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

ユーザビリティは日本語では「使いやすさ」と訳されているように，製品やサービスの使いやさや使い勝手などの意味で使われることが多い．しかし，製品の性格やその製品を使うユーザ，その製品をユーザが使う利用状況などにより「使いやすさ」は様々に変化するためにユーザビリティを明確に定義するのは難しく，関連学会においても合意された定義はまだ確立されていない．国際標準化機構によるISO 9241-11 [9]のUsability（使用性）の定義では「特定の利用状況において，特定のユーザによって，ある製品が，指定された目標を達成するために用いられる際の，有効さ，効率，ユーザの満足度の度合い」とされている．JIS Z 8521としてJIS規格になっており，その他の定義は以下の通りである．

・Effectiveness （有効さ）

　利用者が，指定された目標を達成する上での正確さ及び完全さ

・Efficiency（効率）

　利用者が，目標を達成する際に正確さと完全さに関連して費やした資源

・Satisfaction（満足度）

　不快さのないこと，及び製品使用に対しての肯定的な態度

* Context of use（利用の状況）

利用者，仕事，装置（ハードウェア，ソフトウェア及び資材），並びに製品が使用される物理的及び社会的環境

　一方，ヤコブ・ニールセンは『Usability Engineering』（日本語訳『ユーザビリティエンジニアリング原論[6]』）でユーザビリティの定義を「システムの受容性とは、システムがユーザおよびそのクライアントや管理者すべてのニーズと要求を満たしているかどうか」と記述しており，ユーザインタフェースのユーザビリティは以下の5つの多角的な要素を持っている[10]としている．

・学習可能性

システムは，ユーザが即座に処理を開始することができるくらい，習得が容易でなければならない．

・効率性

システムは，いったん習得すれば，ユーザが高度な生産性を上げることができるよう，効率的に使用できなければならない．

・記憶可能性

システムは容易に記憶できる必要があり，時間が経ってから，無関心なユーザが使用する場合にも，最初から勉強し直さずに使いこなせなければならない．

・エラー

システムは，低いエラー率である必要があり，ユーザがほとんどエラーを発生させず，発生しても容易に回復できなければならない．また，致命的なエラーが起こってはいけない．

・主観的満足度

システムは，快適に使用できる必要があり，使用時にユーザが主観的に満足する，すなわち，気に入るようでなければならない．

ISO 9241-11とニールセンの定義するユーザビリティの定義を比較すると，ニールセンの定義はISO 9241-11の定義よりも意味が若干限定的になる．ニールセンの定義では，ユーザが望む機能をシステムが十分満たしているかどうか，といった事柄はユーティリティ（実用性）に含まれる内容である．そしてユーザビリティは，その機能をユーザがどれくらい便利に使えるかという意味であり，ユーティリティとは区別してとらえている．これに対してISO 13407[2]では、ニールセンがユーティリティと定義した内容もユーザビリティに含んでおり，ニールセンが定義するユーザビリティとは，ISO 13407が定義するユーザビリティに内包される形となっている．

　このように，ユーザビリティの特性は，すべてのユーザにあてはまるものではなく，製品開発をユーザの視点で行い，製品の「使いやすさ」を考慮した製品開発プロセスを継続すること自体が「使いやすさ」そのものでなければならない．あらゆる製品は新しい機能が備わったり，新しいデザインになったり，日々進化しつづけているため，製品の進化に伴って，「使いやすさ」も進化しなければならない．このような状況下の中で，様々なユーザビリティの定義が提唱されているため，以下に示していく．