# 参考文献

1. DIS, ISO. "9241-210: 2010. Ergonomics of human system interaction-Part 210: Human-centred design for interactive systems." International Standardization Organization (2009).
2. 株式会社イード, U-Site -ISO13407におけるユーザビリティの概念- http://u-site.jp/lecture/20001010. 2016.11.24アクセス．
3. Roto, Virpi, et al. "User experience white paper." Bringing clarity to the concept of user experience (2011).
4. Nielsen, Jakob. "Usability 101: Introduction to usability." https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/, 2016.11.26アクセス
5. ユーザビリティ定量化手法の構築〜客観的評価の為のチェックリストと支援ツールの開発〜, 池上輝哉ら, ヒューマンインタフェース学会論文誌 Vol14,No.1，2012.
6. ユーザビリティエンジニアリング第2版,　樽本徹也, オーム社 2014/2/20。
7. Kujala, Sari, et al. "UX Curve: A method for evaluating long-term user experience." Interacting with Computers 23.5 (2011): pp.473-483.
8. T. Hanawa, N. Nishiuchi,Development of real-time acquisition system of UX curve, New Ergonomics Perspective, pp.283-290, (2015).
9. ISO, WD. "9241-11. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs)." The international organization for standardization (1998).
10. Nielsen-Norman Group, "Our Definition of User Experience." https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/, 2016.11.30アクセス.
11. 黒須正明, 時津倫子, 伊東昌子: ユーザ工学入門, 共立出版, 1999
12. 山岡俊樹: デザイン人間工学-魅力ある製品・UX・サービスのために-, 共立出版,2005
13. 山岡俊樹，岡田明：ユーザインタフェースデザインの実践-応用人間工学の視点に基づく，pp.8-12,　海文堂出版，1999.
14. 株式会社イード, U-Site -ユーザビリティの評価手法- , https://u-site.jp/usability/methods/. 2016.11.30アクセス．
15. Nielsen, Jakob, and Landauer, Thomas K.: “A mathematical model of the finding of usability problems,” *Proceedings of ACM INTERCHI ’93 Conference* (Amsterdam, The Netherlands, 24-29 April 1993), pp. 206-213.
16. Nielsen-Norman Group, " **10 Usability Heuristics for User Interface Design,** https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/, 2016/12/30アクセス.
17. 村岡雅子 , ユーザの視点に立ったウェブ・アクセシビリティ研究 , https://www.internetconference.org/ic2007/PDF/regular-paper/muraoka-masako.pdf , 2016.11.30 アクセス
18. SUMI, http://sumi.uxp.ie/, 2016/12/3アクセス.
19. WAMMI, http://www.wammi.com/, 2016/12/3アクセス.
20. 仲川薫, et al. "ウェブサイトユーザビリティアンケート評価手法の開発." 第 10 回ヒューマンインタフェース学会紀要 (2001): 421-424.
21. 樽本徹也: ユーザビリティエンジニアリング, オーム社,2005
22. 特定非営利活動法人「人間中心設計推進機構」，http://www.hcdnet.org/ , 2016/11/30　アクセス.
23. Nielsen-Norman Group, "Our Definition of User Experience.", https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/ , 2016/11/30アクセス.
24. 山岡俊樹: デザイン人間工学-魅力ある製品・UX・サービスのために-, 共立出版,2005
25. Brakus, J. Josko (2008), Embodied cognition, affordances and mind modularity: using cognitive science to present a theory of consumer experiences, Handbook on Brand and Experience Management, Edward Elgar Schmitt, B. H. (1999), Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, and Relate to Your Company and Brands, Free Press(バーンド・H・シュミット(嶋村和恵、広瀬盛一 訳)(2000)『経験 価値マーケティング』ダイヤモンド社)
26. Peter, Morville. "User Experience Design" , http://semanticstudios.com/user\_experience\_design/ , 2016/11/30アクセス.
27. Garrett, Jesse James. "The Elements of User Experience." Jjg. net (2004).
28. Whitney, Quesenbery, Kevin, Brooks "ユーザエクスペリエンスのためのストーリーテリング" 丸善出版 (2011).
29. Johnston, Robert, and Xiangyu Kong. "The customer experience: a road-map for improvement." Managing Service Quality 21.1 (2011): pp.5-24.
30. Roberta, Tassi. "Service Design Tools" http://www.servicedesigntools.org/ , 2016/11/30アクセス.
31. CUSTOMER EXPERENCE MATTERS , ."LEGO’s Building Block For Good Experiences", https://experiencematters.blog/2009/03/03/legos-building-block-for-good-experiences/ , 2016/11/30アクセス.
32. Apple Inc, User Experience Starting Point, https://developer.apple.com/library/prerelease/content/referencelibrary/GettingStarted/GS\_UserExperience/, 2016/12/1アクセス.
33. 日経デザイン, アップルのデザイン戦略 カリスマなき後も「愛される理由」日経BP社(2014).
34. The guardian, Eleven things you didn't know about Apple ,https://www.theguardian.com/technology/2013/dec/23/apple-iphone-ipad-mac-steve-jobs-wozniak , 2016/12/1アクセス.
35. Apple Inc, iOS Human Interface Guideline, https://developer.apple.com/jp/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/BasicsPart/BasicsPart.html , 2016/12/1アクセス.
36. 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.
37. Apple Inc , Xcode , https://developer.apple.com/support/xcode/jp/, 2016/12/7アクセス.
38. Butler, T.W, Computer response time and user performance, Proc. Human Factors in Computer Systems (CHI ’83 ), pp.56–62 (1983).
39. Apple Inc , API Reference SFSpeechRecognizer , https://developer.apple.com/reference/speech/sfspeechrecognizer, 2016/12/7アクセス.
40. 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).
41. 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.
42. 仲川薫, et al. "ウェブサイトユーザビリティアンケート評価手法の開発." 第 10 回ヒューマンインタフェース学会紀要 (2001): pp.421-424.
43. SUNTRY, http://www.suntory.co.jp/?ke=hd, 2016/12/16アクセス.
44. Tribeck Brand Strategies,Inc, Webサイト価値ランキング, http://japanbrand.jp/ranking/we-ranking/we2014-2.html 2016/12/16アクセス.

