

Hiểu người dùng



Mô hình PACT

P – People

Con người là trung tâm của thiết kế. Luôn luôn nghĩ đến con người trong mọi giai đoạn thiết kế. Cần hiểu về khả năng và hạn chế của con người

A- Activity

Con người sử dụng sản phẩm và hoạt động trên sản phẩm đó để đạt được mục tiêu của họ.

C – Context

Mỗi hoạt động đều có thể diễn ra ở các ngữ cảnh khác nhau, và chịu nhiều ảnh hưởng các yếu tố tác động

T – Technology

Sản phẩm được phát triển dựa trên các nền tảng khác nhau, và chạy trên các thiết bị khác nhau.

People

Đặc điểm Vật lý

Đặc điểm của con người, những khả năng và hạn chế của con người

Nhận thức và hành vi

Cảm giác, tâm lý của con người cũng như các thói quen của họ.

Các vấn đề trong Xã hội - Social

Đó là các yếu tố trong các nhóm xã hội, môi trường tác động đến sự quyết và hành động của con người.

Nhân trắc học

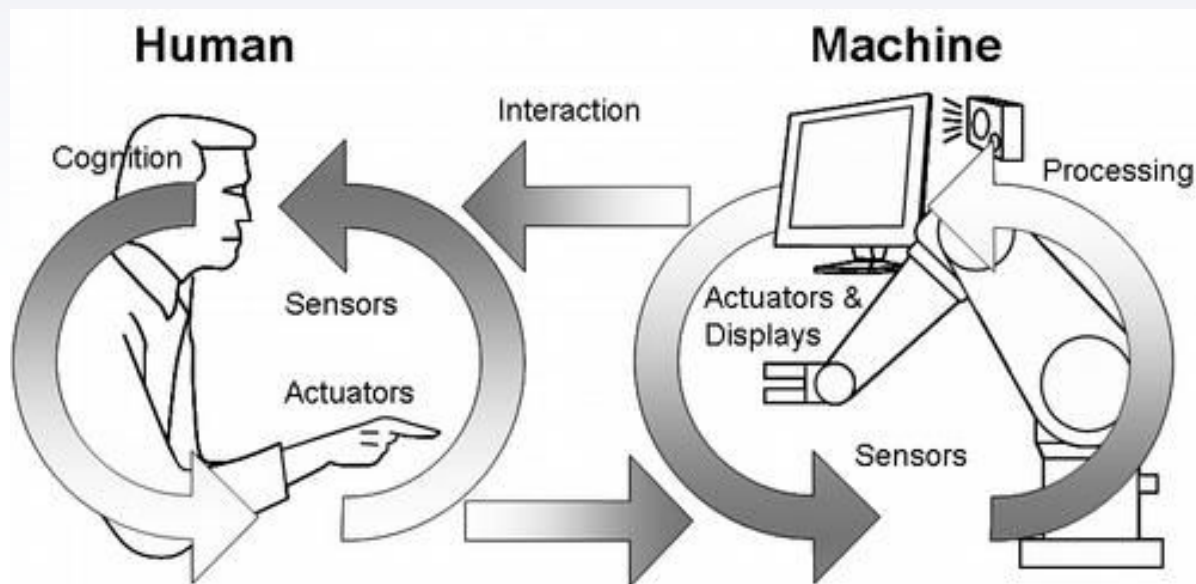
Độ tuổi

Giới tính

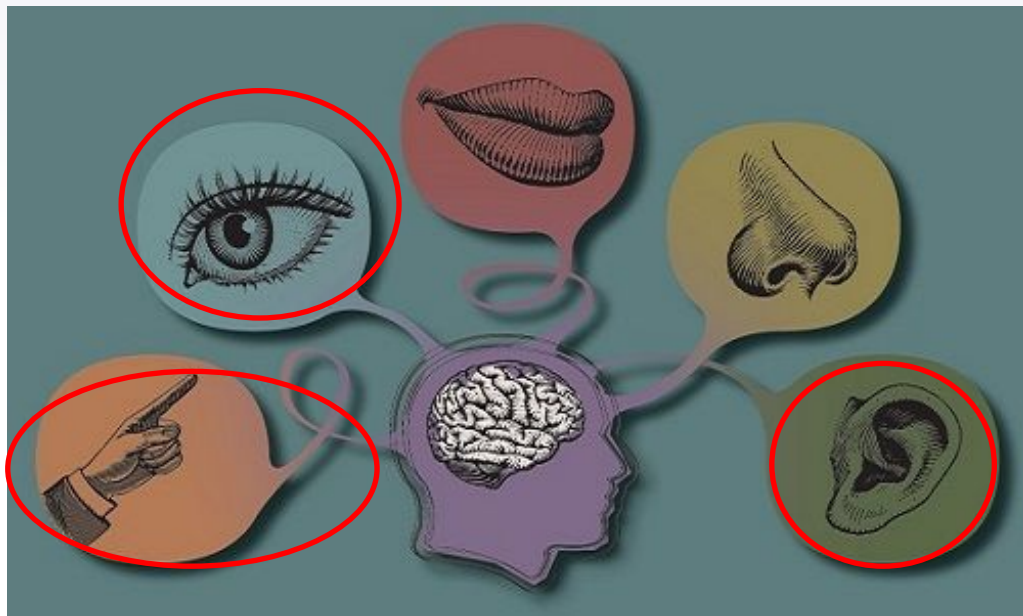
Chiều cao

Cân nặng

Khả năng và hạn chế



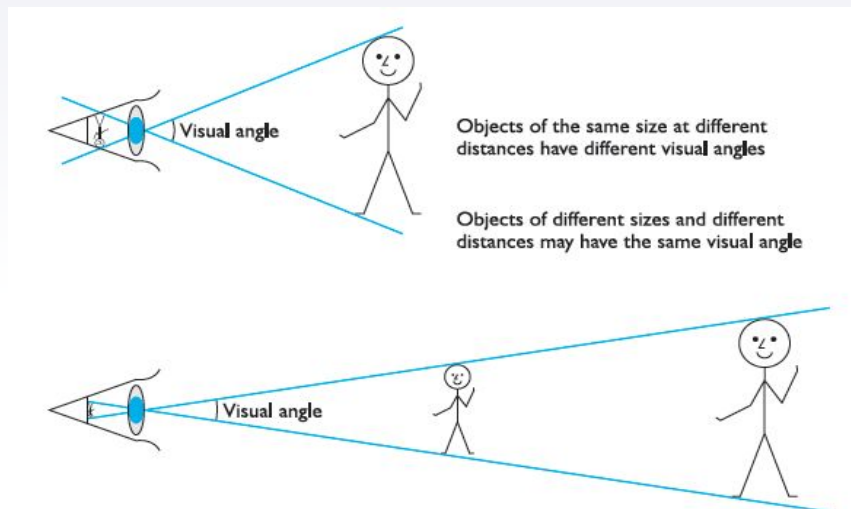
Giác quan của con người



Thị giác

Góc nhìn thị giác

Kích thước và khoảng cách
xác định góc nhìn



Thị giác

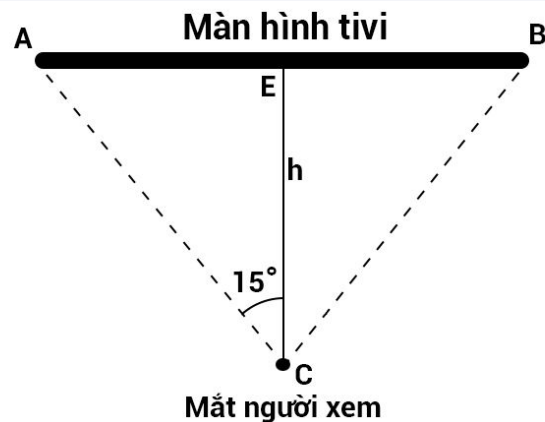
Ví dụ

Cách tính khoảng cách đặt Tivi

- AB: kích thước màn hình TV
- CE: Khoảng cách xem từ mắt đến màn hình Tivi
- Góc C: là góc 30 độ

Công thức tính:

$$CE = AB / \tan 15^\circ$$



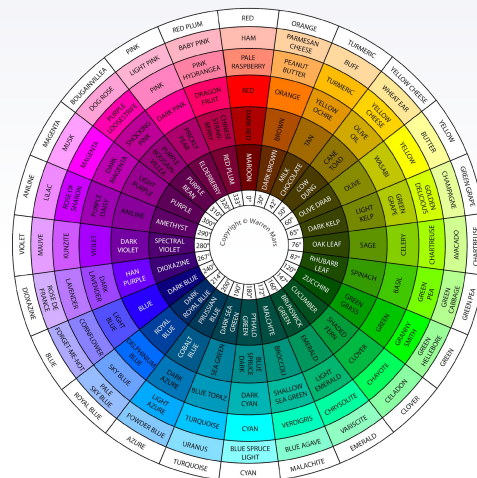
Thị giác

Màu sắc

- Màu sắc được tạo ra bởi việc hấp thụ và phản xạ ánh sáng của một vật thể.
- Mắt người có thể cảm nhận được màu sắc ở các môi trường khác nhau.
- Chúng ta có thể cảm nhận được 7 triệu màu sắc khác nhau; 8% nam giới và 1% nữ giới bị mù màu

