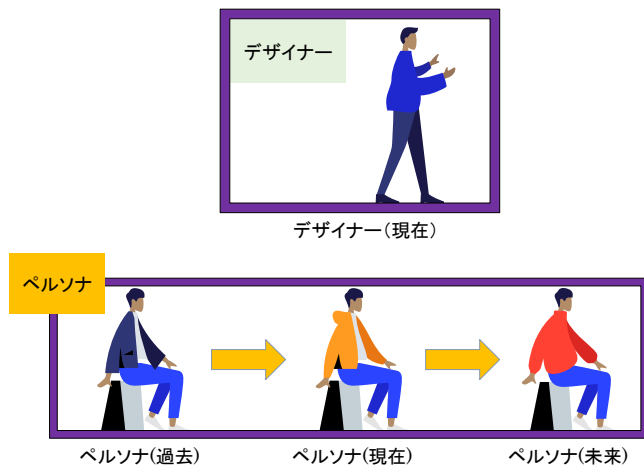


図1. 成長ペルソナの提案手法

ベースとなる過去ペルソナを作成し、次に現在ペルソナを作成する。現在ペルソナを元に未来ペルソナを作成する。この過程に沿うことで自分より未来のペルソナをより作成しやすくさせられると考えた。

3. ペルソナの作成による比較実験

年代別のペルソナの作成難易度を比較するためにアンケートを 2 回行った。過去ペルソナを P、現在ペルソ

ナを P、未来ペルソナを P⁺と表記する。1 回目の実験では過去・現在、2 回目の実験では現在・未来のペルソナを作成する際の作りやすさを比較した。

ペルソナの作りやすさを比較した結果を表 1 に示す。グループの下の記述は作成した順を示している。高校生よりも大学生が、社会人よりも大学生の方が作成しやすかった。ペルソナの作成順による作りやすさ比較の結果を表 2 に示す。成長順である高校生→大学生、大学生→社会人の順が作りやすいと分かる。

表 1. ペルソナの作りやすさによる比較の調査(人)

1 回目 ペルソナ	グループ A P → P ⁻	グループ B P ⁻ → P	合計
P(大学生)	14	15	29
P ⁻ (高校生)	7	4	11
変わらない	9	12	21
2 回目 ペルソナ	グループ A P ⁺ → P	グループ B P → P ⁺	合計
P(大学生)	14	15	29
P ⁺ (社会人)	7	4	11
変わらない	9	12	21

表 2. ペルソナの作成順による比較の調査(人)

1 回目 作成順	グループ A P → P ⁻	グループ B P ⁻ → P	合計
大学生→高校生	17	9	26
高校生→大学生	13	22	35
2 回目 作成順	グループ A P ⁺ → P	グループ B P → P ⁺	合計
大学生→社会人	17	19	36
社会人→大学生	3	0	3

4. まとめ

実験結果より、成長ペルソナの提案通りに成長させることでデザインが容易になる。また 3 つの年代の同時比較や、他の条件下においての検証が必要である。

参考文献

[1] ペルソナが失敗する理由/ニールセン博士の Alertbox
<https://u-site.jp/alertbox/why-personas-fail>