

ワークショップ

「こどもまんなか社会の主人公を描こう」

令和5年11月24日

第3回長浜市未来こども若者会議資料2



ペルソナとは？

架空の生活者を設定し、動機や価値観など人物像を記述する方法論

デザインは意思決定の連続であり、ペルソナは、デザインの指針を明確にするユーザー像である **ユーザー中心、共感起点** でデザインするために、 **特定のユーザー像を想定する**

(一人のユーザーに愛されないプロダクト/サービスが、多くの人から支持されることはない)

ペルソナの起源は「ゴール起点デザイン (goal directed design)」にある
ユーザーのやりたいこと、なりたいこと、理想像から逆算する考え方

ペルソナの構成要素

人となり



ペルソナはどんな人か？

普段どんな生活をしているか？

どんなことを大切にしているか？

理想・ゴール像



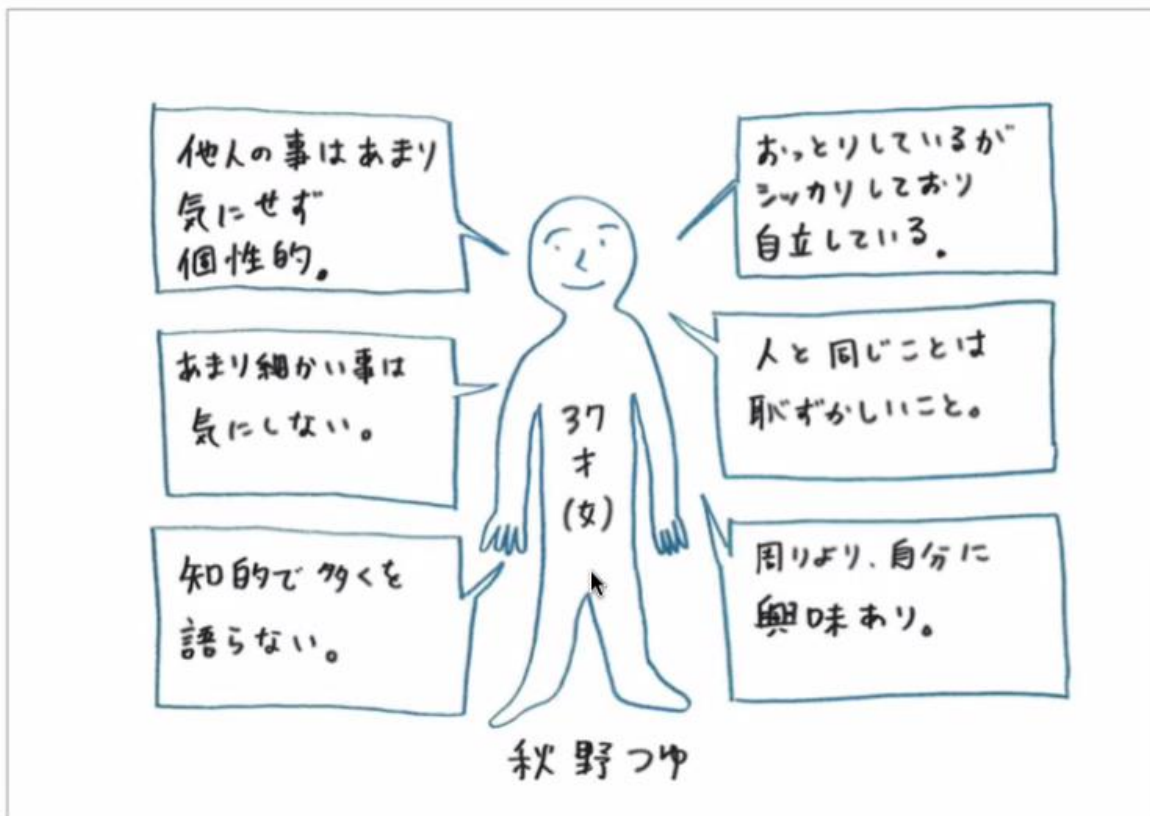
ペルソナが達成したいこと、得たいものは？

ペルソナありたい姿は？

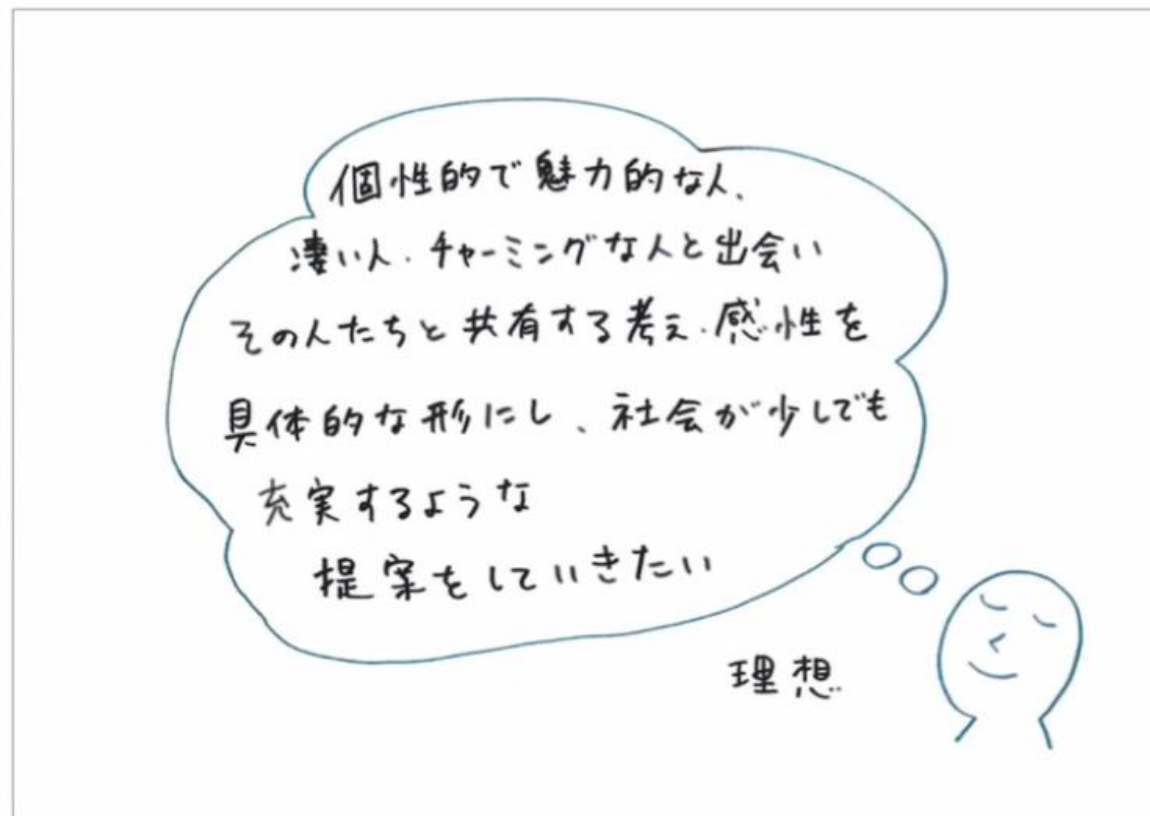
理想のライフスタイルや生活は？

ペルソナのドラフト（下書き）

人となり



理想・ゴール像



ペルソナ完成例



名前 未来 とも

仕事も遊びも真面目です ひと言

属性情報 (年齢・国籍・収入)

