



TKGDND GV: Ta Thu Thủy 2/21/2022

# CHƯƠNG 2:

TKGDND 2/21/2022

## NOI 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 DINH NGHĨA

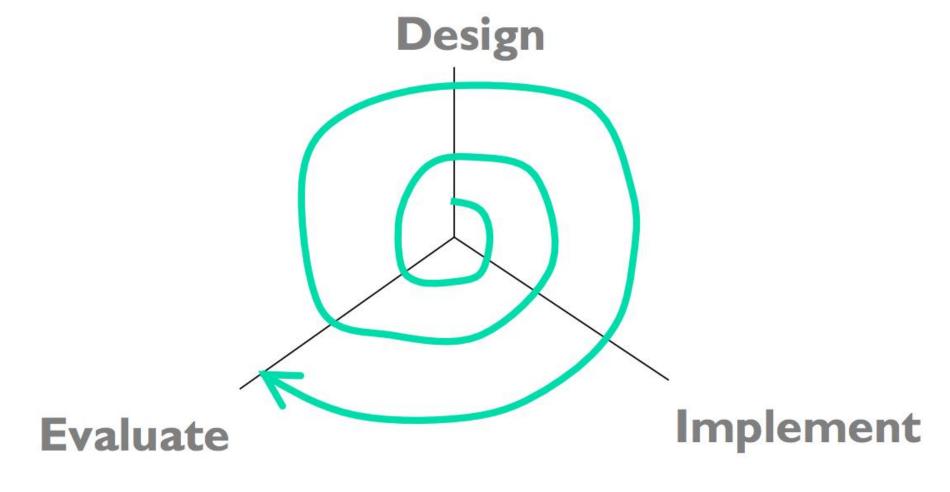
"Quy trình thiết kế giao diện người dùng " trong bối cảnh của "Quy trình phần mềm"

