

# 『イラストで学ぶ ヒューマンインタフェース』 正誤表

この度は、標記書籍をお買い求めいただき誠にありがとうございました。  
標記書籍に誤りがありました。訂正し、深くお詫び申し上げます。

ページ数	行数	位置	誤	正
16	下から 3行目		あります。(の後に追加)	また、通信メディアを利用したソーシャルメディア(13.3節参照)も増えてきました。
22	下から 8行目		例えば。(の後に追加)	$k=1$ である場合、
22	下から 7行目		また、刺激がある量に達しないと、感覚が生じる閾値に到達しないということも表しています。	<b>削除</b>
30	18行目		なっています。(の後に追加)	最近では、短期記憶を、単に情報を保持するだけでなく状況に応じて情報を処理する働きをもつ作動記憶(ワーキングメモリー)として捉えることが多くなっています。
66	6行目		オブジェクトとコマンド	オブジェクト <u>選択</u> とコマンド <u>入力</u>
73		図 6.15		
159	4行目		<b>追加</b>	一方で、指のジェスチャには、①あいまい性が多い、②たくさんのパターンを覚えなければならない、③アプリケーションによってジェスチャの意味が異なる、④一般の指の動きとの分離が難しい、などの課題も指摘されています。最近では、文字入力やコマンド入力に音声認識技術が使われることも多くなってきています。音声認識の性能も向上し、連続的で速い話し方も入力が可能になってきていますが、騒音や不要語発声にはまだ弱いのが現状です。
196	下から 5行目		(株) 日立製作所	エクセル・オブ・メカトロニクス (株)