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

「UX入力後にユーザへのフィードバックとなるグラフが表示される場合とされない場合のインタフェースを開発した．」⇒グラフ⇒説明が十分でない。

・・へのフィードバックになるように、過去にユーザが入力したUX値の時間的変化を示すグラフ