#### Quy trình thác nước

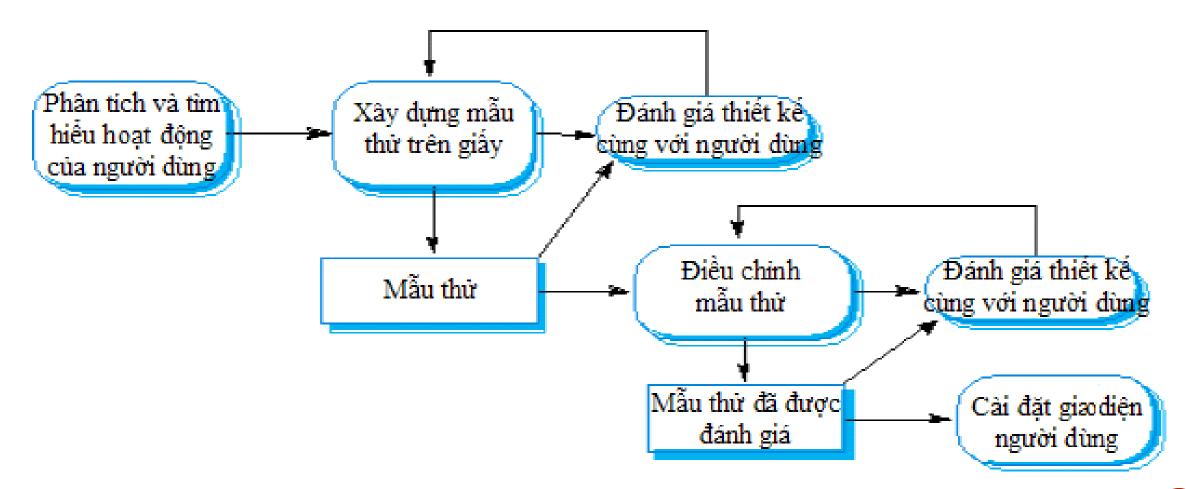


2/21/2022

Mô hình xoắn ốc

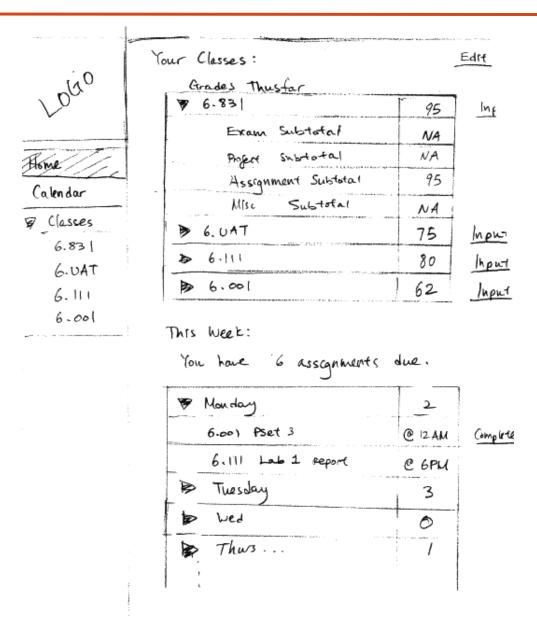


Quy trình thiết kế giao diện người dùng



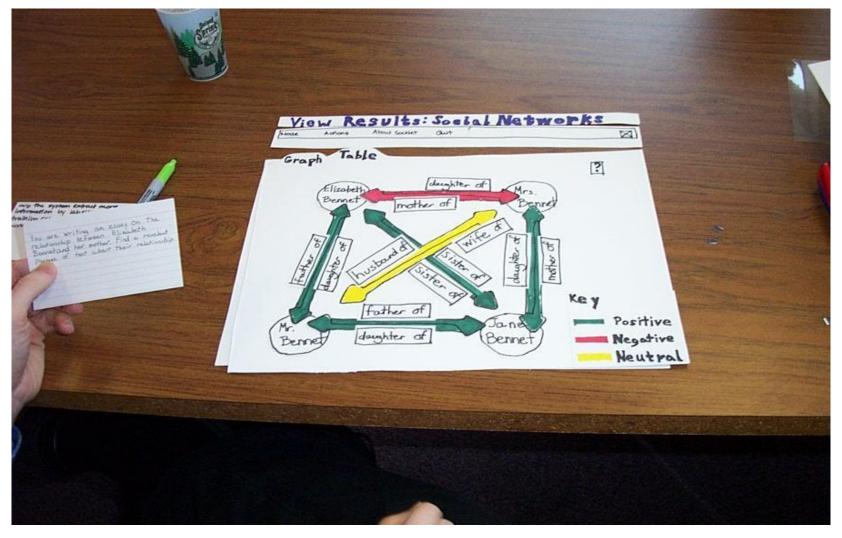
## 2.1 DINH NGHĨA

Sketch

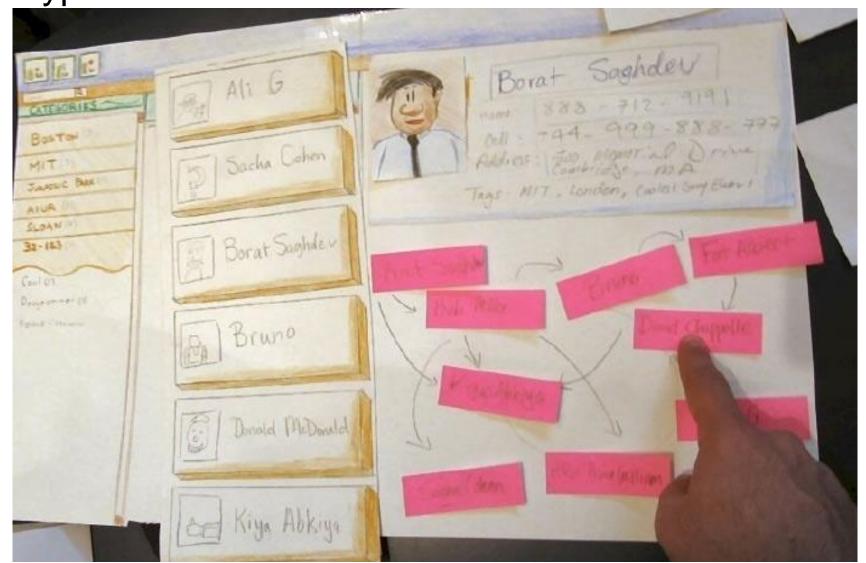




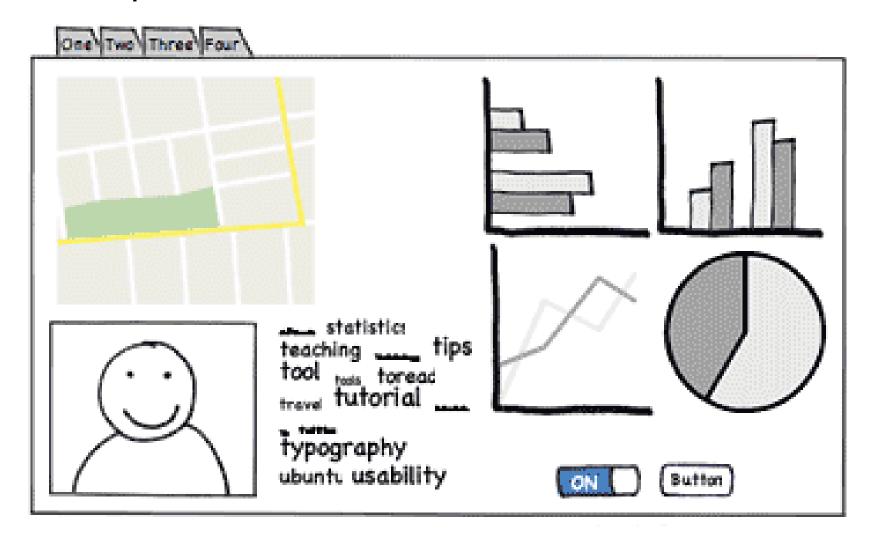
#### Paper Prototypes



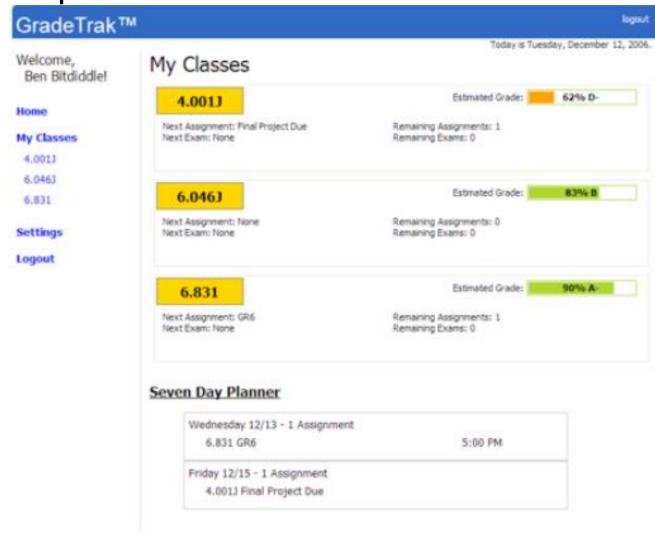