35歳 日本
公立高校から理系私立
工作機械メーカー勤務
550万
長男

アクティビティ

役割/職務内容/タスク

開発に移動して主任

典型的な1日

仕事して家事を手伝ったり

姿勢

私を動機づけるもの

家長として家族を率いる
モノ作りは好き
キャンプ要素は好き

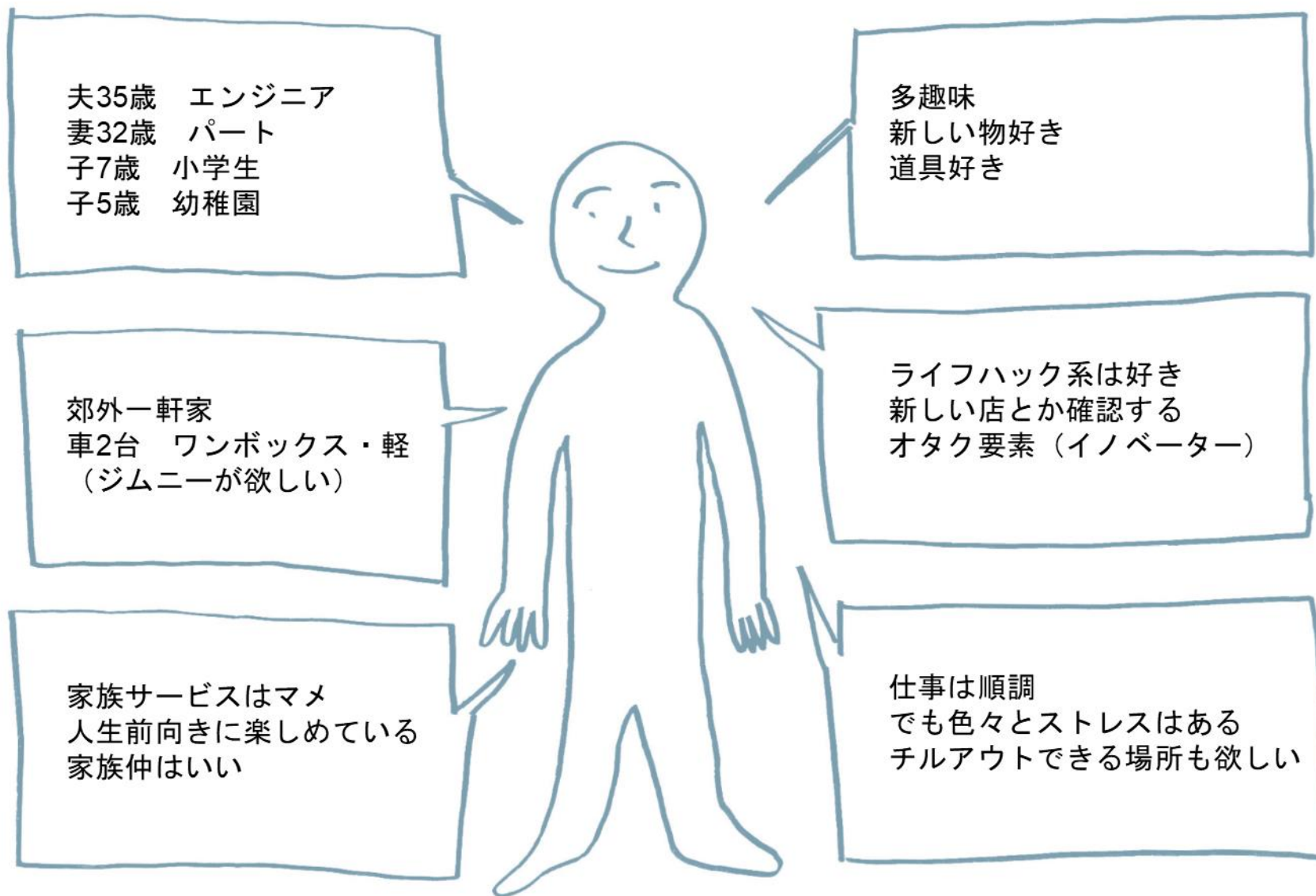
私のマインドセット

真面目で責任感がある
積極的な面がある
仕事抱えすぎな感

主なニーズ

育児から解放されつつある
外遊びも出来る
自然に逃げたい気もある

ペルソナのドラフト例2



ペルソナのドラフト例2（人中心の理想）

庭の充実系
休日を気軽に充実させたい
帰宅後に1人になれる空間が欲しい
タバコを優雅に吸いたい

遊び系
子供の遊び場の充実
自然に近い環境で子育てをしたい
人工物が少ない環境でのんびりしたい
色々やりたいことはあるけど全部は中々難しい
体験だけでもしてみたい

理想
休日充実
子供が小さいうちに色々体験させてやりたい

明確な課題があるわけでもないが楽しむことに積極的
エンジニア的なこだわりとものづくり好き属性有り



ペルソナのドラフト例2（社会としてできること）

年齢に応じた自然体験

- 自然の中で読み聞かせ
- 自然を利用したものづくり体験
- キャンプ
- 思春期の内省焚火

好きなことから始まる環境づくり

- どんなことでも発表できる場
- 好きなことを副業に
- おとなの仕事体験

