



# THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG

1

# CHƯƠNG 2: QUY TRÌNH THIẾT KẾ

2

# NỘI DUNG

---

- 2.1 Định nghĩa.
- 2.2 PP thiết kế lấy người dùng làm trung tâm.
- 2.3 Prototyping.
- 2.4 Case study.

# 2.1 ĐỊNH NGHĨA

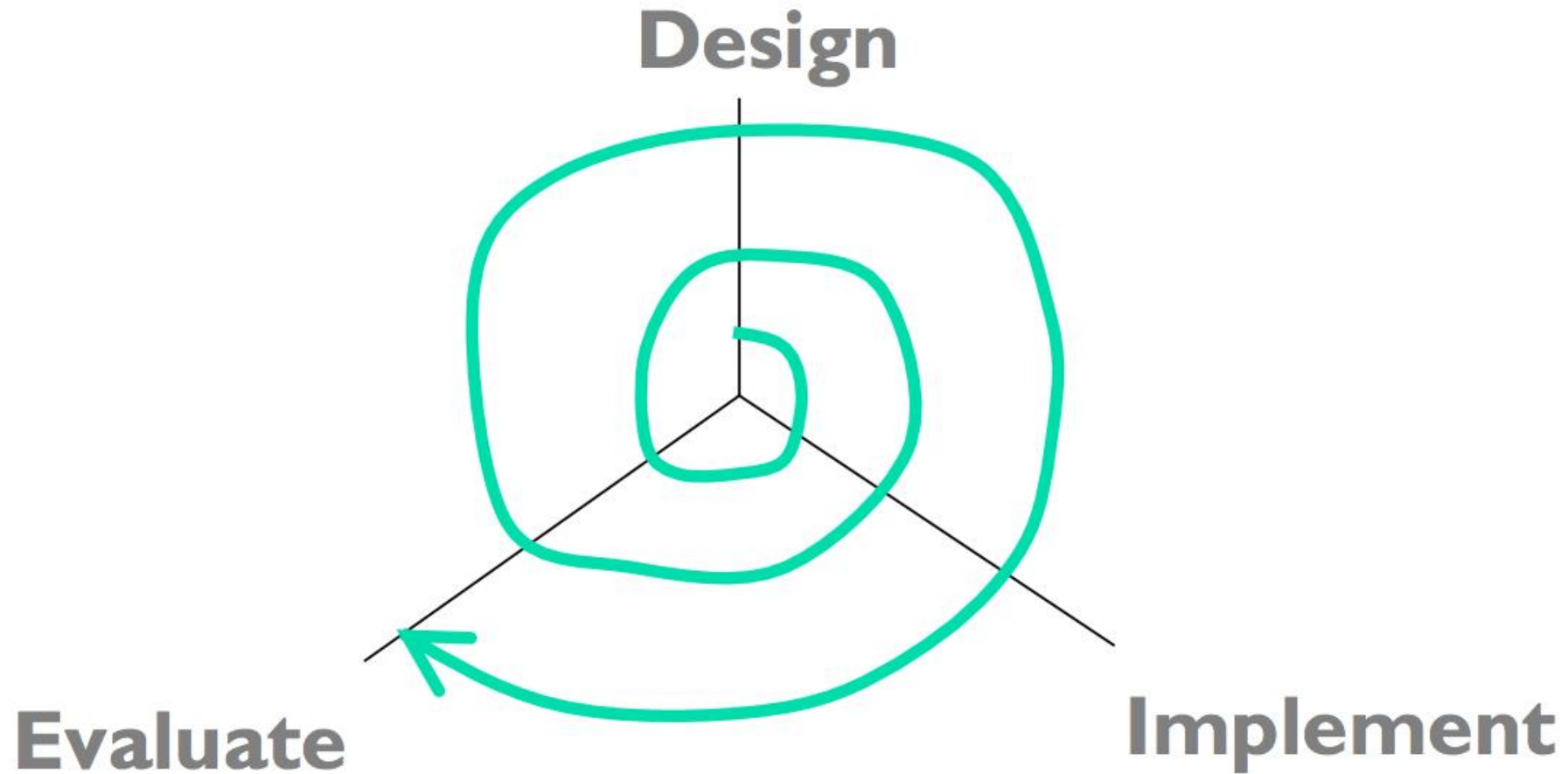
## Quy trình thác nước



# 2.1 ĐỊNH NGHĨA

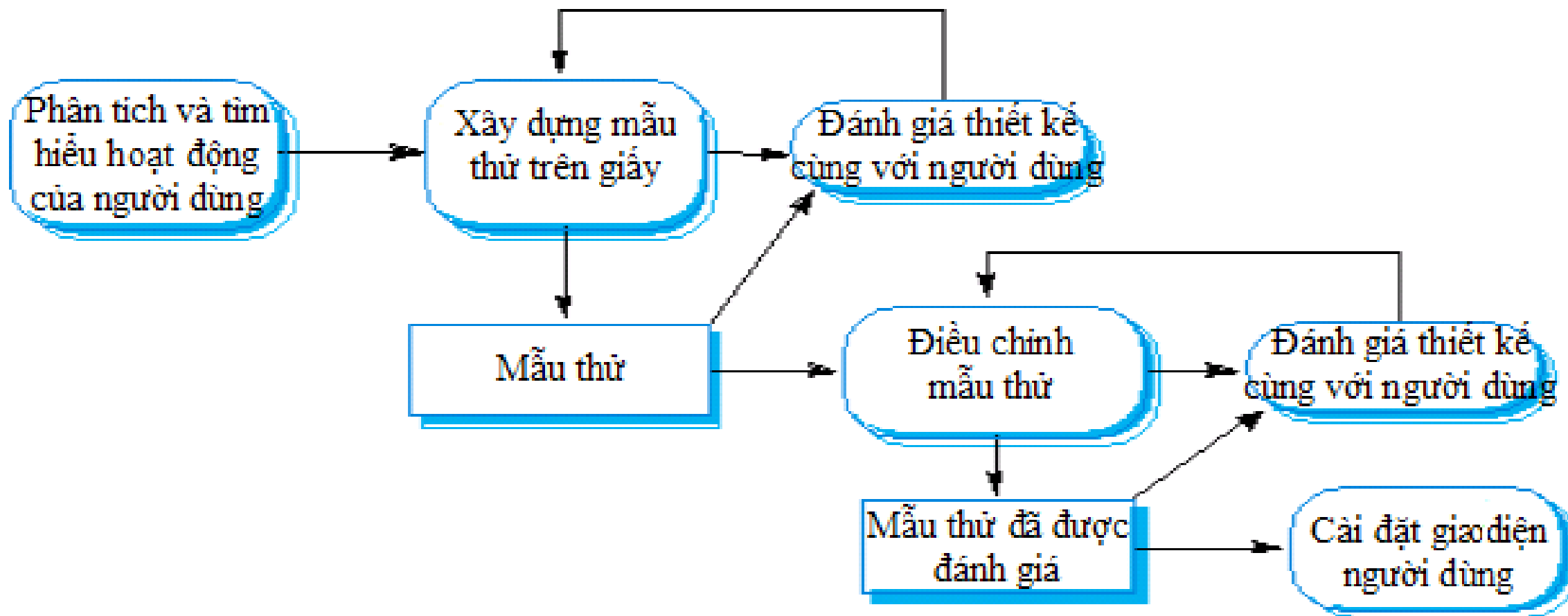
---

- Mô hình xoắn ốc



# 2.1 ĐỊNH NGHĨA

- Quy trình thiết kế giao diện người dùng





# 2.1 ĐỊNH NGHĨA



# NỘI DUNG

---

- 2.1 Định nghĩa.
- **2.2 PP thiết kế lấy người dùng làm trung tâm.**
- 2.3 Prototyping.
- 2.4 Case study.