The Martian Colour Wheel

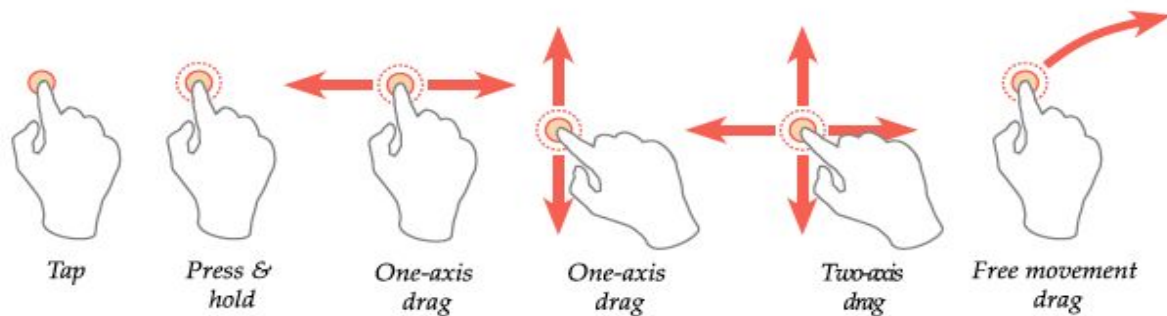
24 evenly spaced hues - fully adjusted



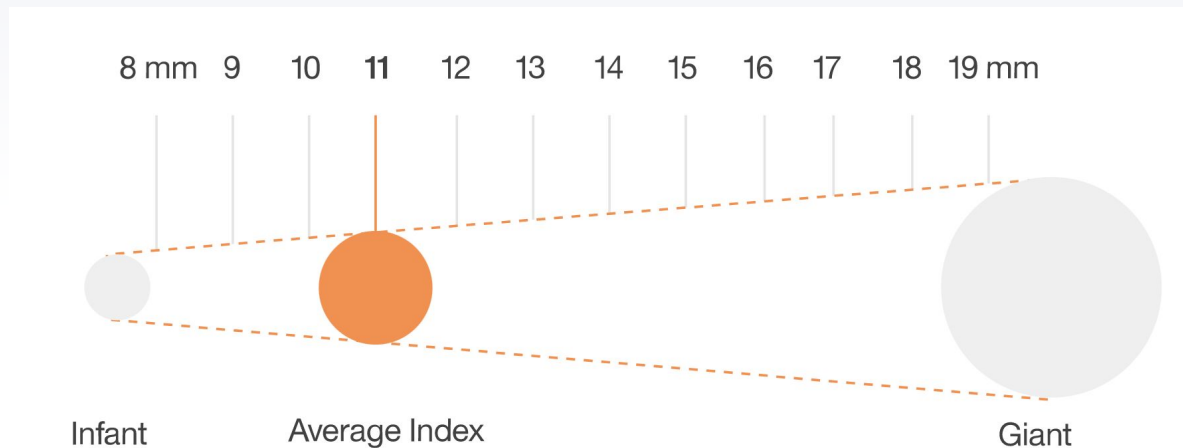
▶ Thính giác

- ▶ Con người có thể nghe thấy âm thanh ở dải tần số 20Hz – 20.000 Hz
- ▶ Khả năng nghe còn phụ thuộc vào tuổi tác và sức khỏe của con người.

