



TKGDND GV: Ta Thu Thủy 2/22/2022

CHƯƠNG 4: ĐÁNH GIÁ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG



TKGDND 2/22/2022

NOI DUNG

- 4.1 Tổng quan về Heuristic Evaluation
- 4.2 Kỹ thuật Nielsen Heuristics
- 4.3 Kỹ thuật khác: Norman, Tog's First & Shneiderman's
- 4.4 Quy trình đánh giá giao diện
- 4.5 Tập đánh giá tổng quát

4.1 HEURISTIC EVALUATION

- Learnability: Có dễ **hiểu** cách sử dụng hay không?
- Efficiency: Dùng có nhanh hay không?
- Safety: Có dễ mắc **lỗi** hay không? Có dễ phục hồi lỗi hay không?

4.1 HEURISTIC EVALUATION

Các phương pháp đánh giá?

4.2 KŶ THUẬT NIELSEN HEURISTICS

- 1. Match the real world
- 2. Consistency & standards
- 3. Help & documentation
- 4. User control & freedom
- 5. Visibility of system status
- 6. Flexibility & efficiency
- 7. Error prevention
- 8. Recognition, not recall
- 9. Error reporting, diagnosis, and recovery
- 10.Aesthetic & minimalist design

4.3 Kỹ THUẬT KHÁC: NORMAN PRINCIPLES

Affordances
Natural mapping
Visibility
Feedback

4.3 KỸ THUẬT KHÁC: TOG'S FIRST PRINCIPLES

- 1. Anticipation
- 2. Autonomy
- 3. Color blindness
- 4. Consistency
- 5. Defaults
- 6. Efficiency
- 7. Explorable interfaces
- 8. Fitts's Law

- 9. Human interface objects
- 10.Latency reduction
- 11.Learnability
- 12.Metaphors
- 13. Protect users' work
- 14.Readability
- 15.Track state
- 16. Visible navigation

4.3 KỸ THUẬT KHÁC: SHNEIDERMAN'S 8 GOLDEN RULES

- 1. Consistency
- 2. Shortcuts
- 3. Feedback
- 4. Dialog closure
- 5. Simple error handling
- 6. Reversible actions
- 7. Put user in control
- 8. Reduce short-term memory load

4.4 QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ GIAO DIỆN

Quy trình?

4.4 QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ GIAO DIỆN

Còn cách nào để đánh giá một giao diện?

4.4 QUY TRÌNH ĐÁNH GIÁ GIAO DIỆN

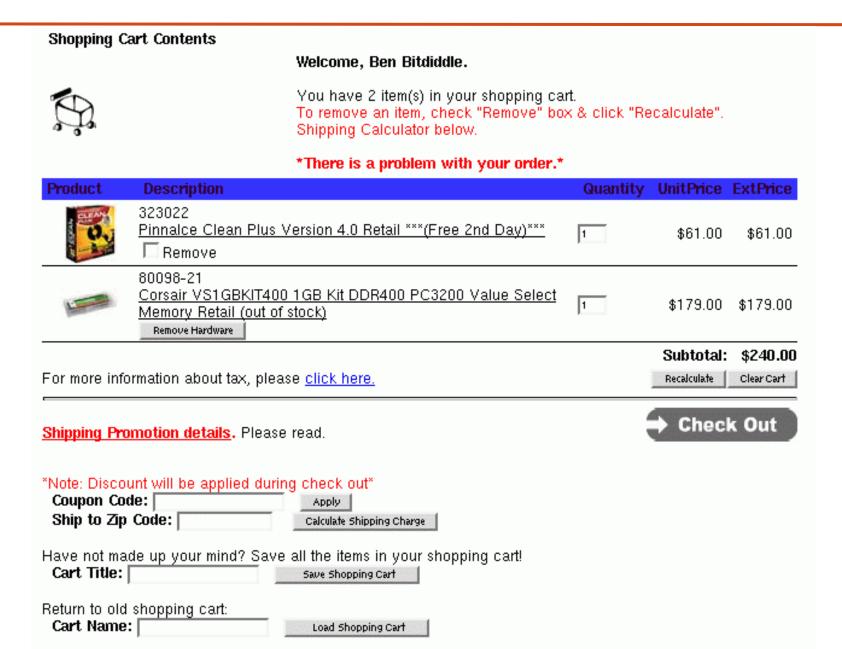
Vì sao "Chuyên gia" không thể thay thế User? Vì sao User không thể thay thế "Chuyên gia"?

4.5 TẬP ĐÁNH GIÁ TỔNG QUÁT

Viết Heuristic Evaluation?

4.5 TẬP ĐÁNH GIÁ TỔNG QUÁT

Bài tập:



Cảm ơn các bạn đã chú ý lắng nghe!



30