## 2.2 PP TK LẤY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM

- **Xác định “chân dung” của User ???**

## 2.2 PP TK LẤY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM

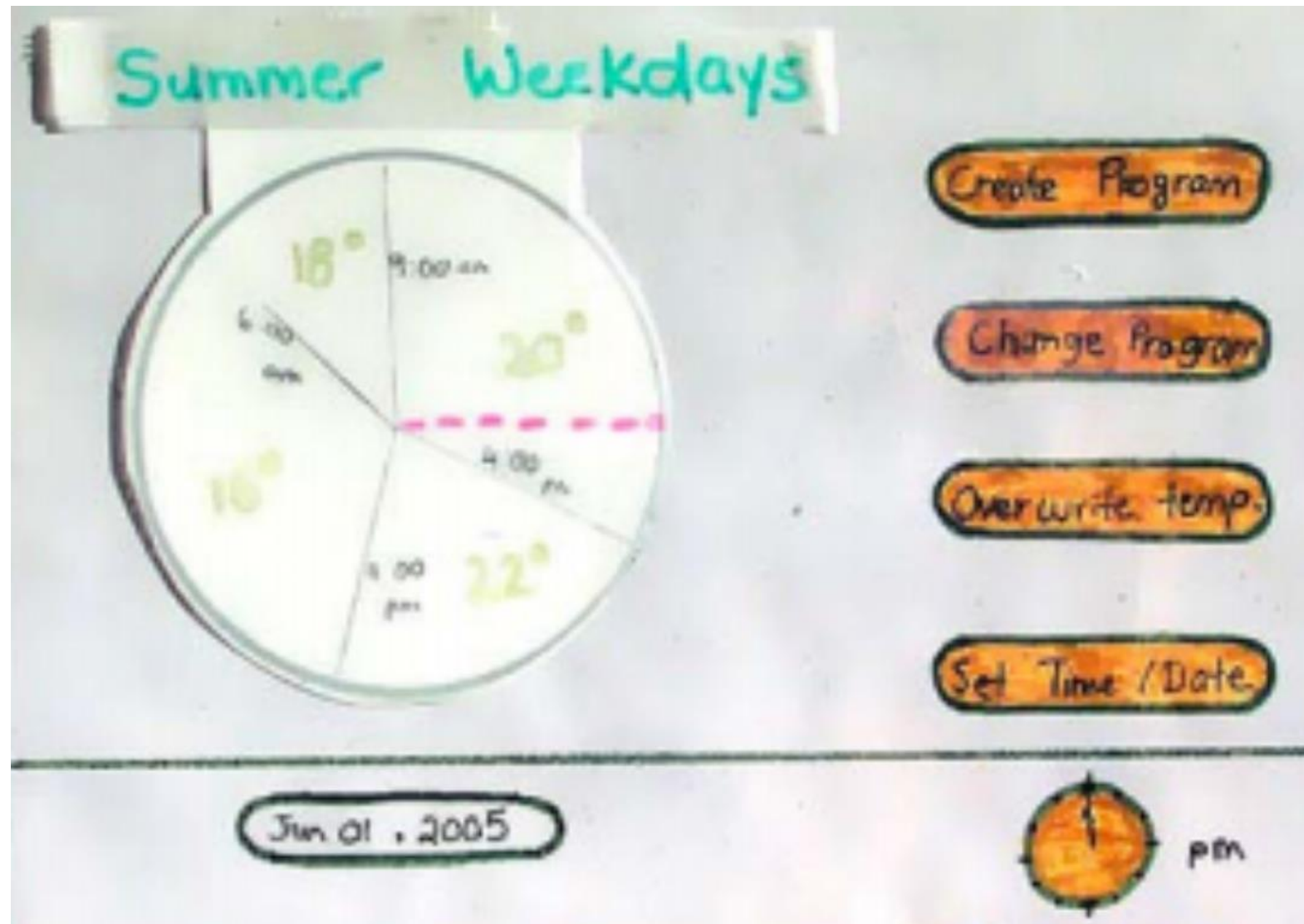
- **Tìm hiểu nhu cầu của User:** các kỹ thuật ?????

## 2.2 PP TK LẤY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM

- **Tìm hiểu nhu cầu của User:**

Lỗi phổ biến là gì?

## 2.2 PP TK LẤY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM



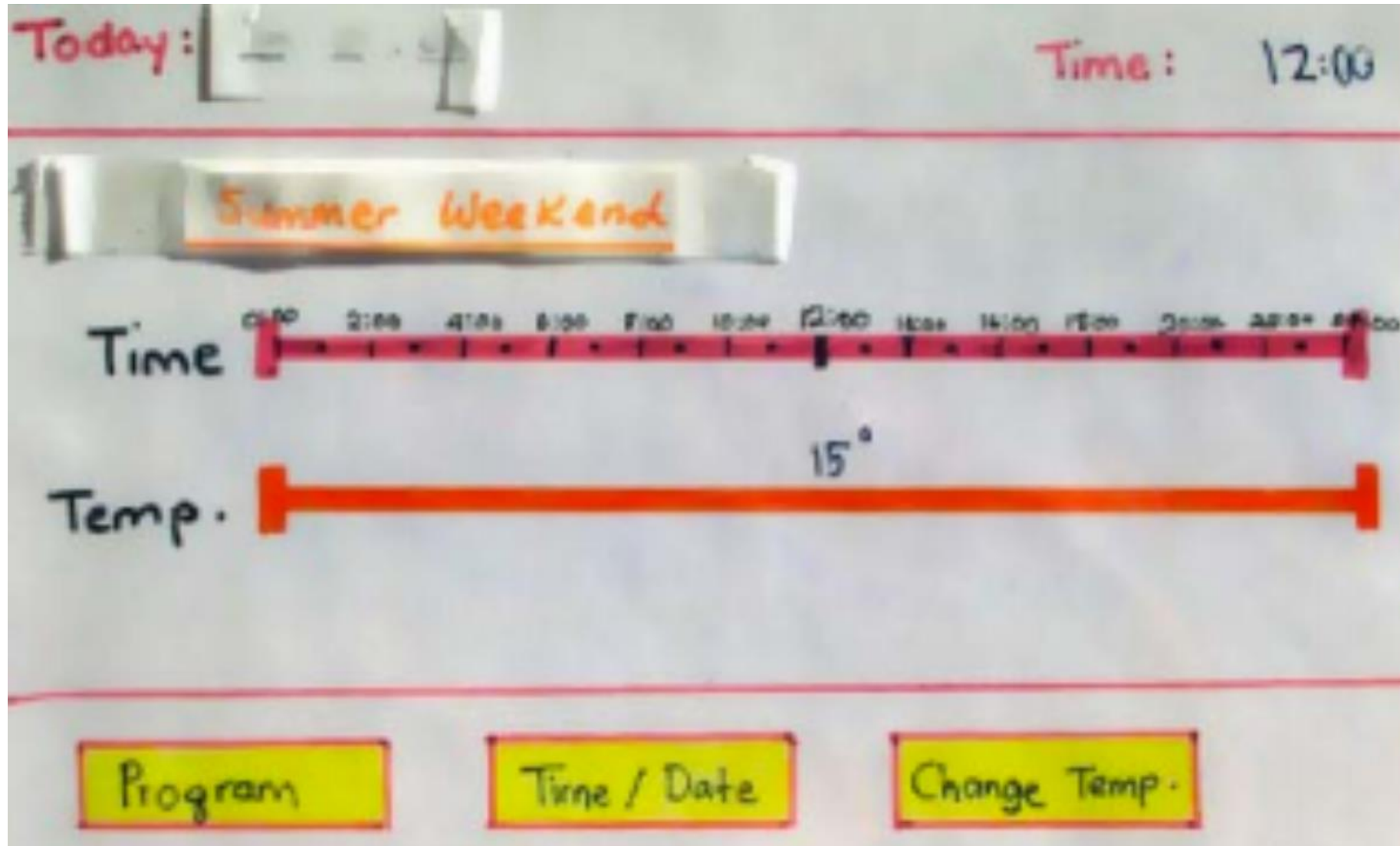
## 2.2 PP TK LẤY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM

