00000000目次

1. **緒論** 　　・・・１

１．１　研究背景 　　・・・１

１．１．１　ISOにおけるUX 　　・・・２

１．１．２　UX白書におけるUX 　　・・・３

１．１．３　UXメトリクス 　　・・・４

１．２　ユーザビリティ評価手法　　　　　　　　　　　 ・・・５

１．３　関連研究 　　・・・７

１．４　研究目的 　　・・・９

1. **基礎理論** 　　　　　　・・・９

２．１　ユーザエクスペリエンス（UX） 　 ・・・１０

２．２　ユーザビリティ 　　　　　　・・・１９

　　　２．２．１　ユーザビリティとは 　　　　　　・・・１９

　　　２．２．２ 　ユーザビリティ評価法　　 　　・・・２３

２．３　人間中心設計　　　　　　　　　　　　　　　　 ・・・２７

２．４　眼球運動測定　　　 　　　　　　・・・３０

　　　２．４．１ 眼球の構造 　　・・・３０

　　　２．４．２　眼球運動について 　　・・・３２

　　　２．４．３　眼球運動の測定法 　　・・・３４

　　　２．４．４　注視定義 　　・・・３７

　　　 ２．４．５　本研究で使用する視線計測装置 　　・・・３８

２．５　認知モデル　　　 　　　　　　・・・４３

　　　２．５．１　認知情報処理モデル 　　・・・４３

　　 ２．５．２　ユーザ行為の7段階モデル 　　・・・４４

　　　２．５．３　行為の3階層モデル 　　・・・４７

２．６　動作分析 　　　　　　　　　　・・・４９

　　　２．６．１　動作分析について 　　　　　　・・・４９

　　 ２．６．２　サーブリック分析 　　・・・５０

1. **視線解析を利用したUXメトリクス評価** ・・・５４

３．１　本研究のながれ 　　・・・５４

３．２　ハードウェア構成　　　　 　　・・・５４

３．３　視線解析（ソフトウェア構成） 　　・・・５６

1. **視線解析を用いた思考・探索状態の検討** 　　・・・５９

４．１　実験目的 　　・・・５９

４．２　提案手法の概要 　　・・・５９

４．３　実験準備　　　　 　　・・・６０

４．３．１　実験インタフェース仕様 　　　　　　・・・６０

４．３．２　アンケート項目 　　・・・６４

４．４　実験方法 　　・・・６４

４．５ 解析データの解析方法 　　・・・６６

４．６　実験結果および考察 　　・・・６８

　　　４．６．１ 結果・考察（注視時間）　　 　　　　・・・６８

　　　４．６．２　結果・考察（サッカード） 　　　　・・・７２

　　　４．６．３　結果・考察（Radial Plots分散） 　　・・・７３

４．６．４　まとめ 　　・・・７５

1. **視線解析を用いた探索・情報取得状態の検討** 　　・・・７６

５．１　提案手法の概要 　　 　　・・・７６

５．２　検討する要素について 　　・・・７６

５．３　実験準備 　　・・・７７

５．４　実験方法 　　・・・８１

　　 ５．５ 視線データの解析方法 　　・・・８１

５．６　実験結果・考察 　　・・・８１

　　　５．６．１ 結果・考察（サッカード距離）　　　 ・・・８１

　　　５．６．２　結果・考察（注視時間） 　 　　　　・・・８５

５．６．３　結果・考察（Saccadic direction） 　　・・・８６

５．６．４　まとめ 　　・・・８８

1. **視線解析を用いた実インタフェースのUXメトリクス評価**・・・８９

　　　 ６．１ 実験を始める前に　　 　　・・・８９

６．２ 実験目的 　　・・・８９

６．３ 実験準備 　　・・・８９

６．３．１　実験装置構成 　　・・・８９

６．３．２　実験課題説明 　　・・・９０

６．３．３　アンケート項目 　　・・・９３

６．４　実験方法 　　・・・９４

６．４．１　実験手順　　　　　　　　　 　　・・・９４

６．４．２　回顧法　　　　　　　　　 　　・・・９４

６．５　実験結果および考察 　　・・・９５

　　　６．５．１ 結果・考察（AOI） 　　・・・９５

　　　６．５．２　結果・考察（Scanpath） 　　・・・９６

　　　６．５．３　まとめ 　　・・・９８

1. **結論** 　　・・・９９

**謝辞** 　　・・・１００

**参考文献** 　　・・・１０１