

データに基づいたペルソナの作成支援と試作

平田 篤史
広島大学附属福山中・高等学校
ats@hiroshima-u.ac.jp

吉原 和明
近畿大学
yoshiharak@info.kindai.ac.jp

渡辺 健次
広島大学
wtbnk@hiroshima-u.ac.jp

情報 I 「(2)コミュニケーションと情報デザイン」におけるデータに基づいたペルソナを作成する上での課題として、ユーザ像のパターン化にデータ収集・分析の技能が必要であることが指摘されている。本研究では、ユーザ像のパターン化に必要なデータを収集するためのユーザ調査アンケートを作成し、中学校 1 年生を対象に実施した。また、アンケートから得られたデータを分析し、サンプルペルソナを試作した。

1. はじめに

情報 I 「(2)コミュニケーションと情報デザイン」では「情報デザインの考え方や方法を用いてコンテンツを設計」する力を養うことが求められている⁽¹⁾。情報デザインの具体例として、ペルソナ手法が挙げられている⁽²⁾が、データに基づいたペルソナを作成する上での課題として、ユーザ像のパターン化にデータ収集・分析の技能が必要であることが指摘されている⁽³⁾。著者はこれまで、データに基づかないプロト・ペルソナの作成支援に関する研究⁽⁴⁾に取り組んできたが、本研究では、データに基づいたペルソナの作成支援と試作について述べる。

2. ペルソナの作成支援

「ペルソナ手法」とは、データをもとにコンテンツのユーザ像をパターン化し、それを擬人化し、他者との議論を踏まえて優先順位づけすることで、コンテンツの要件定義を人間中心に設計する手法とされている⁽⁵⁾。図 1 に提案するペルソナ作成の流れのうち、ユーザ調査とユーザ像のパターン化について述べる。

2.1 ユーザ調査

ユーザ像のパターン化に必要なデータを収集するため、表 1 のユーザ調査アンケートを設計した。A1～A7 はユーザのプロフィールに関する項目、B1～B5 は開発するコンテンツに関する項目である。授業者は、開発するコンテンツのユーザとなり得る者を対象に本アンケートを実施し、得られたデータのうち、項目 B1 の回答内容をテキストマイニングで分析し、ワードクラウドを作成する。また、作成したワードクラウドと回答原文を学習者と共有する。

2.2 ユーザ像のパターン化

学習者に 4 人 1 組でチームを作らせ、項目 B1 のテキストマイニングによる分析結果のうち、チームで開発するコンテンツのテーマと関連するテキ

ストに着目させる。次に、回答原文に戻らせ、着目したテキストに関連する回答を抽出させる。抽出させた項目 B1 とその他の項目の回答内容を参考に、各チームが開発するアプリのユーザ像を 2～4 のグループに分類させる。

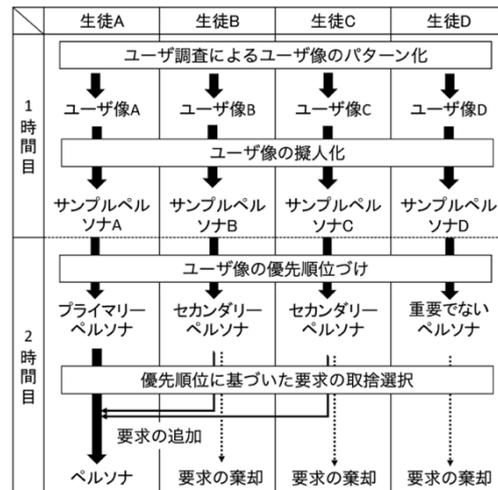


図 1 ペルソナ作成の流れ

表 1 ユーザ調査アンケート

項目	内容	回答
A1	性別	2 択：男性、女性
A2	居住地（市まで）	自由記述
A3	片道の通学時間	7 択：15分以内～91分以上までの15分刻み
A4	性格	自由記述
A5	趣味	自由記述
A6	端末の主な利用場面	複数選択可：自宅、登下校中、休み時間、放課後
A7	端末の主な利用目的	自由記述
B1	背景課題、希望	自由記述
B2	B1のジャンル	6 択：学習系、学校生活系（登下校を含む）、部活動系、私生活系、エンタメ・ゲーム系、その他
B3	B1の解決に向けた既存コンテンツの利用経験、方法	自由記述
B4	B3のコンテンツに満足な点	自由記述
B5	B3のコンテンツに不満な点	自由記述