Paper Prototypes

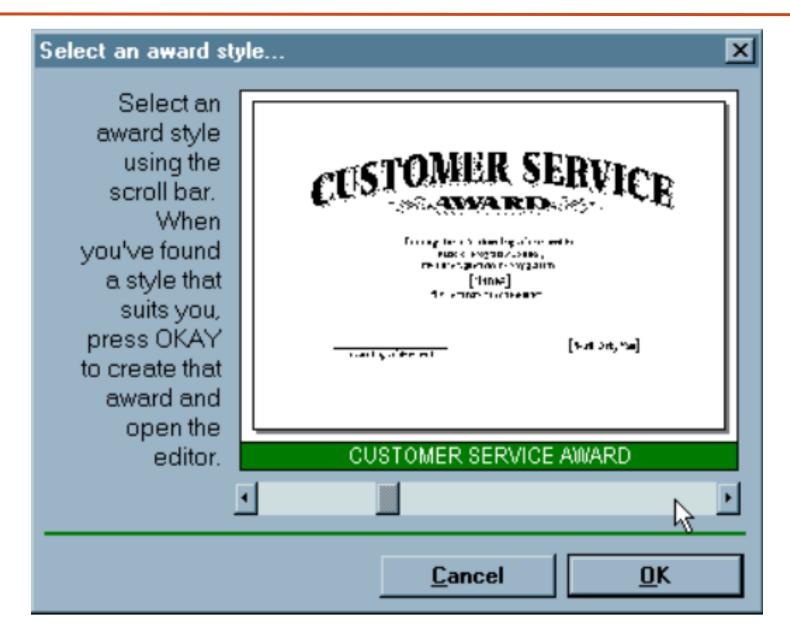


#### Computer Mockups



Computer Mockups





- Thiết kế song song (Parallel Design):
- Thiết kế lặp đi lặp lại của giao diện người dùng.
- Xây dựng và thử nghiệm nhiều nguyên mẫu để khám phá các lựa chọn thay thế thiết kế.
- Chỉ những thiết kế tốt mới được thế giới nhìn thấy.

