

THIẾT KẾ GIAO DIỆN VÀ TƯƠNG TÁC NGƯỜI MÁY

GV: Lương Xuân Hiếu
Bộ môn: Công nghệ phần mềm
Email: Hieulx@huce.edu.vn

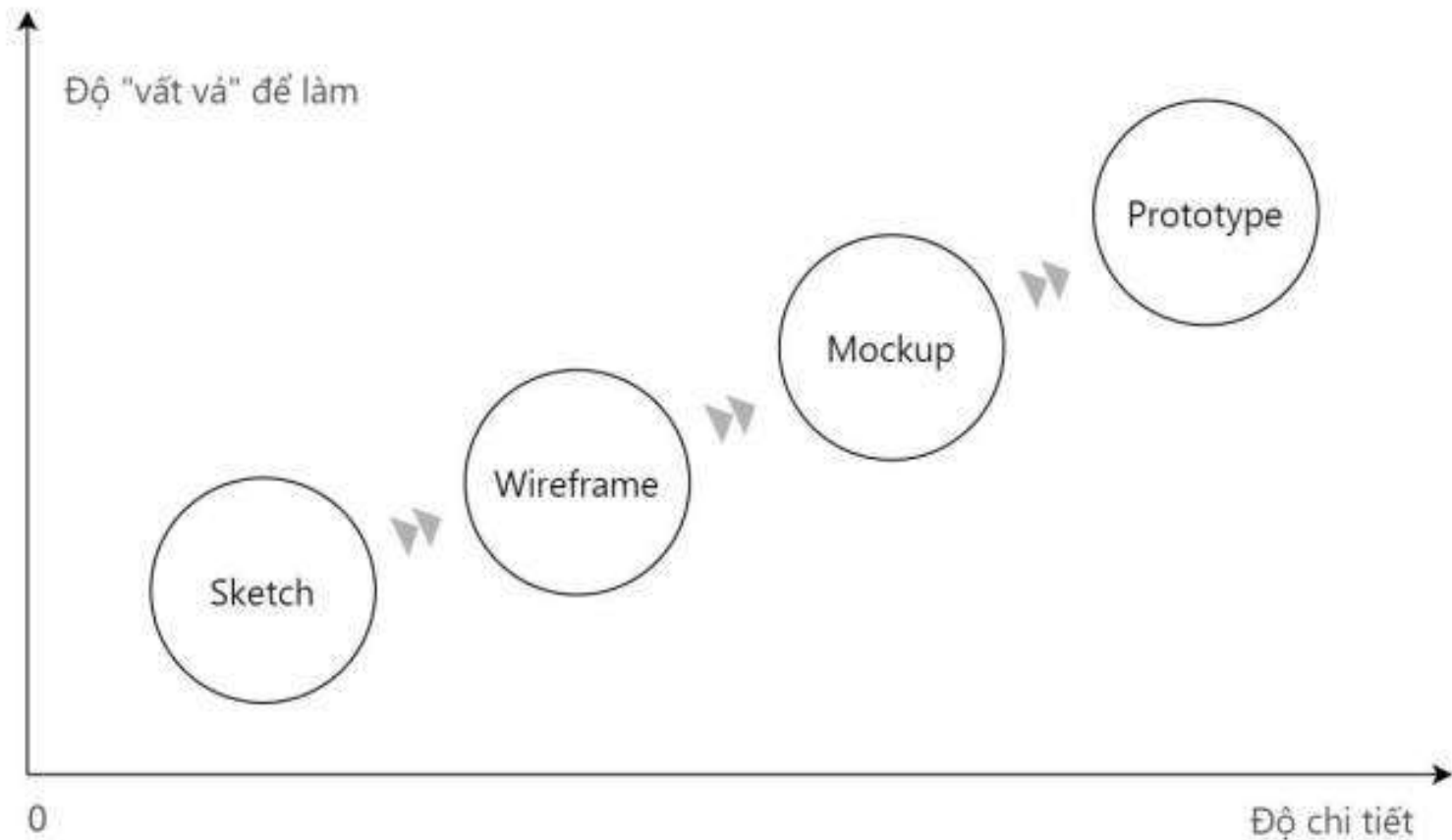
THIẾT KẾ GIAO DIỆN VÀ TƯƠNG TÁC NGƯỜI MÁY

