

サービス開発におけるチームメンバーによる ロールプレイングの枠組み

ヤフー株式会社 東京芸術大学大学院美術研究科 瀧 知恵美
東京芸術大学 須永 剛司

チームメンバーは、ロールプレイングを使い分けながら開発をしている

活用例: 自分の体験をもとにコンセプトを検討する

自分 × 利用を体験する



活用例: アイデアを作成する

知人 × 利用体験を想像する



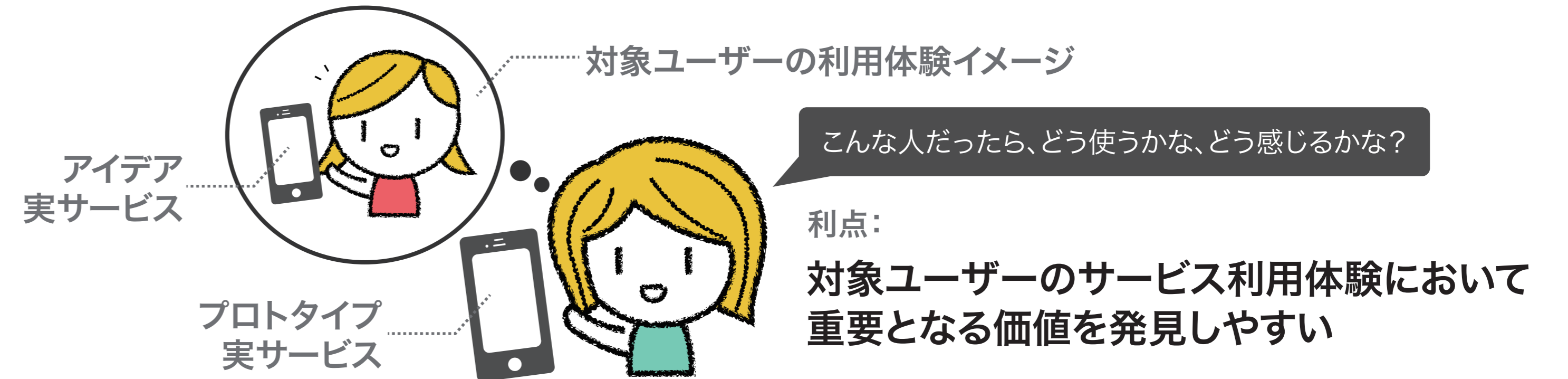
活用例: プロトタイプを作成する

他人 × 利用体験を想像する



活用例: サービスの利用体験を検証する

他人 × 利用体験を想像する + 自分 × 利用を体験する



ロールプレイングの組み合わせ

ユーザー = 他人(仮想/実在)
→ 想像可能な行動や思考の詳細度が低い

ユーザー = 知人(実在)
→ 想像可能な行動や思考の詳細度が高い

ユーザー = 自分(実在)
→ 行動や思考が直接わかる = 詳細度が高い



ロールプレイングの枠組み事例：スマートフォンアプリ「way」のサービス開発

スマートフォンアプリ「way」のサービス開発過程

開発期間：2012年4月～2013年3月
サービス提供期間：2013年3月～2014年3月



コンセプトムービー

改善後実サービス画面