## 2.1 DINH NGHĨA

The Olympic Message System: Các vấn đề có thể xảy ra là gì?

The Olympic Message System.



## NOI DUNG

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

#### User Centered Design:

- Thiết kế lặp đi lặp lại.
- Tập trung vào người dùng và nhiệm vụ.
- Đánh giá liên tục.

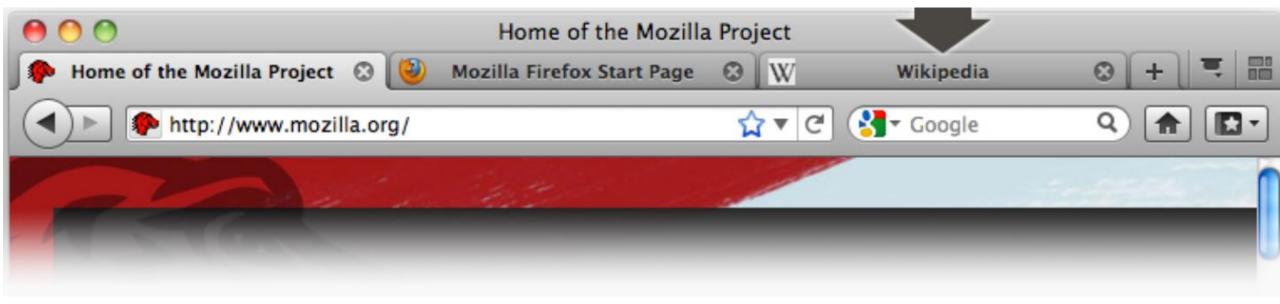
-Xác định "chân dung" của User ???

