**第４章　入出力インタフェース比較実験**

**4.1 実験概要**

本章ではUXPLOT SYSTEMのインタフェース比較実験を行い，UXカーブと傾向を比較しながら異なるインタフェースが一時的UXの取得にどのような影響を及ぼすか検証する．インタフェースは入力インタフェースと出力インタフェースの観点から比較・検証を行う．今回は，対象のインタラクションが複雑化するとUXも複雑になり，比較・検証が困難になると考えられるため，インタラクションが少ない短編映像を用いて実験を行った．Hassenzahl[31]らによる過去の検証により，製品やサービスのインタラクションにおける瞬間的な評価感情はUXにおいて重要とされている為，取得対象となるUXは一時的UXとしている．これはシュミットら[31]が定義している戦略的経験価値モジュールのFeel(情緒的経験価値)に分類される．

**4.2 実験目的**

**アプリケーションのインタフェースを出力インタフェース**，入力インタフェースの観点でそれぞれ比較実験を行い，インタフェースの違いによって一時的UX取得にどのような影響が現れるかを明らかにする**．また，アプリケーションのユーザビリティ調査も合わせて行うことで，主観的なデータによるアプリケーションの評価を行う．**

**4.3 出力インタフェース比較実験**

本実験では出力インタフェースの評価に着目し，ユーザへのフィードバックとなるグラフがある場合と無い場合のインタフェースの比較実験を行う．インタフェースは3.2.1節で述べた2つのインタフェースを用いる．図4.1に入力の際の手順を示す．**UXの入力が開始し**，スワイプ操作によってUXの値を入力するとポップアップが出現し，UX入力の確認がなされる．入力を完了させるとグラフありの場合では，入力したUX値が即座にグラフとして更新され，グラフなしの場合ではグラフは表示されない．

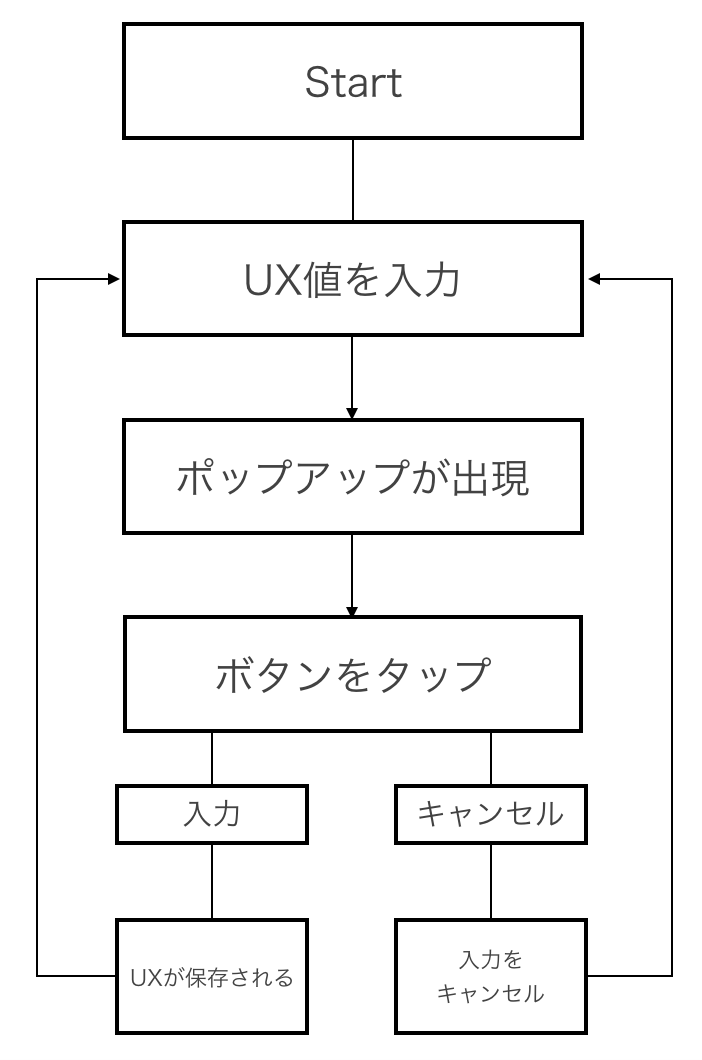
****

図4.1 UX入力の手順(出力インタフェース)

**4.4 入力インタフェース比較実験**

[31] Hassenzahl, Marc. "User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality." Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction Homme-Machine. ACM (2008).

[32] Chan, D. and Schmitt, N (2000) “Inter-individual differences in intra-individual changes in proactivity during organizational entry: A latent modeling approach to understanding newcomer adaptation,” Jounal pf Applied Psychology, 85(2): 190-210.