Xúc giác

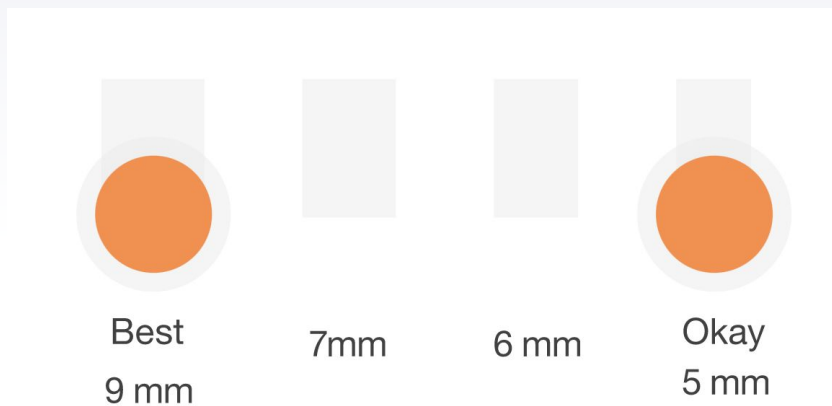


Xúc giác



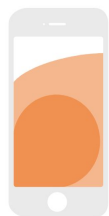
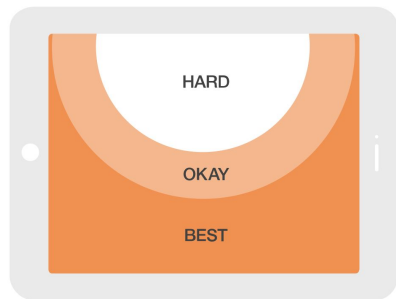
- Kích thước của ngón tay (nguồn: IBM Design)

► Xúc giác

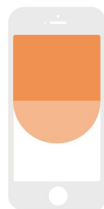


- Kích thước điểm chạm không nhỏ hơn 25 px
(Nguồn: IBM Design)

Xúc giác

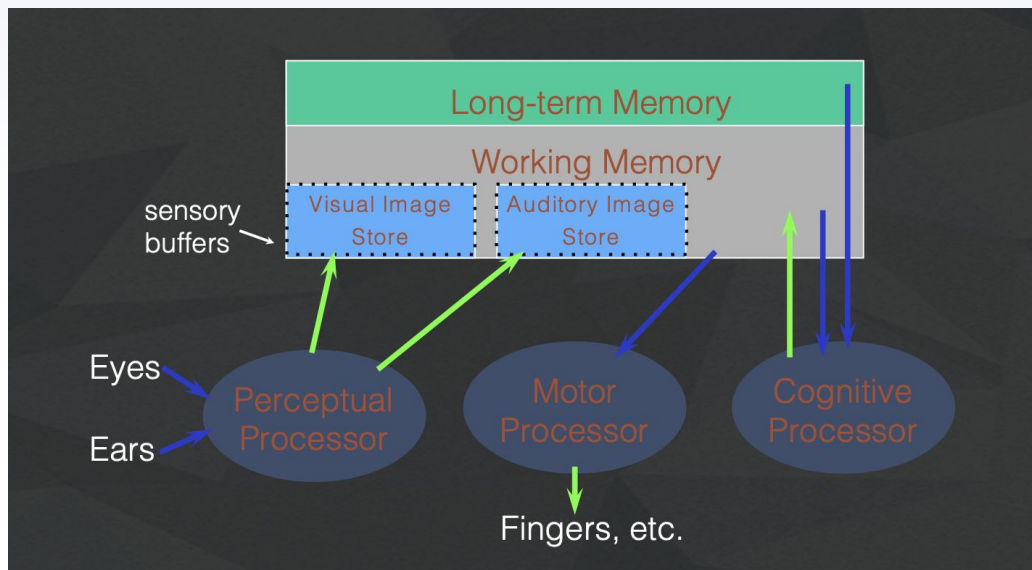


- ▶ Khu vực tương tác



- ▶ Khu vực đọc

People – Hành vi và nhận thức



Tầm nhìn của thị giác

Con người sử dụng tầm nhìn ngoại vi

Tuyển Việt Nam đấu Thái Lan: Bài toán Công Phượng không đá chính

Thích 46 Quan 2

04/09/2019 06:03 GMT+7

Thầy Park hẳn khá đau đầu với Công Phượng khi không dễ xếp chân sút này đá chính trận tuyển Việt Nam đấu Thái Lan diễn ra vào tối mai, 5/9

- Tuyển Việt Nam đấu Thái Lan: Tin không, thầy Park lấy công bù thủ
- Tuyển Việt Nam sáng khoái trên sân tập chờ đấu Thái Lan
- 'Messi Thái Lan' bị nghi chấn thương trước trận gặp Việt Nam

1. Như đã từng đề cập, trong số các tiền đạo mà **tuyển Việt Nam** đang có thì Công Phượng là cái tên khiến Thái Lan đau đầu nhất, bất chấp phong độ của chân sút con cưng của ông Park đang bị đặt dấu hỏi.