Program	<input type="text" value="Summer on Vacation"/>		
Morning	from <input type="text" value="7:00"/>	to <input type="text" value="9:00"/>	temperature <input type="text" value="15"/>
Day	<input type="text" value="7:00"/>	<input type="text" value="5:00"/>	<input type="text" value="15"/>
Evening	<input type="text" value="5:00"/>	<input type="text" value="12:00"/>	<input type="text" value="15"/>
Night	<input type="text" value="12:00"/>	<input type="text" value="7:00"/>	<input type="text" value="15"/>

---

Date	Time	Temperature
<input type="text" value="Jun"/> <input type="text" value="01"/> <input type="text" value="05"/>	<input type="text" value="12"/> <input type="text" value="00"/> <input type="text" value="am"/>	<input type="text" value="23"/>

## 2.2 PP TK LẤY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM



# NỘI DUNG

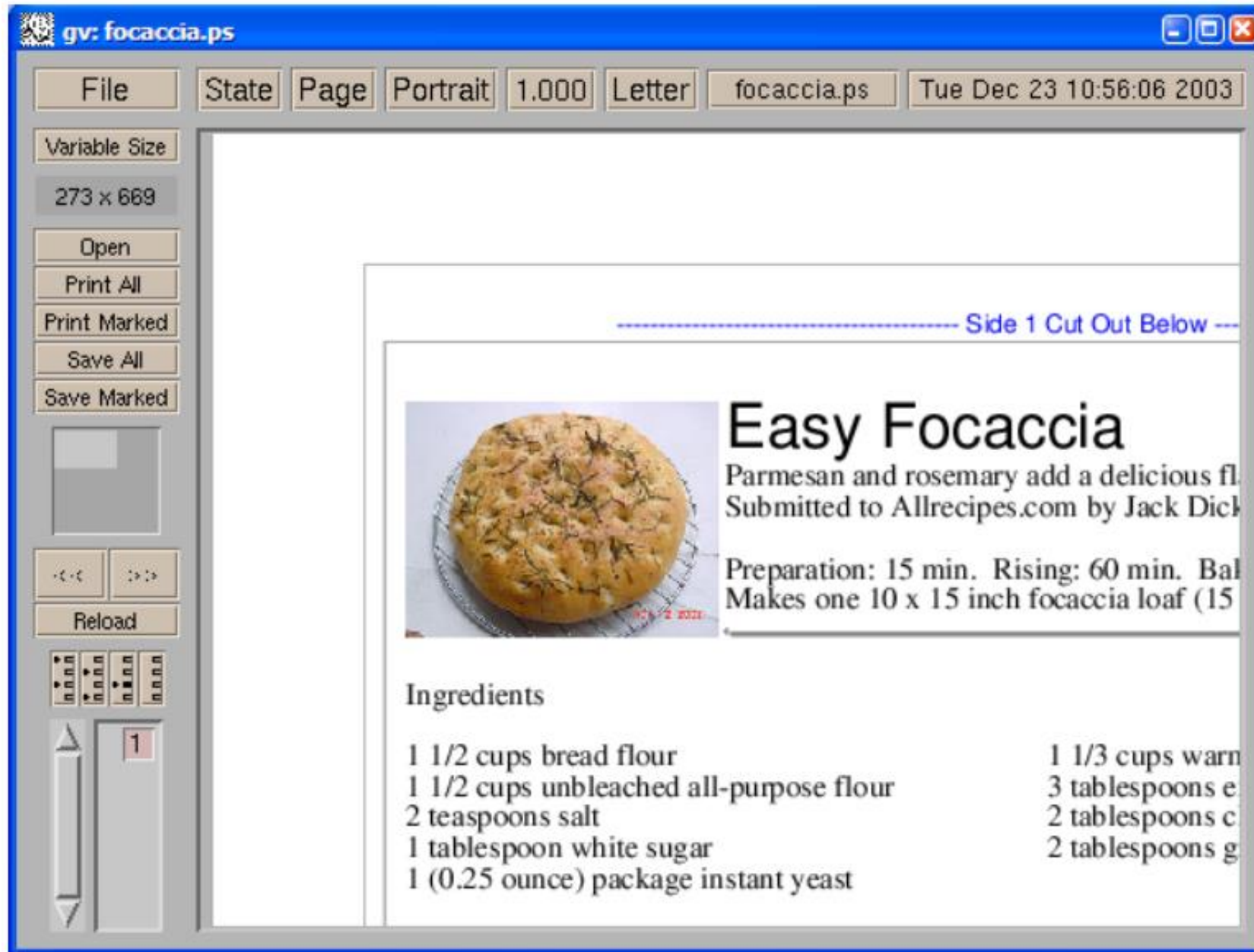
---

- 2.1 Định nghĩa.
- 2.2 PP thiết kế lấy người dùng làm trung tâm.
- 2.3 **Prototyping.**
- 2.4 Case study.



