|  |
| --- |
| **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