

GIAO TIẾP NGƯỜI MÁY

Giảng viên:

Đặng Hoài Phương

Bộ môn:

Công nghệ phần mềm

Khoa:

Công nghệ Thông tin

Trường Đại học Bách Khoa

Đại học Đà Nẵng





CHƯƠNG 2

NGƯỜI DÙNG & GIAO DIỆN





TẦM QUAN TRỌNG CỦA NGƯỜI DÙNG

- Việc thiết kế giao diện xuất phát từ việc hiểu biết người dùng:
 - Các mục đích chính của người dùng;
 - Kinh nghiệm của người dùng;
 - Những từ ngữ / biểu tượng dùng để mô tả các **chức năng** trên giao diện phần mềm.



TÂM LÝ NGƯỜI DÙNG

- Mặc dù mục đích và kinh nghiệm của người dùng khác nhau, **nhưng họ có những tâm lý sử dụng phần mềm giống nhau**
→ Hiểu tâm lý của người dùng



TÂM LÝ NGƯỜI DÙNG





INSTANT GRATIFICATION

- Người dùng mong muốn:
 - Biết dùng phần mềm ngay lập tức;
 - Hoặc ít nhất thực hiện được một chức năng chính.
- Thành công ngay tức thời.
- Cách làm: dự đoán việc đầu tiên mà người dùng muốn làm



SATISFICING



- Người dùng mong muốn:
 - Mất ít thời gian, và có kết quả chấp nhận được;
 - Hơn là mất nhiều thời gian, để có kết quả tốt hơn.
- Ví dụ: Internet Download Manager

DEFERRED CHOICES

- Trì hoãn chọn lựa;
- Người dùng không thích nhập dữ liệu;
- Ví dụ: facebook connect.

ĐĂNG KÝ TÀI KHOẢN

Tài khoản của quý khách có thể sử dụng để mua hàng trên Altaobao.vn và Nhaphangtrungquoc.vn. Nếu quý khách đã có tài khoản tại Altaobao.vn, vui lòng đăng nhập tại đây.

 Đăng nhập bằng tài khoản Facebook  Đăng nhập bằng tài khoản Google+

Tên đăng nhập:

Mật khẩu:


Xác nhận mật khẩu:

Email:

Xác nhận email:

Họ và tên:

Số di động:

Mã xác nhận:  [Lấy code mới](#)

CHỌN DANH MỤC BẠN QUAN TÂM

Để nhận được sự hỗ trợ tốt hơn từ chúng tôi, bạn nên chọn danh mục sản phẩm quan tâm ở danh sách dưới đây:

- ☐ -- THỜI TRANG NỮ
- ☐ -- -- Quần Áo Nữ
- ☐ -- -- Giày Dép
- ☐ -- -- Túi, Ví, Ba lô
- ☐ -- -- Thắt Lưng
- ☐ -- -- Đồng Hồ
- ☐ -- -- Khăn, Mũ
- ☐ -- -- Kính Mắt
- ☐ -- THỜI TRANG NAM
- ☐ -- -- Quần áo
- ☐ -- -- Giày Dép
- ☐ -- -- Túi, Ví, Ba lô
- ☐ -- -- Thắt Lưng
- ☐ -- -- Đồng Hồ
- ☐ -- -- Trang Sức
- ☐ -- -- Khăn, Mũ
- ☐ -- -- Kính Mắt
- ☐ -- THỜI TRANG MẸ & BÉ
- ☐ -- -- Quần Áo Trẻ Em
- ☐ -- -- Giày Dép Trẻ Em

☐ Tôi xác nhận đã đọc, hiểu, và đồng ý với Điều khoản cung cấp dịch vụ của website.

Đăng ký tài khoản



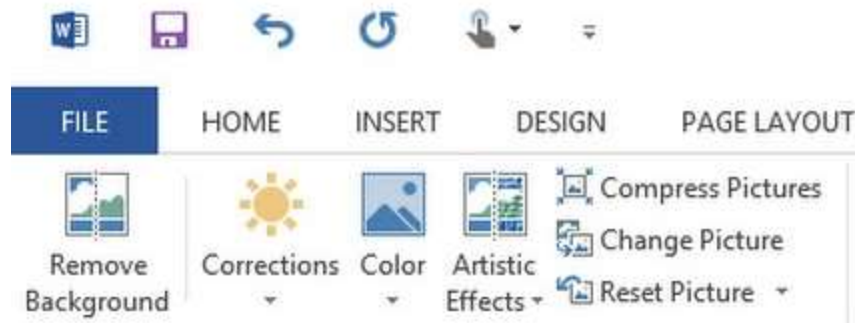
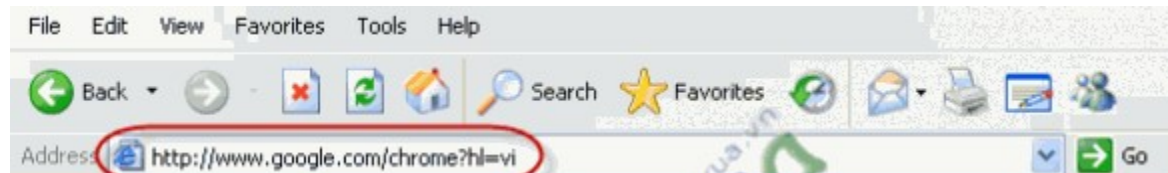
INCREMENTAL CONSTRUCTION

