2章ですが、これで修正は終わりですか？  
ユーザビリティの定義、評価手法、人間中心設計のあたりは  
他の人とかなり同じです。  
  
43ページ  
「であるXcode[37]を使用した」⇒使用している  
  
44ぺージ  
「・UX値入力画面」⇒グラフの横軸の説明がない。  
  
「何のせいで（モノや現象などの要因）どのように感じたのか（感情や反応）の  
記入を行う．」⇒の記入を行う⇒の入力を画面に表れるキーボードで行う  
  
図3.2の番号の付け方が逆です。  
(a). UX値入力画面（グラフあり）　(b) UX値入力画面（グラフなし）  
図3.2　一時的UX取得システムの出力インタフェース  
  
図3.3　UX値入力後の入力確認ポップアップ  
  
49ページ  
感情の変化が期待できるCargo(Howling and Yolanda Ramke)を採用した．  
⇒『Cargo』(Howling and Yolanda Ramke）という映画を採用した  
  
実験方法のところにモニタサイズを記載してください。  
  
  
68ページ  
「このように，一連のエピソードに対して複数の一時的UXの入力が多くされる傾  
向が強いために」  
⇒意味が分かりにくい。  
  
6章  
6章はこの章だけを読んでも内容が伝わるように書くこと。  
  
章の構成でまとめてください。  
  
本研究では，一時的UX取得システム（UXPLOT）の  
⇒　では、我々の研究室で開発を行った、・・・  
  
インタフェース比較実験では，グラフがある場合に  
⇒  
グラフの説明。（どこかで修正しました。）  
  
  
謝辞  
「副査」は正式な名称でないです。  
先に送ったエクセルファイル見てください。  
確か、審査員だったかと。  
  
  
以上です