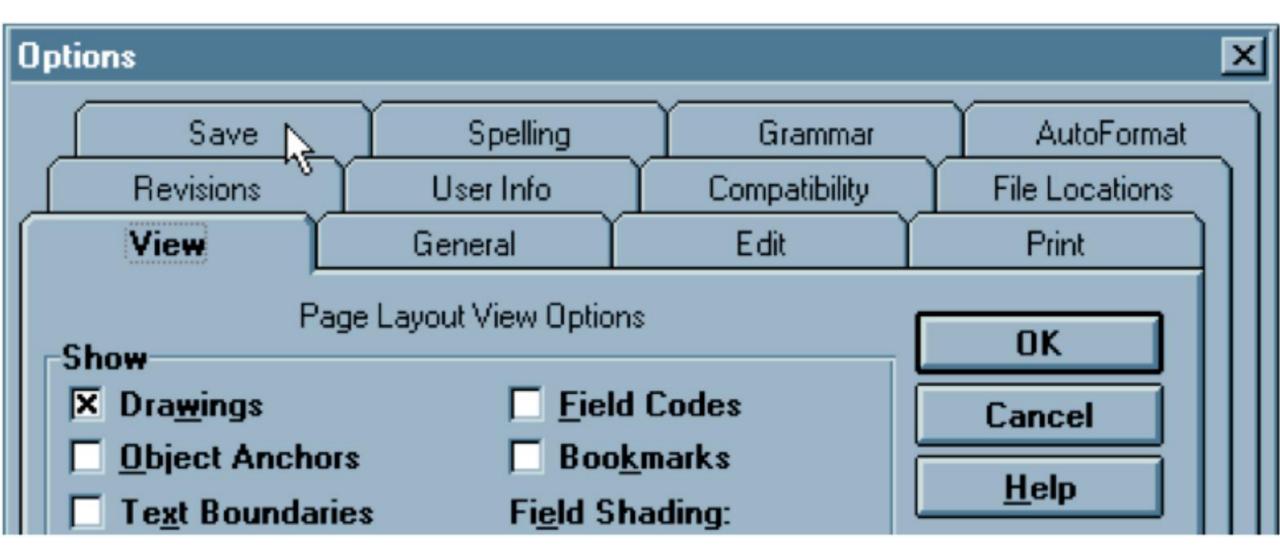
• Tìm hiểu nhu cầu của User: các kỹ thuật ?????

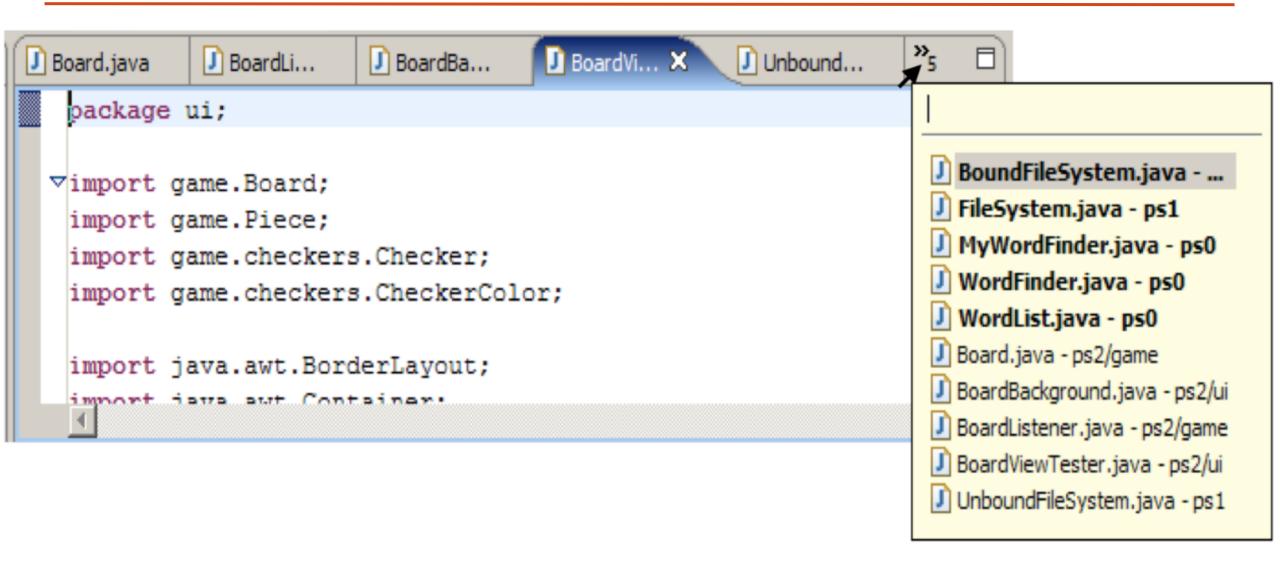
Tìm hiểu nhu cầu của User:

Lỗi phổ biến là gì?

Nhận xét?



