

Glossary

グロッサリ

■ ユーザエクスペリエンス (UX)

ユーザがシステムやサービスを利用する過程を重視し、出会い、購入、利用等の過程でユーザにより良い体験を提供するという考え方。使いやすさ（ユーザビリティ）だけでなく、所有することがうれしく、利用することが楽しくなるような体験も含む。（河野 泉）

■ ヒューマンセンタードデザイン (HCD)

使う人の立場にたって設計や開発を行う、人間を中心に据えた開発プロセスの概念。国際規格ISO 9241-210で、1) 利用状況の把握と明示、2) ユーザの要求事項の明確化、3) 設計による解決策の作成、4) 評価という4つのプロセスが規定されている。（河野 泉）

■ SQuaRE

ソフトウェア製品の品質要求の仕様化、その測定、評価の基準に関して制定されたISO/IECの一連の規格のこと。Software engineering-Software product Quality Requirements and Evaluationを略してSQuaREと書く。番号としては、2500nの品質管理部門、2501nの品質モデル部門、2502nの品質測定部門、2503nの品質要求部門、2504nの品質評価部門から構成される。（黒須正明）

■ エスノグラフィ手法（エスノグラフィック調査）

ユーザによる人工物の利用実態を、ユーザが当該人工物を利用している現場でユーザに密着しながら把握する

ための定性的手法。質問紙調査の結果を統計的手法で分析する定量的手法と対比される。具体的手法としては、インタビュー、観察、そしてダイアリー法等を含む。定量的手法と比較してサンプル数は多く取れないが、具体的に詳細な情報を得ることができる。（黒須正明）

■ ペルソナ

対象製品の典型的なユーザを想定して、それに名前、顔写真やユーザの役割、目標などを設定し、具体的な人物像としたもの。製品ライフサイクルの企画や設計プロセスなどの各段階においてペルソナの目標を満足するように設計する手法をペルソナ手法という。（水本 徹）

■ キャスト

ペルソナの候補をキャストと呼ぶ。ペルソナ手法においては複数のキャストを作成し、プロジェクトにおいて事業戦略や市場規模などを基にメインターゲットとなるペルソナを選択、合意形成を行う。（水本 徹）

■ ABテスト

2つ以上の異なる画面、機能パターンを用意し、限定した同質のユーザ群に各パターンを利用させ、その反応（時間、行動、エラーなど）の違いを測定し、より効果があるパターンを選択する手法。ただし、統計的な有意差が十分に出ない場合には、効果なしと判断する必要がある。（圓城寺人史）

