

## 目次

1	目的	2
2	実験方法	2
2.1	Task1	2
2.2	Task2	2
2.3	Task3	2
3	結果	2
4	考察	2

## 1 目的

人間の認知処理がどのような場合に速く，または遅くなるのかを調べて，インターフェース設計の基礎となるアイコンやキーの対応について考える．

## 2 実験方法

認知処理速度や正答率などを計測するための 3 つの認知課題をカウンターバランスを意識して行った．

### 2.1 Task1

### 2.2 Task2

### 2.3 Task3

得られたログファイルを表計算ソフトで管理し，各課題について「全試行」，「正答した試行のみ」を対象にした一致条件と不一致条件の結果を整理した．また，2 班でデータの共有を行った．

## 3 結果

## 4 考察

## 参考文献

- [1] 西崎友規子．プロジェクト実習Ⅰ ヒューマンインターフェース 実験テキスト．京都工芸繊維大学，2024 年