1. 緒論 　 　 ・・・1

1.1 研究背景 　 　・・・1

1.2 ユーザビリティ評価法 　　 ・・・3

1.3 UX評価手法 　　 ・・・4

1.3.1 従来研究(User Experience Curve) ・・・5

1.3.2 従来研究(UX PLOT SYSTEM) ・・・9

第2章 基礎理論 　　　　　 　 ・・・10

2.1　ユーザビリティ 　 ・・・10

2.2　ユーザビリティ評価手法 　　 ・・・14

　　　　 2.2.1定性的評価手法 ・・・14

2.2.2定量的評価手法（アンケート評価） ・・・15

2.3 人間中心設計 　　 ・・・18

2.3.1 人間中心設計の原則 　　　　　　　　　　　　・・・18

2.3.2 人間中心設計活動 ・・・18

2.4 ユーザエクスペリエンス（UX） ・・・20

2.4.1様々な視点からのUX ・・・20

2.4.2 UXの期間 ・・・24

2.4.3 UXのハニカム構造 ・・・25

2.4.4情報アーキテクチャの3つの円 ・・・26

2.5 UXD（User Experience Design）の手法やプロセス ・・・28

2.5.1 **UXのダイアグラム** ・・・28

2.5.2 **ストーリーテリング** ・・・31

2.5.3 **エクスペリエンスジャーニーマップ** ・・・32

2.6 Apple社におけるUX ・・・34

2.6.1 フラットデザイン ・・・34

2.6.2 UXDの取り組み ・・・35

2.6.3 iOSのインタフェース ・・・36

2.6.3.1 HI（Human Interface）の原則 ・・・37

2.6.3.2 デバイスの特性 ・・・40

第3章 一時的UX取得システムの入出力インタフェ―スの検証 ・・・42

3.1 一時的UX取得システム(UX PLOT SYSTEM) ・・・42

3.2 入出力インタフェース比較実験 ・・・43

3.2.1 出力インタフェース比較実験のインタフェース ・・・43

3.2.2 入力インタフェース比較実験のインタフェース ・・・45

3.2.3 音声解析　　　　　　　　　　　　　　　　　　・・・46

第4章 入出力インタフェース比較実験 ・・・47

4.1 実験概要 ・・・47

4.2 実験目的 ・・・47

4.3出力インタフェース比較実験 ・・・47

4.3.1実験方法 ・・・48

4.3.2実験結果と考察 ・・・50

4.4入力インタフェース比較実験 ・・・54

4.4.1実験方法 ・・・55

4.4.2実験結果と考察 ・・・55

第5章 Webサイト利用時における一時的UXの取得 ・・・59

5.1 実験概要 ・・・59

5.2 実験目的 ・・・59

5.3 実験方法 ・・・59

5.4 実験結果・考察 ・・・63

5.4.1 エピソードの一致率 ・・・64

5.4.2忘却から見るUX ・・・65

5.4.3入力されたUXの分類 ・・・69

5.4.4入力されたUXの分類とUXの度合い ・・・71

5.4.5 ユーザビリティアンケート ・・・73

5.4.6 まとめ ・・・75

第6章 結論 ・・・76

謝辞 ・・・77

参考文献 ・・・78