|  |
| --- |
| **2016年度　修士論文要旨**  **UXカーブのリアルタイム取得システムの開発**  **学修番号　15892526　　横山祥平　　　　　　指導教員　西内信之** |

1. 緒言

　近年技術の急速な発展に伴い，機能性による差別化が困難になったことでユーザがサービスに求めるものは価値のある経験そのもの，つまりUX（User Experience）に変わりつつある．人間中心設計(Human-Centerd Design)分野においては，今までは製品評価にユーザビリティ評価が用いられることが多く，主に使いやすさの向上に役立ってきたが，現代では更に魅力を高める為にUXという概念が提唱されている．UXとは，製品やサービスの利用時または消費した時に得られる体験のことで，機能や使いやすさだけではなく，ユーザが真にやりたいことを楽しく，心地よく実現できるかを重視した概念である．

　主なUXの評価手法としては，エスノグラフィー調査，ペルソナ，UXカーブ(UXCURVE)，ESM（Experience Sampling Method）やDRM（Day Remember Method）が使用されている．しかし，エスノグラフィー調査，ペルソナでは設計者の推測度合いが高く，ユーザの潜在的な欲求を抽出することは困難である．UXカーブ(1)やDRMは回顧的な評価になるため，長期になるに伴い簡略化やバイアスが発生してしまう．これらのことから，利用中の詳細なUX(一時的UX)も合わせて取得することが重要だと考えられる．以上の問題点に着目し，塙氏ら(2)はスマートデバイスを用いて，一時的UXを逐次入力できるアプリケーション(UXPLOT)を開発した．しかし，このインタフェースがUXの評価に適しているかは十分な検討がされておらず，課題として残されていた．

　以上の課題に着目し，本研究ではUXPLOTのインタフェースがUXの取得に及ぼす影響の検証を行う．今回の実験では，入出力インタフェースについて，従来のUX評手法であるUXカーブと比較しながら検証を行った．

* 1. UXとその期間

　UXはユーザビリティと異なり利用前の経験も含まれる．それぞれの期間によってUXを分類することができ，利用前（予期的UX），利用中（一時的UX），利用後（エピソード的UX），利用時間全体（累積的UX）に大別される．



図1. UXの期間

1.2 UX取得システム（UXPLOT）

　スマートデバイスは，Apple社のiPhone5sを用いて開発した．スマートデバイスの画面全域のスワイプ操作でUX値(ポジティブ/ネガティブ：±100％の値)を入力することができる．UX値の入力を終えると感情が生じた要因と感情の種類の2つの項目を入力することでUX値が確定する．本研究ではユーザへのフィードバックとなるグラフがある場合とない場合（図2），感情が生じた要因と感情の種類をテキストで入力する場合と音声で入力する場合(図3)の2種類のインタフェースの比較検証を行う．

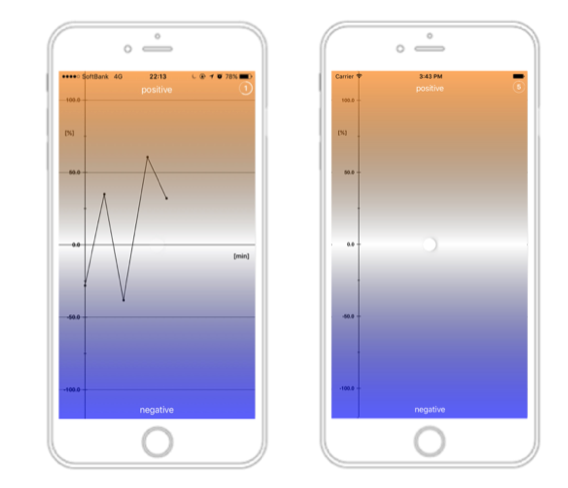


図2.出力インタフェース

(a)グラフあり (b)グラフなし



図3.入力インタフェース

(a)テキスト入力 (b)音声入力

2. 入出力インタフェース比較実験

2.1 実験概要

　本実験では入出力インタフェースの評価に着目し，インタフェースの比較実験を行う．実験では，短編映像鑑賞時にUXの一部である感情の変化を入力させた．感情に重点を置いているのは，Hassenzahlら(3)による過去の検証から，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において重要な項目としている為である．

　実験ではまず，被験者はUXPLOTの操作練習を経て慣れた状態で実験を開始し，その後，短編映像を鑑賞する．実験中は映像を鑑賞しつつ感情の変化が起きたと感じた瞬間に逐次一時的UXをUXPLOTを用いて入力してもらう．実験後にはインタフェースに関するアンケートと，従来のUX評価手法であるUXカーブを映像と感情を思い出しながら記入してもらう．被験者は健全な大学(院)生(21〜23歳) ，比較実験①で6名，比較実験②で6名の計12名である．

|  |  |
| --- | --- |
| 入力デバイス | Apple iPhone5S |
| 開発環境 | Apple Xcode |
| 映像 | Cargo (Finalist of Tropfest Australia 2013)  (7min) |

2.2 比較実験①　出力インタフェース

2.3 比較実験②　入力インタフェース