## 2.3 PROTOTYPING

### ■ Nhận xét?



# 2.3 PROTOTYPING

---

**Xerox Star  
scrollbar**



TKGDND

**Original Macintosh  
scrollbar**



**Current Macintosh  
scrollbar**



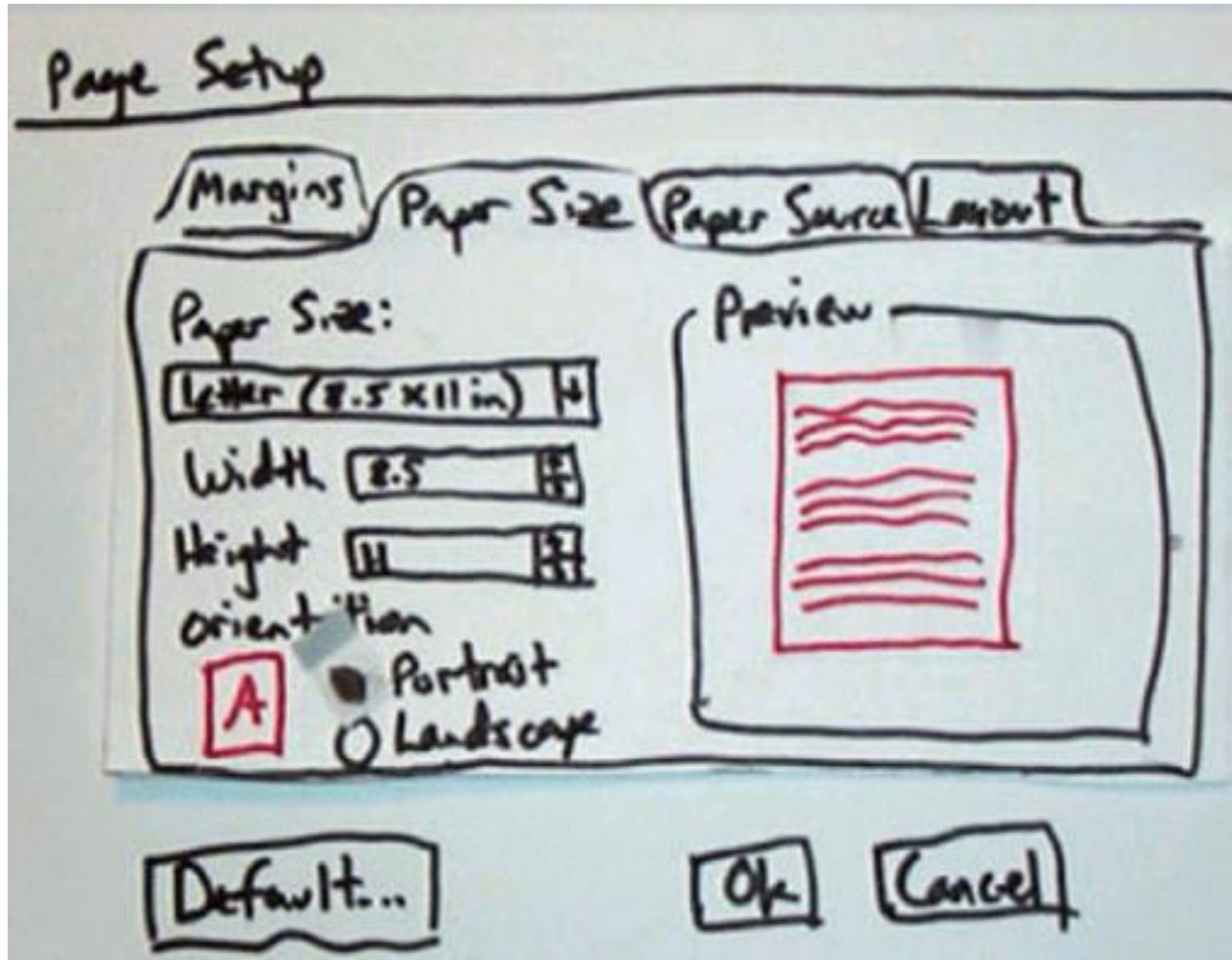
2/21/2022

## 2.3 PROTOTYPING

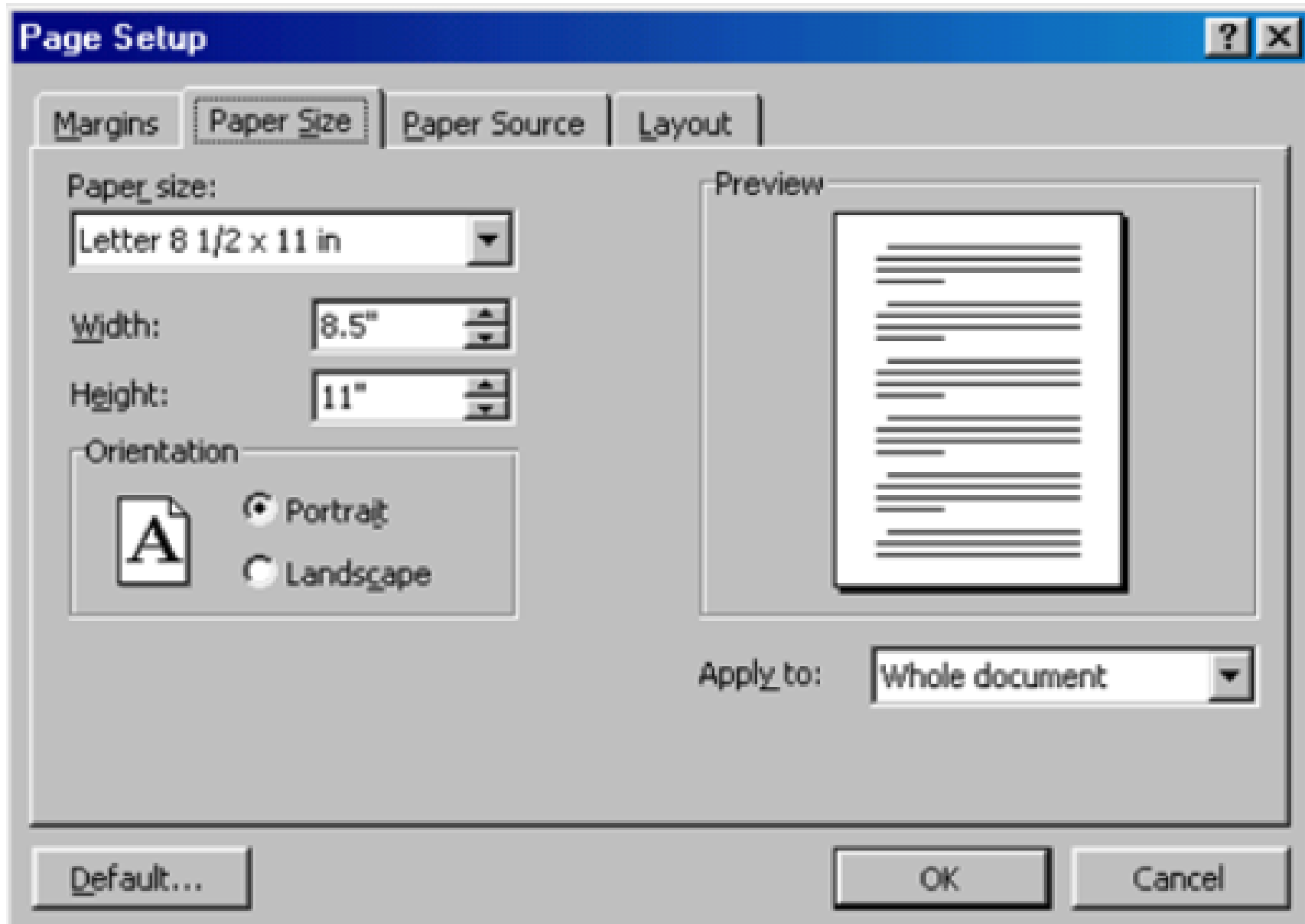
---

- Tại sao Prototype?

