

## Lab 03

# Trải nghiệm người dùng: Các phương pháp nghiên cứu

--- o0o ---

### MỤC TIÊU

Kết thúc bài thực hành sinh viên có khả năng:

- ✓ Phương pháp nghiên cứu trải nghiệm người dùng

### NỘI DUNG: SV THỰC HIỆN MỘT SỐ YÊU CẦU SAU

#### BÀI 1:

Vấn yêu cầu từ bài 1, Bạn là An bạn hãy sử dụng và thực hiện 1 trong những phương pháp nghiên cứu trải nghiệm người dùng?

- Phỏng vấn
- Bảng câu hỏi
- Tập trung nhóm mục tiêu
- Quan sát
- Nghiên cứu tài liệu

Gợi ý:

- Phỏng vấn / bảng câu hỏi:
  - Tạo bộ câu hỏi ngắn (ít nhất 10 câu), để trả lời tập trung vào dự án web game sắp thực hiện nhằm hoàn thiện việc trải nghiệm trên trang web.
  - Phỏng vấn đúng đối tượng mục tiêu.
  - Ghi nhận thông tin người trả lời
  - Thực hiện trên giấy hoặc form
  - Ghi nhận kết quả (file word)
- Ví dụ

- Người trả lời: Nguyễn văn A – học sinh lớp 6 – tiểu học Lý Thánh Tông, Q8, TPHCM
- Bảng câu hỏi

Câu hỏi	Trả lời
Bạn thường chơi game thể loại gì?	Dạ, em thích chơi game phiêu lưu
Bạn thường chơi game lúc nào?	Buổi tối từ 18:00 đến 19:00
Bạn có thường chơi game trên laptop?	Có
Vì sao bạn thích chơi game web?	Màn hình lớn dễ nhìn
...	...

## BÀI 2:

Trải nghiệm người dùng

- Từ bài 1, bạn hãy liệt kê một số trải nghiệm người dùng cần lưu ý khi thiết kế layout website
- Ví dụ:
  - Layout sử dụng màu tối (vì đa số người chơi hay chơi vào buổi tối)
  - Website tập trung vào game phiêu lưu (các bạn tiểu học thích khám phá)
  - Hình ảnh đẹp (web game màn hình lớn)
  - .....

## BÀI 3: GV CHO THÊM BÀI TẬP

### \*\*\* YÊU CẦU NỘP BÀI:

- SV sử dụng Figma để vẽ hình minh họa
- Hoàn thiện các yêu cầu lưu vào file word
- Nộp bài theo yêu cầu của GVHD lên LMS
- KHÔNG NỘP BÀI XEM NHƯ 0 ĐIỂM.

--- Hết ---