- ▶ CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ THIẾT KẾ GIAO DIỆN VÀ TƯƠNG TÁC NGƯỜI MÁY
- ▶ CHƯƠNG 2: GIỚI THIỆU VỀ UI/UX
- ▶ **CHƯƠNG 3: MOCKUP VÀ WIREFRAME**
- ▶ CHƯƠNG 4: QUY TRÌNH THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG
- ▶ CHƯƠNG 5: CÁC MÔ HÌNH HCI
- ▶ CHƯƠNG 6: THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEB
- ▶ CHƯƠNG 7: THIẾT KẾ GIAO DIỆN DI ĐỘNG (MOBILE)
- ▶ CHƯƠNG 8: ĐÁNH GIÁ GIAO DIỆN VỚI PHÂN TÍCH HEURISTIC
- ▶ CHƯƠNG 9: CÁC TIÊU CHUẨN ISO VỀ GIAO DIỆN NGƯỜI SỬ DỤNG

Chương 3: Mockup và Wireframe

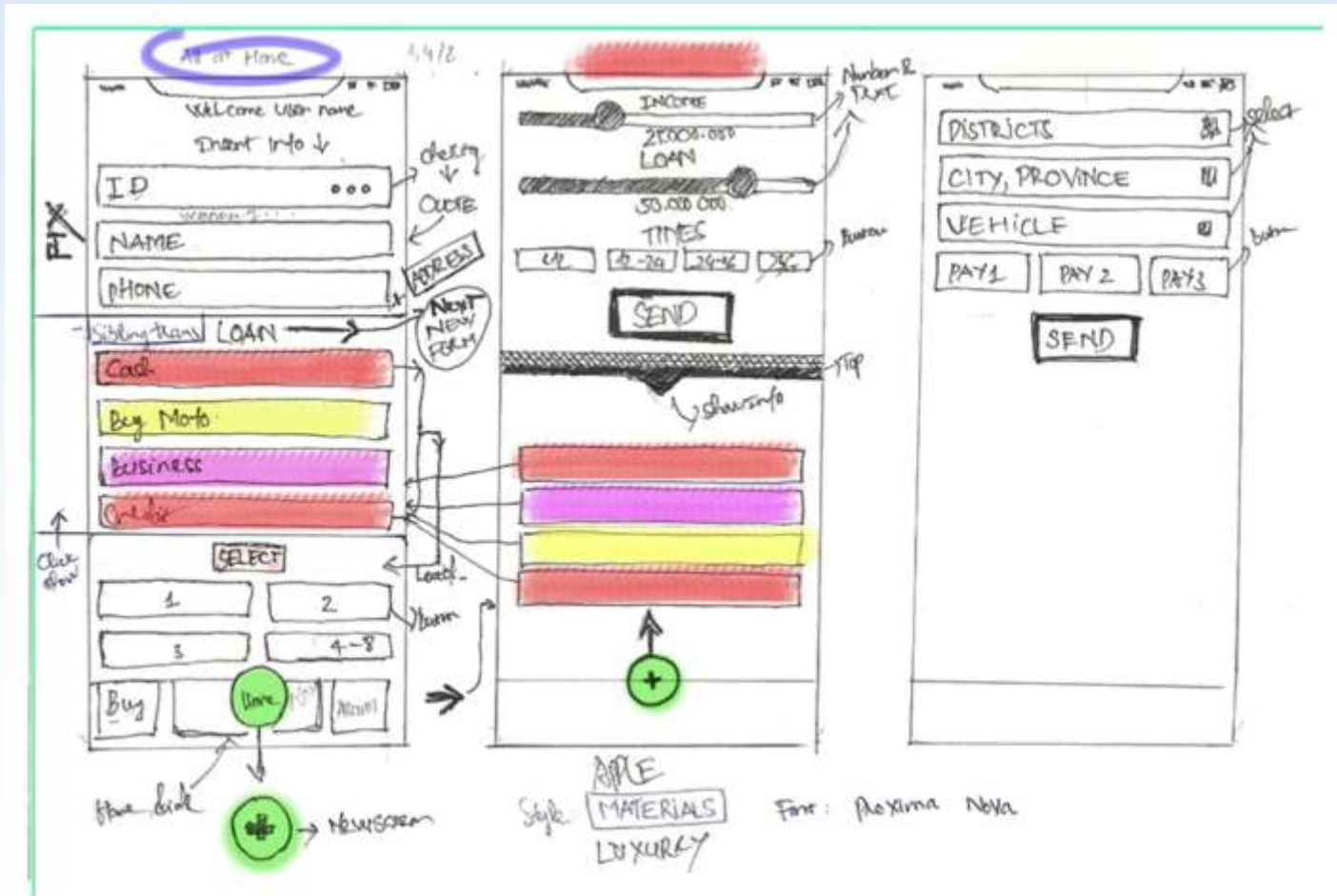
- ▶ 3.1 Khái niệm
- ▶ 3.2 Các loại Wireframe
- ▶ 3.3 Các công cụ tạo Wireframe
- ▶ 3.4 Các nguyên tắc tạo Wireframe

Các loại tài liệu thiết kế



3.1.1 Sketch

- **SKETCH** là bản vẽ tay phác thảo nhanh UI của phần mềm, nhằm ghi nhận nhanh ý tưởng về một chức năng nào đó.