## 2.3 PROTOTYPING



## 2.3 PROTOTYPING



## 2.3 PROTOTYPING

---

- Tại sao tạo mẫu giấy? (paper prototyping) mà không phải tạo trên máy?

## 2.3 PROTOTYPING

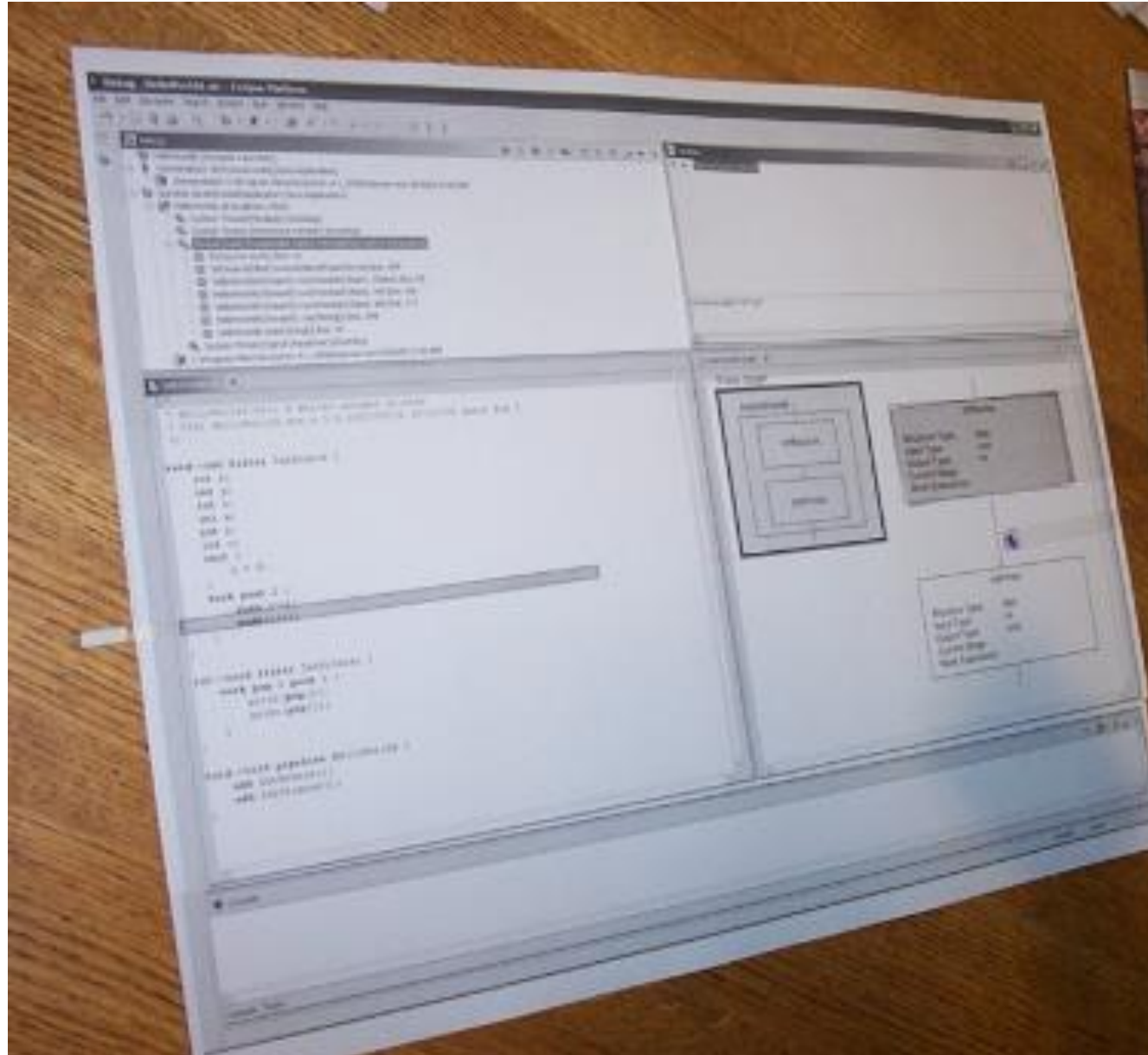
---

- Có các loại bản mẫu giấy nào?



