**第６章　結論**

　本研究では，一時的UX取得システムの入出力インタフェースに着目し，インタフェース比較を行った．また，製品のUX評価に有効だと考えられるインタフェースを用いて実際にWebサイトの評価を行った．

　インタフェース比較実験では，グラフがある場合にUXの入力が多くされる傾向にあり，UXカーブとの違いが出やすいことが明らかとなった．音声入力とテキスト入力の比較では，主に入力時間，入力数，文字数に違いが表れた．

　5章のWebサイト利用時の一時的UX取得では，一時的UX取得システムとUXカーブのエピソードに着目し比較することで，一時的UXが忘却される場合と，複数の一時的UXがエピソード的UXとして簡略化される場合があることが明らかとなった．また，カテゴリー別に入力されたUXを分析することでカテゴリーによってUXの入力数，UX値の度合いに違いが見られることがわかった．

　本システムでは，音声入力で感情を入力することにより，利用中の製品への阻害が少なく製品を評価できると考えられる．また，ユーザが過去のUXの入力を確認できることで，自身の感情の変化がわかりやすくなる傾向があると考えられるため，グラフを表示することは有用だと考えられる．これは，実際の製品評価において実体験に近いUXを取得できる上で重要である．また，取得したUXのエピソードを参考に，カテゴリー別に分類・分析することによって抽出された問題点に対して深刻度や重要度を設定することができる．これは，実際の開発現場において，優先度や緊急度などを設定しやすくなるため，開発のスケジュールを設置する上でも非常に有用であると考えられる．本研究では，主に利用中や実験後に製品評価を行ったが，どんなUXがユーザへ印象や影響を与えやすいか，など長期的な利用を想定した評価も必要だと考えられる．そのため今後の展望としては，製品評価後に継続的にUXを評価を行い，利用中の体験と比較・分析することが必要だと考えられる．