- 5側面[]か

山岡俊樹，岡田明：ユーザインタフェースデザインの実践-応用人間工学の視点に基づく，pp.8-12,　海文堂出版，1999.

デザイン人間工学におけるユーザビリティ[]の定義

1. 山岡俊樹: デザイン人間工学-魅力ある製品・UX・サービスのために-, 共立出版,2005

ユービリティ評価手法は，定性的手法と定量的手法に大きく分けることができる[]

1. 株式会社イード, U-Site -ユーザビリティの評価手法- , https://u-site.jp/usability/methods/. 2016.11.30アクセス．

5人のユーザでユーザビリティ問題の85%を発見できることが明らかになっています

Nielsen, Jakob, and Landauer, Thomas K.: “A mathematical model of the finding of usability problems,” *Proceedings of ACM INTERCHI ’93 Conference* (Amsterdam, The Netherlands, 24-29 April 1993), pp. 206-213.

**ヒューリスティックスとしてはニールセンが10つの原則を定義している．**

1. Nielsen-Norman Group, " **10 Usability Heuristics for User Interface Design,** https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/, 2016/12/30アクセス.
2. SUMI, http://sumi.uxp.ie/, 2016/12/30アクセス.
3. WAMMI, http://www.wammi.com/
4. **SEM(**Strategic Experiential Module**)におけるUX**
5. Brakus, J. Josko (2008), Embodied cognition, affordances and mind modularity: using cognitive science to present a theory of consumer experiences, Handbook on Brand and Experience Management, Edward Elgar Schmitt, B. H. (1999), Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, and Relate to Your Company and Brands, Free Press(バーンド・H・シュミット(嶋村和恵、広瀬盛一 訳)(2000)『経験 価値マーケティング』ダイヤモンド社)