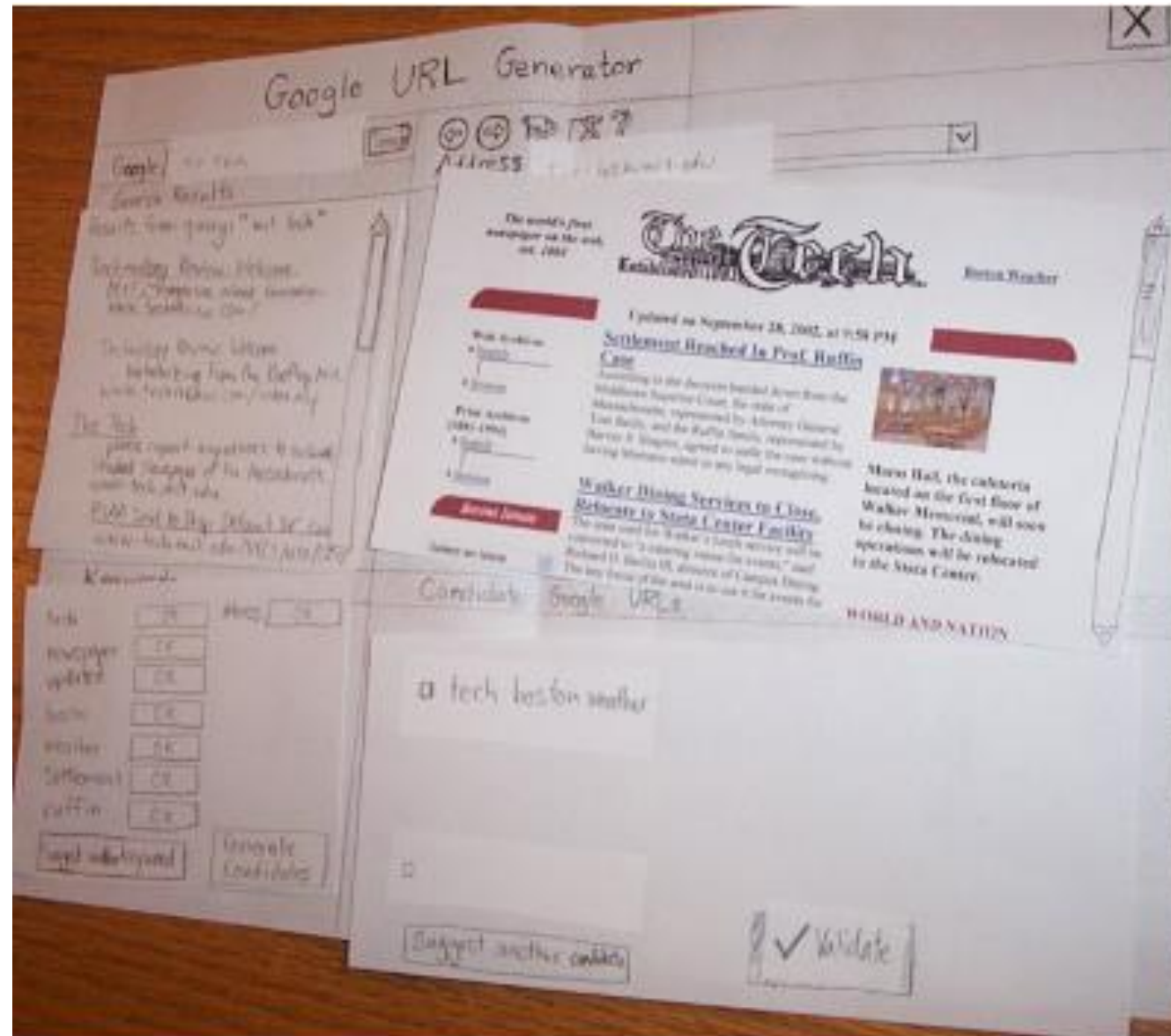
## 2.3 PROTOTYPING

- Bản mẫu in máy



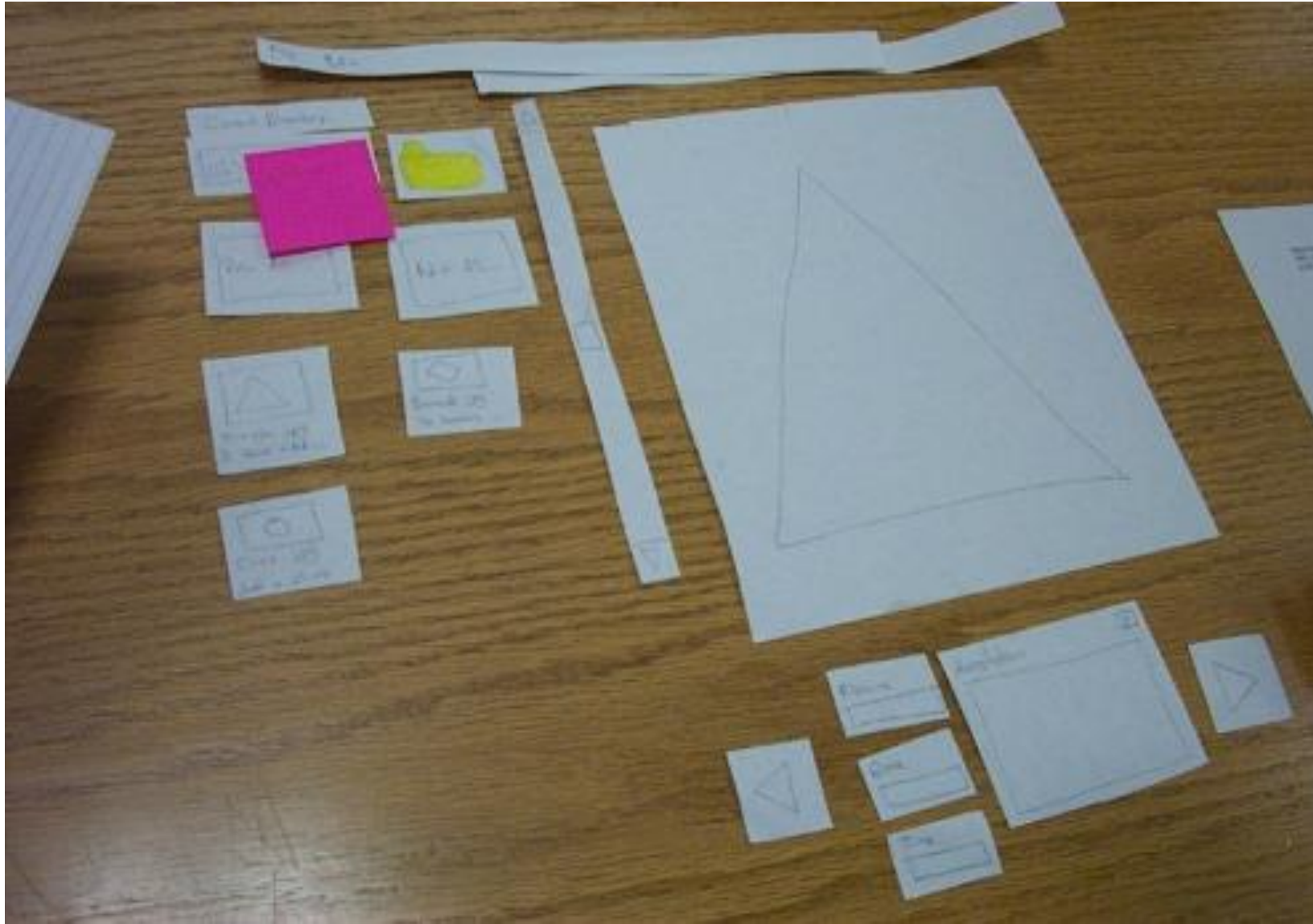
# 2.3 PROTOTYPING

- Bản mẫu lai



## 2.3 PROTOTYPING

- Cắt ghép



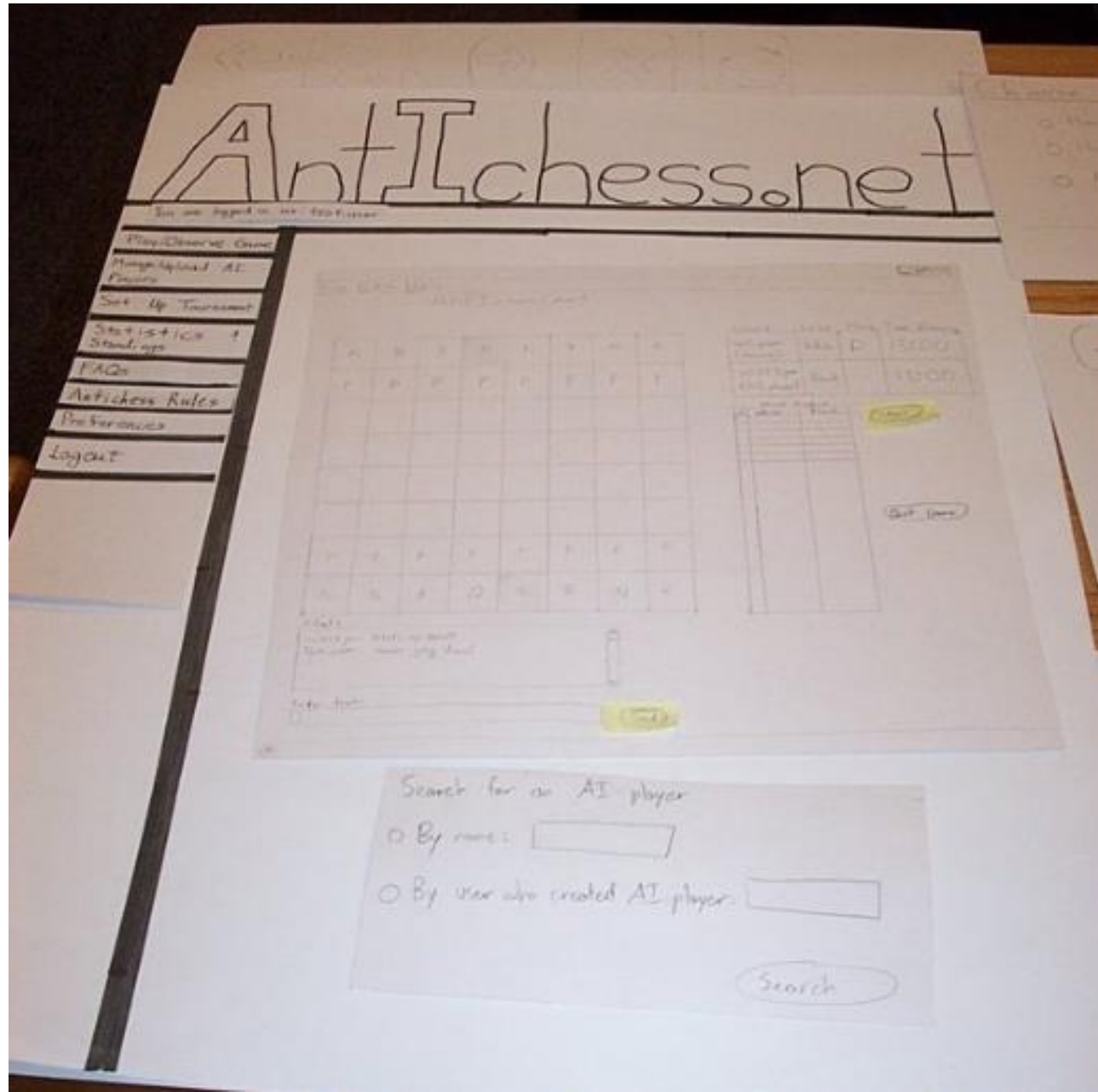
## 2.3 PROTOTYPING

---

- Tạo mẫu giấy có thể có những cách nào để thay đổi thiết kế?