3.1.1 Sketch

► Vai trò

- Phác thảo ý tưởng, tạo bản thử nghiệm
- Tập trung vào cấu trúc
- Thảo luận và phản hồi
- Xây dựng nền tảng cho thiết kế chi tiết hơn
- Tạo sự linh hoạt và sáng tạo

► Đặc điểm

- Dễ dàng tạo và chỉnh sửa
- Thể hiện ý tưởng rõ ràng
- Tiết kiệm thời gian và tiền bạc

3.1.2 Wireframe

- ▶ **Wireframe** (còn gọi là bản vẽ cấu trúc hoặc sơ đồ cấu trúc) là một biểu đồ đơn giản và tĩnh thể hiện cấu trúc và bố cục của giao diện người dùng (UI) hoặc trang web. Wireframe thường được sử dụng để thử nghiệm các ý tưởng thiết kế và thu thập phản hồi từ người dùng trước khi bắt đầu phát triển đầy đủ.

LOGO

CatalogAboutContacts...

search

Go to collection

New arrivals

<

>

LOGO

CatalogAboutContacts...

search

Sneakers

Price

Colors

White

Black

Yellow

Product Name

\$45

Product Name

\$64

Product Name

\$37

LOGO

CatalogAboutContacts...

search

Product Name

\$ 120.99

ADD TO BAG

LOGO

CatalogAboutContacts...

search

Product Name

1

\$ 120.99

Product Name

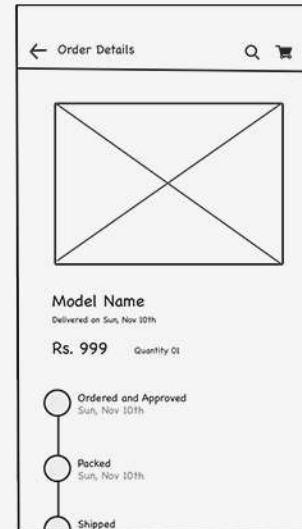
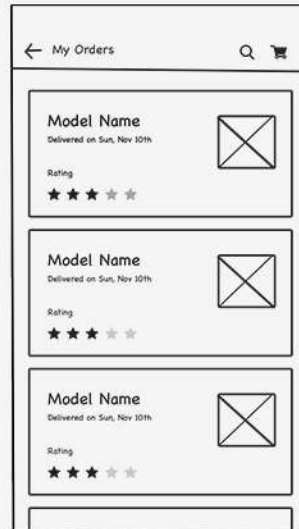
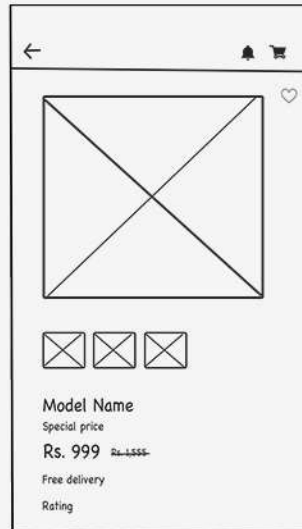
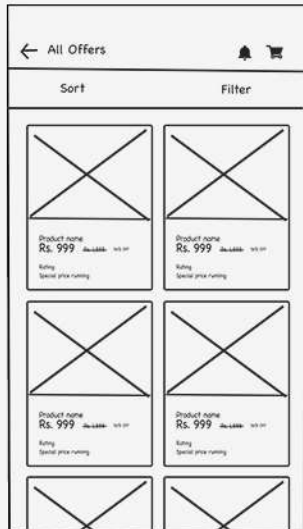
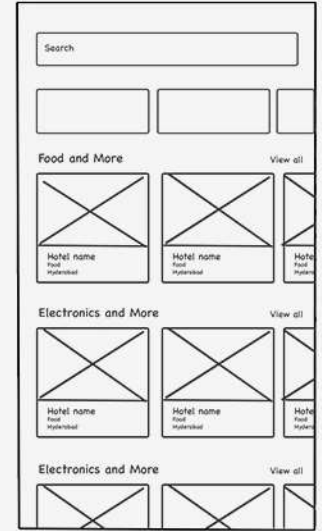
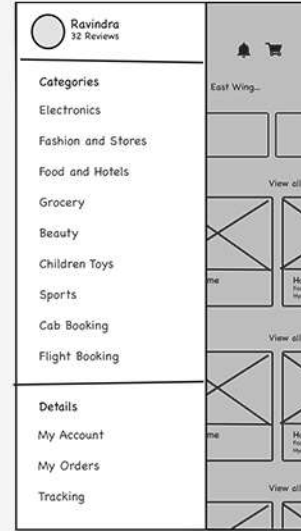
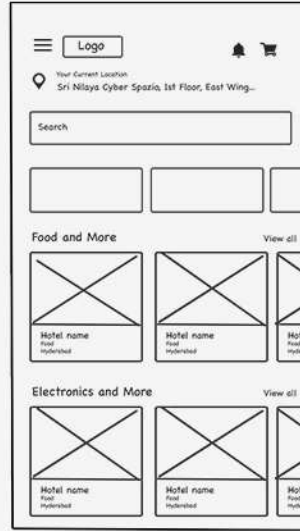
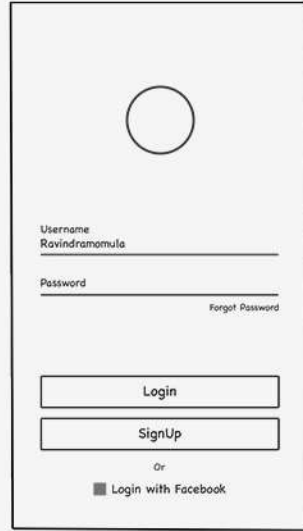
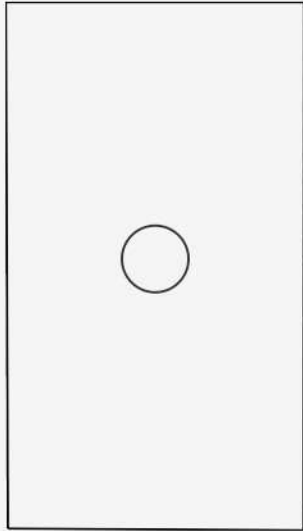
1