Công Phượng sở hữu kỹ năng chơi bóng khá khó chịu, đồng thời đủ tinh quái để khiến hàng phòng ngự Thái Lan mắc bẫy. Và 45 phút xuất hiện ở trận đấu giữa 2 đội với nhau tại King's Cup đã nói lên tất cả.

Bởi từ khi Công Phượng xuất hiện trên sân, thế trận đã thay đổi tương đối rõ rệt khi giúp tuyển Việt Nam tạo ra khá nhiều pha bóng tấn công nguy hiểm, điều mà trước đó các đồng đội như Văn Toàn, Quang Hải chưa thể làm được.



Clean & Protect Mac, Now

Clean Mac files Right Now.
Award-winning System Utility

MỚI NÓNG



Tuyển Việt Nam đấu Thái Lan: Bài toán Công Phượng không đá chính



TP.HCM xin Chính phủ điều chỉnh 3 dự án tại Thủ Thiêm



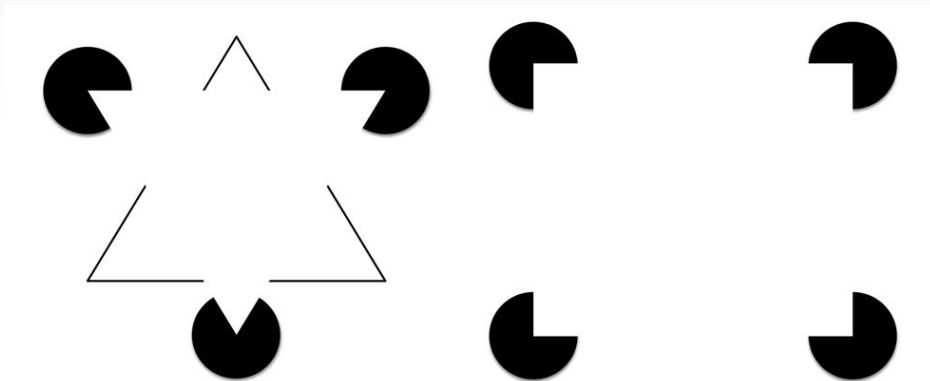
Xem lại các tiết mục đặc sắc tại Đền còn mãi 2019





Nhận thức thị giác

Cái bạn nhìn thấy không giống như bộ não phân tích




Nhận thức thị giác

Con người nhận diện đối tượng bằng khuôn hình

W. NY


[Home](#) [Speakers](#) [Schedule](#) [Workshops](#) [Venues](#) [Get Tickets](#)