- Học từng phần;
- Người dùng mong muốn học sử dụng phần mềm thông qua tương tác:
 - Người dùng mong muốn thấy kết quả ngay tức thời.
- Ví dụ: khi người dùng dùng powerpoint, thử, thấy kết quả, nếu không đúng, sửa lại, ...



SAFE EXPLORATION

- Khám phá an toàn:
 - Người dùng có xu hướng khám phá các chức năng của sản phẩm khi có nó cho phép người dùng quay lui lại các bước trước đó.
- Ví dụ: Undo của Word, Back của trình duyệt Web





CHANGES IN MIDSTREAM

- Thay Đổi Hành Động Đang Làm
- Ví dụ:
 - wizard để cài đặt phần mềm, phải cho người dùng dừng lại ở giữa, hoặc quay lại các trang trước;
 - Ứng dụng Note trên iphone.



HABITUATION

- Thói quen;
- Ví dụ:
 - Control-A: chọn tất cả;
 - Control-X: cắt đoạn tài liệu được chọn;
 - Control-S: lưu lại tài liệu.



MICROBREAKS

- “I’m waiting for the train. Let me do something useful for two minutes”
- Người dùng muốn: dùng một phần mềm gì đó trong khoảng thời gian ngắn nhất, mang lại hiệu quả nhất (app mobile).
- Ví dụ: ứng dụng Gmail, đọc truyện, check facebook, ...
- Lưu ý: thời gian tải là yếu tố quan trọng nhất.



SPATIAL MEMORY

- Ghi Nhớ Không Gian;
- Người dùng thường có khuynh hướng ghi nhớ vị trí của đối tượng;
- Ví dụ: màn hình desktop



PROSPECTIVE MEMORY

- “I’m putting this here to remind myself to deal with it later.”
- Ví dụ: Bookmark, Outlook, gắn flag cho email,



STREAMLINED REPETITION

- “I have to repeat this how many times?”
- Người dùng không muốn thực hiện thao tác lặp đi lặp lại nhiều lần;
- Ví dụ: Replace All (Word)



KEYBOARD ONLY

- Sử Dụng Bàn Phím
- “Please don't make me use the mouse.”
- Nhiều người bị khuyết tật không thể dùng chuột;
- Nhiều người chỉ thích dùng bàn phím;
- Không muốn thay đổi giữa bàn phím và chuột;
- Ví dụ: tab để di chuyển giữa các field



OTHER PEOPLE'S ADVICE

- “What did everyone else say about this?”
- Người dùng thường có xu hướng **đám đông**;
- Giải pháp: đưa nhận xét người dùng lên mà hình chính.



PERSONAL RECOMMENDATIONS

- “My friend told me to read this, so it must be pretty good.”
- Đề xuất cá nhân;
- Người dùng có khuynh hướng ảnh hưởng từ các mối quan hệ xã hội → ứng dụng cho phép chia sẻ sẽ được sử dụng nhiều.
- Thường sử dụng thông qua URL;
- Ví dụ: chia sẻ URL trên mạng xã hội



TẦM QUAN TRỌNG CỦA NGƯỜI DÙNG

- Việc thiết kế giao diện xuất phát từ việc hiểu biết người dùng:
 - Các mục đích chính của người dùng;
 - Xác định đối tượng người dùng:
→ Kinh nghiệm dùng máy tính của đối tượng này.
 - Những biểu tượng / từ ngữ dùng để mô tả các **chức năng chính** trên giao diện phần mềm.

- Mỗi nhóm tự chọn 1 phần mềm và tiến hành tìm hiểu người dùng cho phần mềm này.
- Với mỗi tâm lý trong 4 tâm lý đầu tiên, tìm 3 ví dụ thiết kế giao diện nhằm mục đích thỏa mãn tâm lý này (Làm slides thuyết trình giải thích).

Thank You !