## 2.3 PROTOTYPING

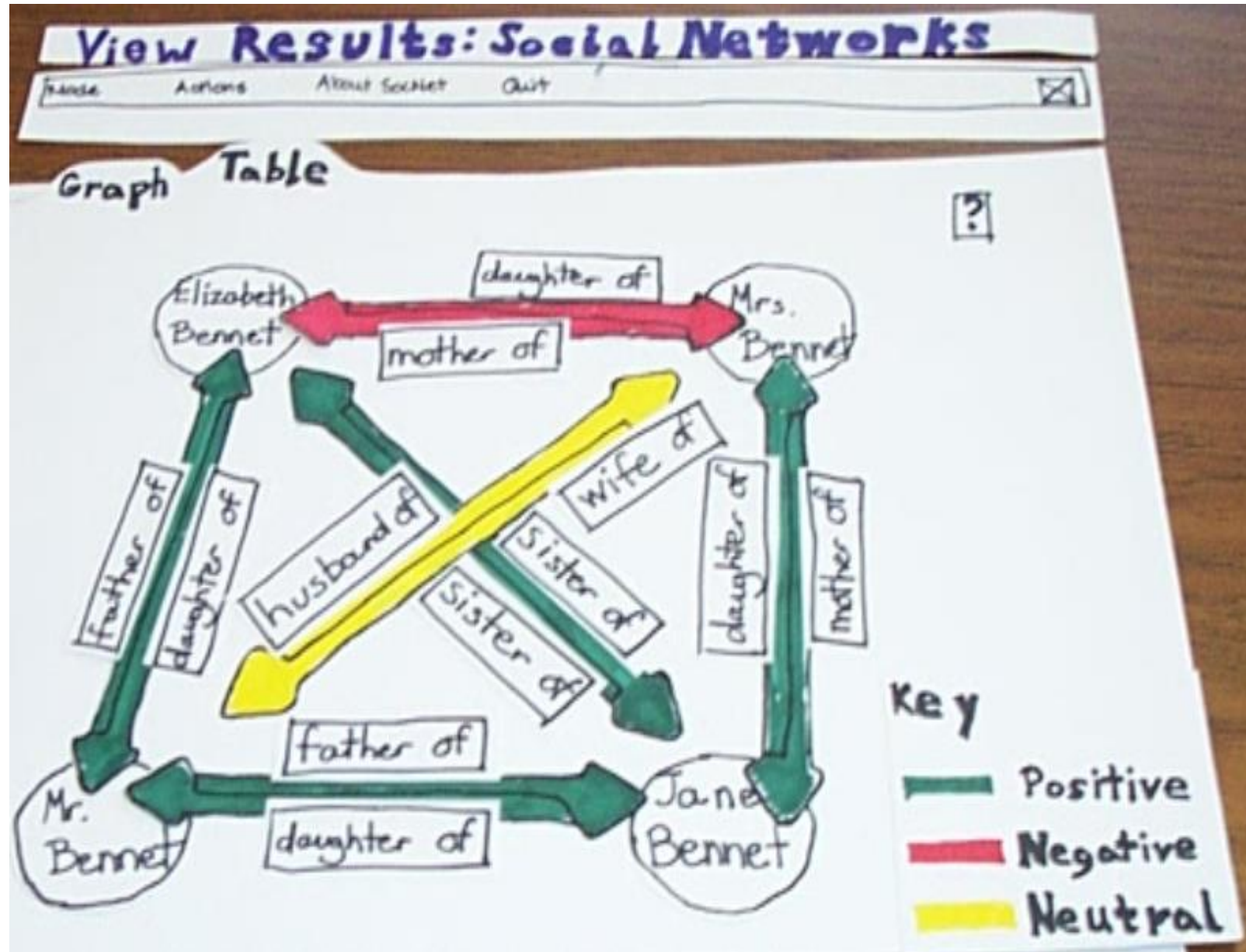
- Mẫu giấy





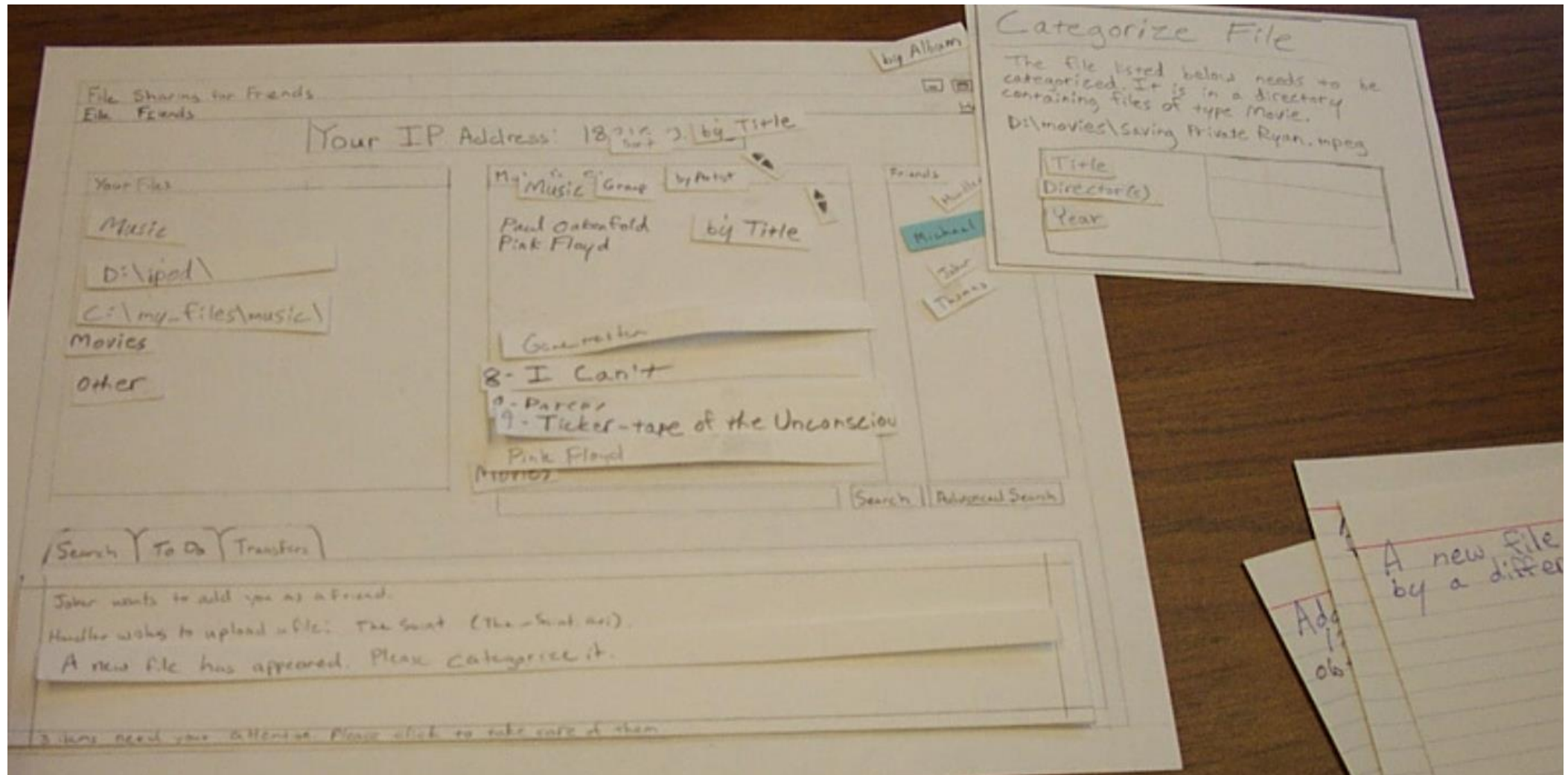
## 2.3 PROTOTYPING

### ■ Mẫu giấy



## 2.3 PROTOTYPING

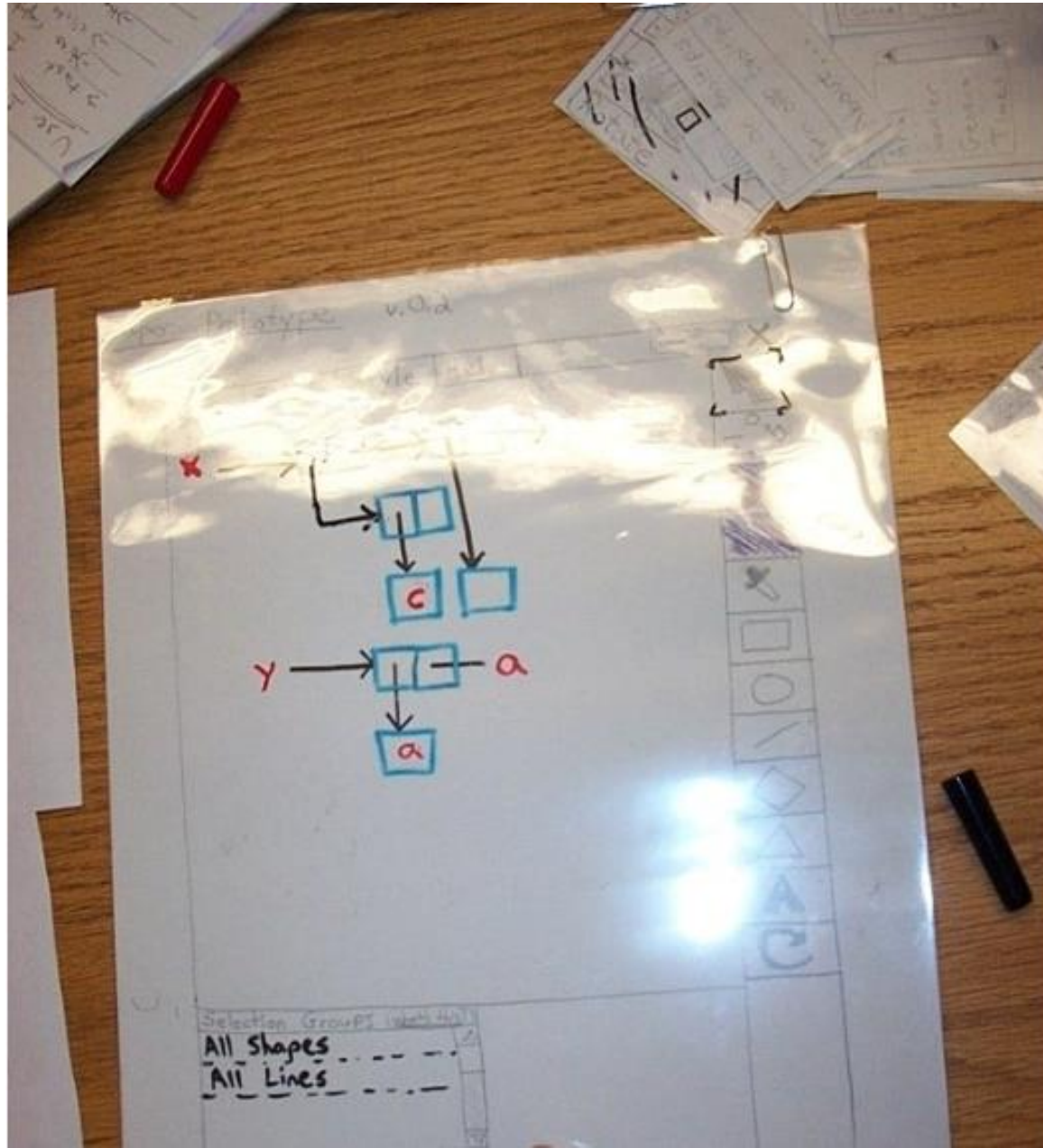
- Mẫu giấy





## 2.3 PROTOTYPING

- Mẫu giấy



# NỘI DUNG

---

- 2.1 Định nghĩa.
- 2.2 PP thiết kế lấy người dùng làm trung tâm.
- 2.3 Prototyping.
- 2.4 **Case study.**

## 2.4 CASE STUDY

---

Chia nhóm? Tập tạo mẫu?

---

Cảm ơn các bạn  
đã chú ý lắng nghe!