\$12.00

Total

\$132.99

CHECKOUT



3.1.2 Wireframe

▶ Vai trò

- Xác định cấu trúc và bố cục
- Thử nghiệm các ý tưởng thiết kế
- Thu thập phản hồi từ người dùng

▶ Đặc điểm

- Tập trung vào bố cục và chức năng
- Dễ dàng tạo và chỉnh sửa
- Thể hiện ý tưởng rõ ràng
- Tiết kiệm thời gian và tiền bạc

3.1.3 Mockup

- ▶ **Mockup** (hay còn gọi là bản thiết kế mô phỏng ban đầu của website) là bản trình bày trực quan một website, chúng thể hiện các yếu tố cần phải có trên giao diện của một trang web bao gồm bố cục, màu sắc, độ tương phản, kiểu chữ, biểu tượng,.....

3.1.3 Mockup



3.1.3 Mockup

► Vai trò

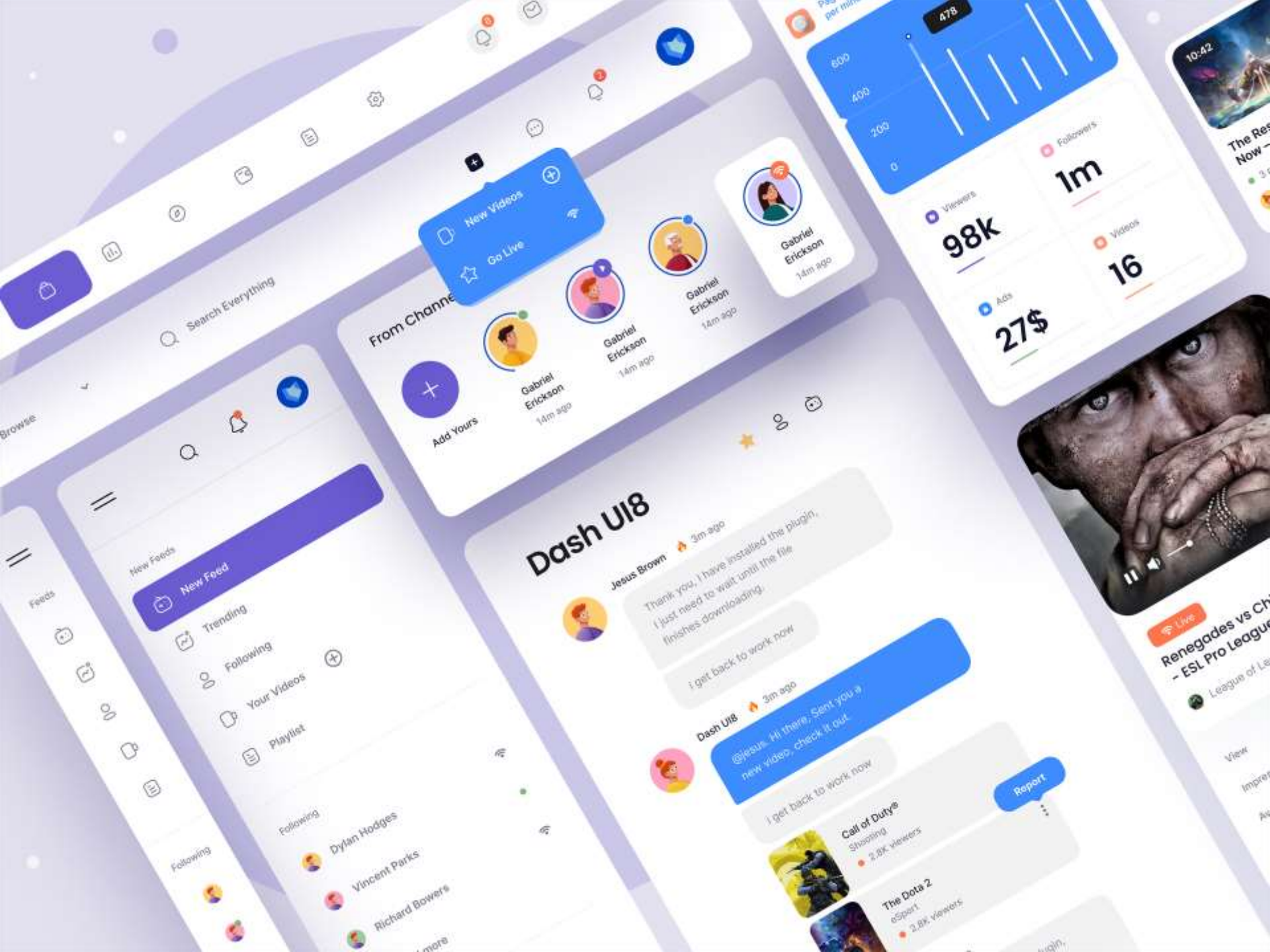
- Trực quan hóa ý tưởng
- Kiểm tra thiết kế giao diện
- Thu thập ý kiến phản hồi
- Giữ tầm nhìn chung
- Kiểm tra trước khi phát triển

► Đặc điểm

- Không tương tác
- Tập trung làm rõ thiết kế
- Tính trực quan

3.1.4 Prototype

- ▶ **Prototype** là “mẫu thử đầu tiên” của phần mềm/ hoặc một chức năng của phần mềm, và người dùng có thể tương tác được ngay trên màn hình của chức năng/ phần mềm đó.



3.1.4 Prototype

► Vai trò

- Kiểm tra ý tưởng và thiết kế
- Đánh giá trải nghiệm người dùng
- Thu thập phản hồi từ người dùng
- Thuyết phục các bên liên quan

► Đặc điểm

- Tính tương tác
- Mức độ chi tiết

3.2 Các loại Wireframe

▶ **Low-Fidelity Wireframe (Wireframe độ trung thực thấp)**

Các thiết kế có độ trung thực thấp (lo-fi) là cái nhìn ban đầu về một sản phẩm trong tương lai và giúp các thành viên trong nhóm đánh giá các ý tưởng và concept thiết kế. Đây là các bản phác thảo thô, thể hiện bố cục cơ bản của các phần tử trên màn hình. Bạn chủ yếu sẽ thấy các đường kẻ và khung màu xám

▶ **High Fidelity Wireframe (Wireframe độ trung thực cao)**

Thiết kế có độ trung thực cao (hi-fi) gắn liền với kết quả cuối cùng của thiết kế sản phẩm. Nội dung, kiểu chữ, hình ảnh, button, và hiệu ứng chuyển động – tất cả được phối hợp với nhau để mô phỏng giống và hoạt động gần với sản phẩm cuối cùng nhất có thể.