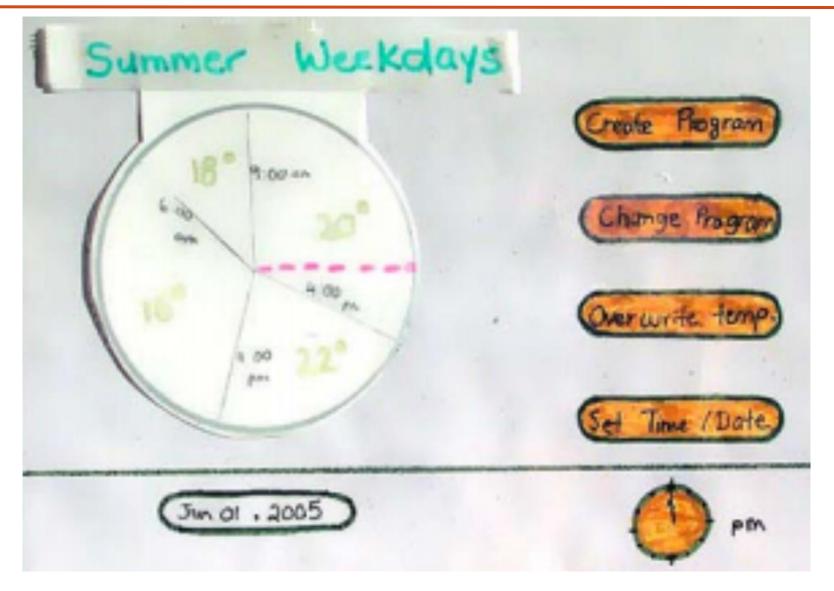


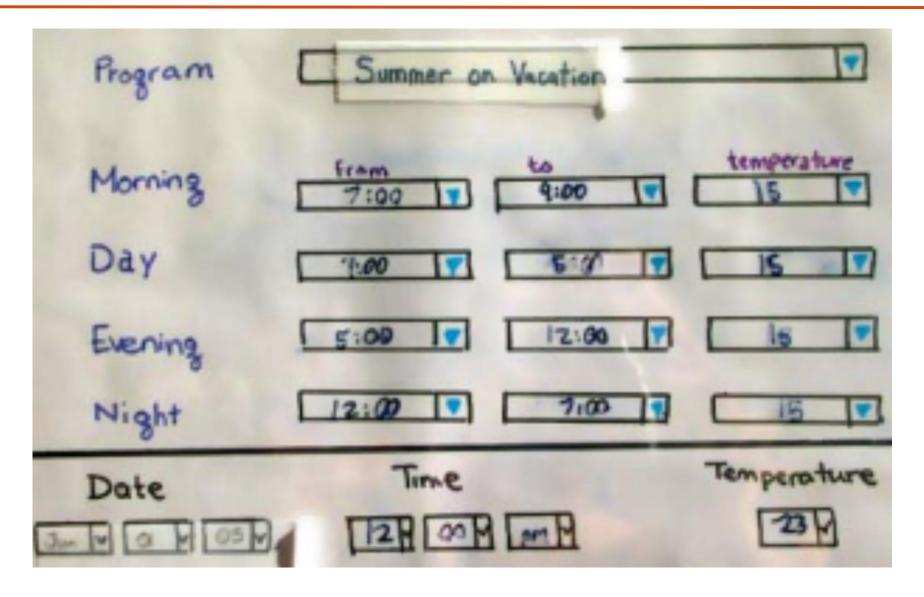


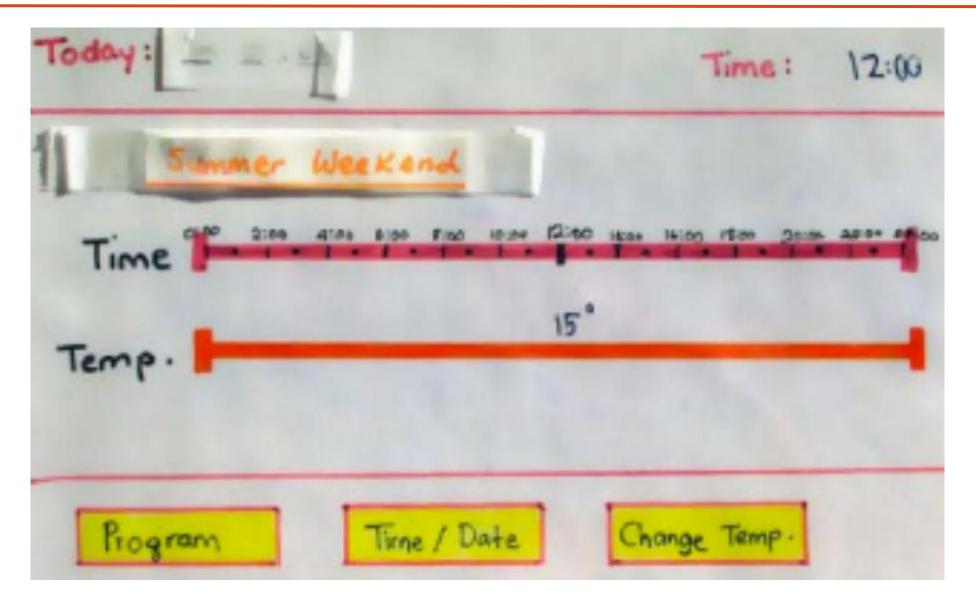
## Tạo ý tưởng:

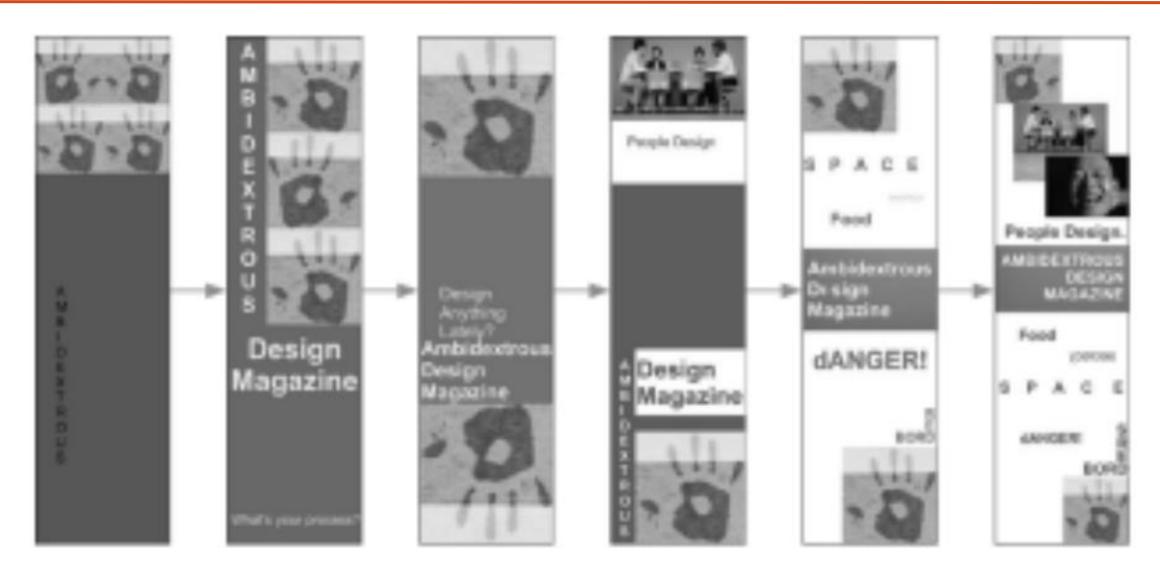
- Tạo ý tưởng riêng lẻ.
- Sau đó tạo một nhóm và ......
- Viết xuống mọi thứ.....

## 2.2 PP TK LÁY NGƯỜI DÙNG LÀM TRUNG TÂM Các quy tắc/cách "Động não"?









Tại sao lại phải có nhiều ý tưởng, thảo luận?



2/21/2022

## Cảm ơn các bạn đã chú ý lắng nghe!