Workshops




CSS Grid Landing Page

Pablo Stanley — Design Lead at Invision APP



Smart Responsive Interface Design Patterns

Vitaly Friedman — Co-Founder and

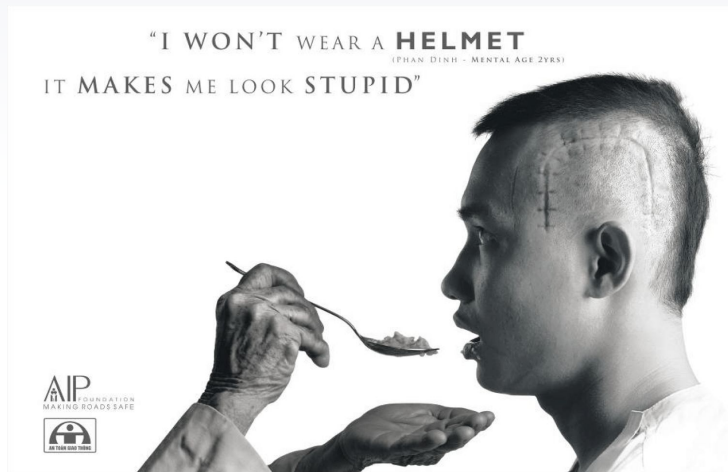


The Business of Design

Chris Do — Founder at The Futur

Nhận thức thị giác

Bộ não nhạy cảm với khuôn mặt



Nhận thức thị giác

Con người dễ nhận ra những thứ trở thành điển hình



Nhận thức thị giác

Màu sắc

- Màu sắc mang ý nghĩa khác nhau
- Màu sắc ảnh hưởng đến tâm trạng của con người

Một số cặp màu không nên dùng

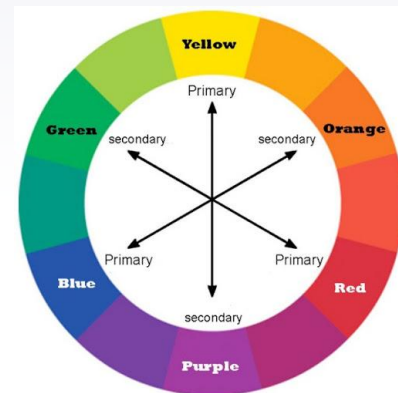
Xanh lá trên nền xanh dương

Vàng trên nền xanh lá

Tím trên nền xanh dương

Cam trên nền xanh lá

Đỏ trên nền xanh lá



Nhận thức thị giác

Cách con người Đọc:

Garbage

GARBAGE

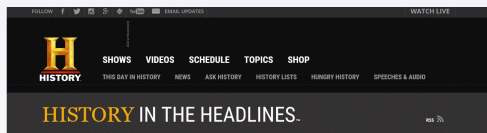
Bread

BREAD

Fortunately these saccades are really fast so you are not blind for long.

They are so fast that you don't even realize they are happening.

Nhận thức Thị giác

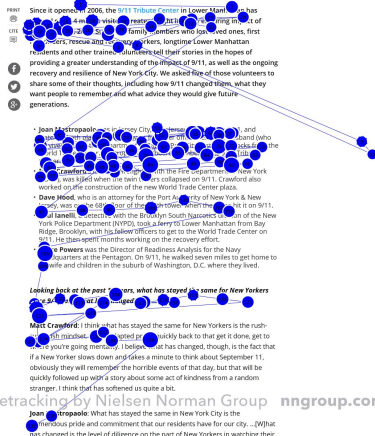


Đọc:

- Quét và định hình đoạn văn bản
- Người đọc có khả năng đọc 250 từ/phút
- Kích thước font tiêu chuẩn từ 9 - 12 point
- Độ dài của dòng khoảng từ 58 - 132 mm



TRENDING NOW



► Nhận thức thính giác



- ▶ Âm thanh cảnh báo

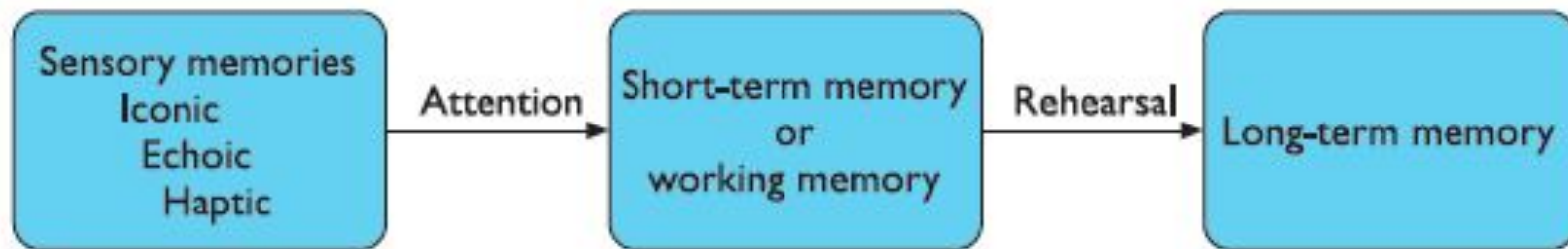


- ▶ Âm thanh thông báo



- ▶ Âm thanh nhạc nền

► Quy trình nhận thức



► People – Các vấn đề trong Xã hội

- Người dùng có những trình độ văn hoá, kinh nghiệm và vị trí trong xã hội khác nhau
- Khác nhau về ngôn ngữ và văn hoá, quan điểm thẩm mỹ.



► People – Văn hoá



Kết luận – Hiểu người dùng

Đặc điểm Vật lý

Đặc điểm của con người, những khả năng và hạn chế của con người

Các vấn đề trong Xã hội – Social

Đó là các yếu tố trong các nhóm xã hội, môi trường tác động đến sự quyết và hành động của con người.

Nhận thức và hành vi

Cảm giác, tâm lý của con người cũng như các thói quen của họ.

Cảm xúc

Là trạng thái của con người ở mức độ phản ánh cao nhất. Nó quyết định thái độ, hành vi của con người.