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

2.3 人間中心設計 　　 ・・・18

2.4 ユーザエクスペリエンス（UX） ・・・21

2.4.1様々な視点からのUX ・・・21

2.4.2 UXの期間 ・・・25

2.4.3 UXのハニカム構造 ・・・26

2.4.4情報アーキテクチャの3つの円 ・・・27

2.5 UXD（User Experience Design）の手法やプロセス ・・・29

2.5.1 **UXのダイアグラム** ・・・29

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 ・・・35

2.6.1 フラットデザイン ・・・35

2.6.2 UXDの取り組み ・・・36

2.6.3 iOSのインタフェース ・・・37

2.6.3.1 HI（Human Interface）の原則 ・・・38

2.6.3.2 デバイスの特性 ・・・41

**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 ・・・43

3.1一時的UX取得システム(UX PLOT SYSTEM) ・・・43

3.2 入出力インタフェース比較実験 ・・・44

3.2.1 出力インタフェース比較実験のインタフェース ・・・44

3.2.2 入力インタフェース比較実験のインタフェース ・・・46

**第4章** 入出力インタフェース比較実験 ・・・48

4.1実験概要 ・・・48

4.2 実験目的 ・・・48

4.3出力インタフェース比較実験 ・・・48

4.3.1実験方法 ・・・49

4.3.2実験結果と考察 ・・・51

4.4入力インタフェース比較実験 ・・・55

4.4.1実験方法 ・・・56

4.4.2実験結果と考察 ・・・56

**第5章** Webサイト利用時における一時的UXの取得 ・・・60

5.1 実験概要 ・・・60

5.2 実験目的 ・・・60

5.3 実験方法 ・・・60

5.4実験結果・考察 ・・・64

5.4.1 エピソードの一致率 ・・・65

5.4.2忘却から見るUX ・・・66

5.4.3入力されたUXの分類 ・・・70

5.4.4入力されたUXの分類とUXの度合い ・・・72

5.4.5 ユーザビリティアンケート ・・・74

5.4.6 まとめ ・・・76

**第6章 結論** ・・・77

**謝辞** ・・・78

**参考文献** ・・・79

付録1 出力インタフェース比較実験での取得データ ・・・83

付録2 Webサイト利用実験における取得データ ・・・87

付録3一時的UX取得システムソースコード ・・・92