

---

## THIẾT KẾ GIAO DIỆN – Bài tập 3

### IE106

Họ và tên các thành viên	Nguyễn Lê Tấn Quang - 21522512 Phạm Anh Kiệt - 21522260 Hoắc Công Minh - 21522334
Nhóm	14
Lớp	IE106.O21

#### 1. Các kỹ thuật tìm hiểu nhu cầu của User?

Kỹ thuật	Mô tả
Khảo sát người dùng	Tổ chức, tạo các cuộc khảo sát trực tuyến như form hoặc offline để thu thập ý kiến và phản hồi từ người dùng về sản phẩm hoặc dịch vụ.
Phỏng vấn người dùng	Tiến hành các cuộc phỏng vấn cá nhân hoặc nhóm với người dùng để hiểu rõ hơn về nhu cầu, mục tiêu và thách thức của họ.
Phân tích dữ liệu	Sử dụng các công cụ phân tích dữ liệu để đánh giá hành vi và xu hướng của người dùng trên sản phẩm, từ đó rút ra thông tin hữu ích.
Xây dựng personas	Tạo ra các personas dựa trên thông tin thu thập được về người dùng, giúp đại diện cho nhóm người dùng cụ thể và hiểu rõ hơn về họ.
Wireframe và prototype	Xây dựng các bản vẽ và mô hình mẫu sơ bộ của giao diện để thu thập phản hồi từ người dùng và điều chỉnh giao diện một cách linh hoạt.
Quan sát người dùng	Theo dõi và quan sát người dùng trong quá trình họ tương tác với giao diện hoặc sản phẩm để nhận biết các vấn đề và hành vi.

---

---

## 2. Tìm hiểu nhu cầu của User: Thường mắc lỗi phổ biến là gì?

- Cung cấp thông tin và hướng dẫn chưa đầy đủ cho User: Họ có thể mắc lỗi khi không tìm thấy thông tin một cách đầy đủ hoặc khi thông tin không được trình bày một cách dễ hiểu.
  - Đặt câu hỏi chưa đúng cách: Không có cách đặt câu hỏi một cách rõ ràng và chi tiết có thể làm cho User hiểu được mục đích chính của câu hỏi.
  - Câu hỏi quá phức tạp: Câu hỏi quá phức tạp có thể làm cho người dùng cảm thấy bối rối và dẫn đến việc không trả lời hoặc trả lời không chính xác.
  - Chưa đa dạng các câu trả lời: Không cung cấp đủ tùy chọn trả lời hoặc không đa dạng trong việc lựa chọn có thể làm giảm chất lượng của thông tin thu thập được.
  - Hỏi chi tiết về quyền riêng tư: User có thể không tin tưởng vào tính bảo mật và quyền riêng tư của thông tin mà họ cung cấp trong các mẫu câu hỏi, họ có thể từ chối hoặc cung cấp thông tin sai lệch.
  - Thiếu sự tương tác: Không tạo điều kiện hoặc không khuyến khích người dùng tham gia vào quá trình tìm hiểu nhu cầu, dẫn đến thiếu thông tin hoặc thông tin không chính xác. Ví dụ, một công ty đang phát triển một ứng dụng học trực tuyến cho học sinh trung học. Trong quá trình nghiên cứu nhu cầu của người dùng, họ quyết định chỉ dựa vào phản hồi từ một số giáo viên và quản trị viên trường học mà không tạo điều kiện để trực tiếp tương tác với học sinh và phụ huynh.
  - Không chú trọng đến ngữ cảnh: Thiếu hiểu biết về ngữ cảnh và môi trường sử dụng sản phẩm có thể dẫn đến việc không hiểu rõ nhu cầu thực sự của người dùng. Ví dụ minh họa cho mắc lỗi này là khi một nhóm thiết kế phát triển một ứng dụng di động dành cho du lịch mà không đảm bảo rằng họ hiểu rõ ngữ cảnh và môi trường sử dụng của người dùng.
  - Thiếu phản hồi: Không thu thập phản hồi từ người dùng sau khi thu thập thông tin, dẫn đến việc không cải thiện và điều chỉnh quy trình tìm hiểu nhu cầu của họ.
-