

Các yếu tố trong UX









Khả năng sử dụng của một hệ thống tương tác đó là mức độ mà một sản phẩm có thể được sử dụng bởi người dùng quy định để đạt được mục tiêu cụ thể với hiệu quả, hiệu suất và sự hài lòng trong một bối cảnh sử dụng

- ISO-

Tại sao cần quan tâm đến Usability?

- Vì nếu người dùng không đạt được mục tiêu họ mong muốn một cách tốt nhất, thoả đáng nhất thì chúng ta đã mang đến một trải nghiệm tồi.
- Người dùng có rất nhiều lựa chọn khác để đạt được mục tiêu của họ. Do vậy chỉ cần không đạt được mục tiêu trên sản phẩm của bạn, có thể bạn sẽ mất người dùng vào tay đối thủ cạnh tranh mãi mãi.
- "46% người dùng rời khỏi trang web vì không biết công ty làm gì (thông điệp không hiệu quả); 44% là do thiếu thông tin liên hệ; 37% là do thiết kế hoặc điều hướng kém" – Nghiên cứu 2015 của Huff Industrial Marketing, KoMarketing và BuyerZone

Ví dụ



Utility + Usability = Usefulness

- Khả năng sử dụng liên quan đến việc làm cho các chức năng dễ dàng và dễ sử dụng
- Tiện ích là cung cấp các chức năng mà người dùng cần ngay từ đầu.

Tổng kết

- Usability tốt là một khả năng sử dụng được kết hợp với sự tiện ích
- Thiết kế đảm bảo khả năng sử dụng là một phần trong thiết kế UX
- Một sản phẩm có khả năng sử dụng tốt là khi nó đảm bảo được hiệu quả, hiệu suất và sự hài lòng của người dùng