**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**

本研究では一時的UXをリアルタイムで取得する「UX PLOT SYSTEM」というシステムを用いて研究を行う．このシステムは一時的UXである製品やサービスの利用中の体験をユーザ自身が逐次入力できる．入力されたデータはCSVや音声ファイルとして出力されるので，解析者はデータをもとに製品の評価を行うことが可能である．以下にUX PLOT SYSTEMの構成やインタフェースについて述べていく．

**3.1 一時的UX取得システム**

**本研究ではApple社のiPhone5s**[27]**を使用してUX入力アプリケーションの開発を行った．図3.1にアプリケーションのインタフェースを示す．アプアプリケーションは図3.1(a)の画面でUX値**，**図3.1(b)の画面で感情の変化の要因を入力することでUXの入力が完了する．ユーザは**製品やサービスの利用中にこの二つの画面を通して**逐次入力を行っていく．**

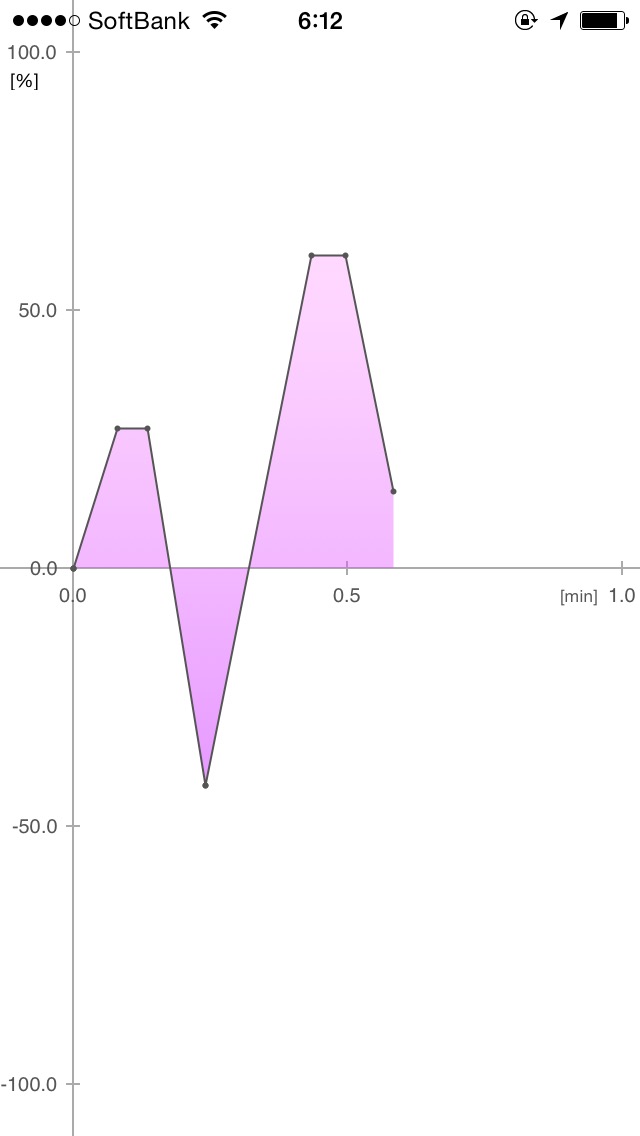


図3.1 (a). UXカーブ入力画面　　(b) 変化理由入力ポップアップ

**表3.1. デバイスとUXPLOTのスペック一覧**

|  |  |
| --- | --- |
| **入力デバイス** | Apple iPhone5s（iOS 7.0.4） |
| **開発環境** | Apple Xcode 5.0.2 |
| **オープンソース** | Core Plot core-plot |

**・UX値入力画面**

**図3.1(a)の画面では**，**縦方向の**スワイプ操作によってUX値を100[%]〜-100[%]の値でUXの値を入力できる**．**スワイプ操作が終わると図3.1(b)の画面の変化理由画面のようにポップアップが出現する**．**

**・変化理由入力画面**

**UX値の入力を終えると図3.1(b)の画面のようなポップアップが現れる．ここではUXが変化した理由を要因と感情に分け，何のせいで（モノや現象などの要因）どのように感じたのか（感情や反応）の記入を行う．**

**3.2 入出力インタフェース比較実験**

**本実験では**，「UX PLOT SYSTEM」のインタフェースを評価し，インタフェースの違いによって一時的UXの取得にどんな影響をもたらすか検証する．スマートデバイスでは，GUI(Graphical User Interface)でアプリケーションを操作する．GUIは主に人間の意志を伝達する入力インタフェースと，処理結果をユーザに伝達する出力インタフェースに分けることができる．本実験では「入力インタフェース」，「出力インタフェース」の2つの観点からインタフェースの比較を行う．

**3.2.1 出力インタフェース比較実験のインタフェース**

**[27]** Apple Inc , iPhone5s – 技術仕様, **https://support.apple.com/kb/SP685?locale=ja\_JP&viewlocale=ja\_JP**, 2016/12/7アクセス.