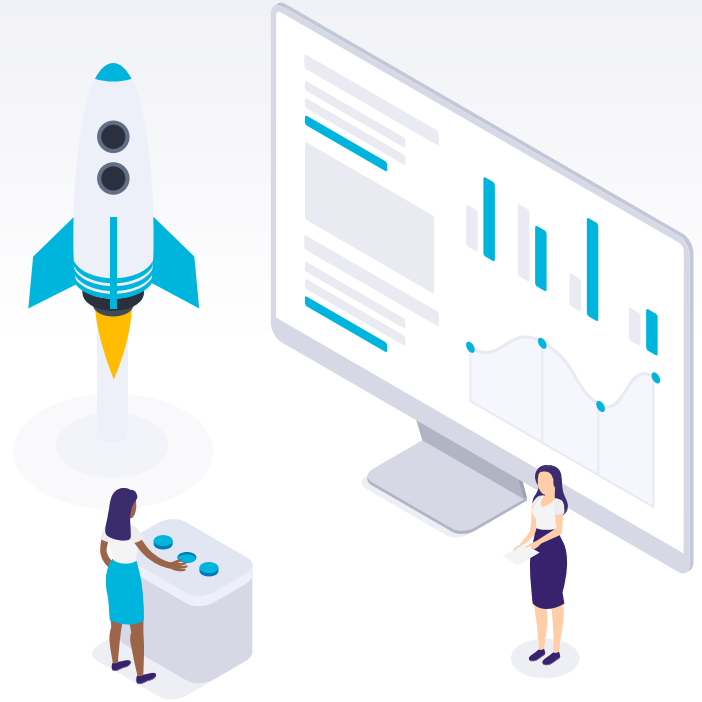


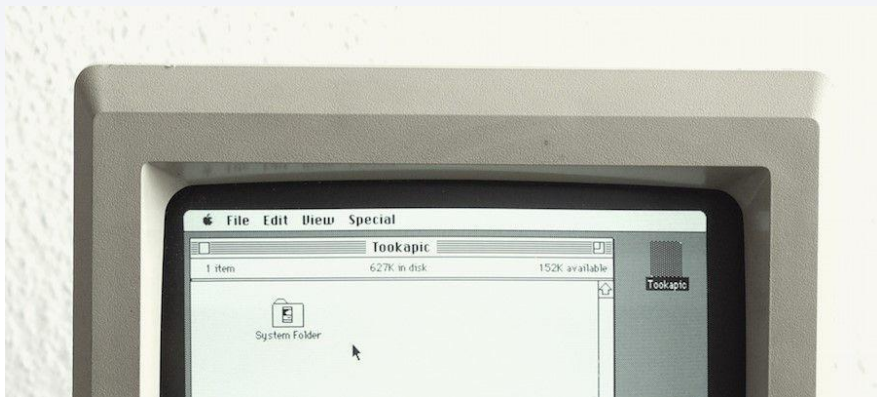
# 8 nguyên tắc vàng của Shneiderman



# 8 nguyên tắc vàng của Shneiderman

- ▶ Những nguyên tắc của Shneiderman sẽ giúp bạn thiết kế khả năng sử dụng tốt hơn.
- ▶ Những nguyên tắc này được Ben Shneiderman đưa ra vào năm 1987 khi ông nghiên cứu đưa vào thiết kế tương tác người dùng và máy tính. Và đến giờ nó được áp dụng trong hầu hết các sản phẩm tương tác.
- ▶ Apple, Google, Microsoft và các công ty lớn đã thành công khi áp dụng 8 nguyên tắc vàng này vào trong thiết kế sản phẩm
- ▶ Những nguyên tắc vàng được thể hiện một cách trực quan và rõ ràng, khiến chúng ta dễ dàng áp dụng.

# 1. Cố gắng đạt được sự nhất quán



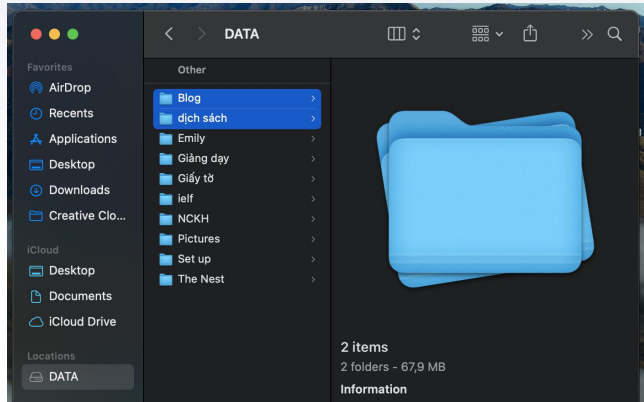
- ▶ Sử dụng các biểu tượng, màu sắc, hệ thống phân cấp menu, lời kêu gọi hành động, user flow khi thiết kế các tình huống và chuỗi hành động tương tự.
- ▶ Tiêu chuẩn hoá cách thông tin được truyền đạt giúp người dùng làm quen với bối cảnh kỹ thuật số.

## 2. Cho phép người dùng thường xuyên sử dụng phím tắt

- ▶ Giúp người dùng hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn.
- ▶ Dùng cho những người dùng đã có kinh nghiệm.
- ▶ Nó đã được áp dụng trong cả hệ điều hành Windows và Mac OS



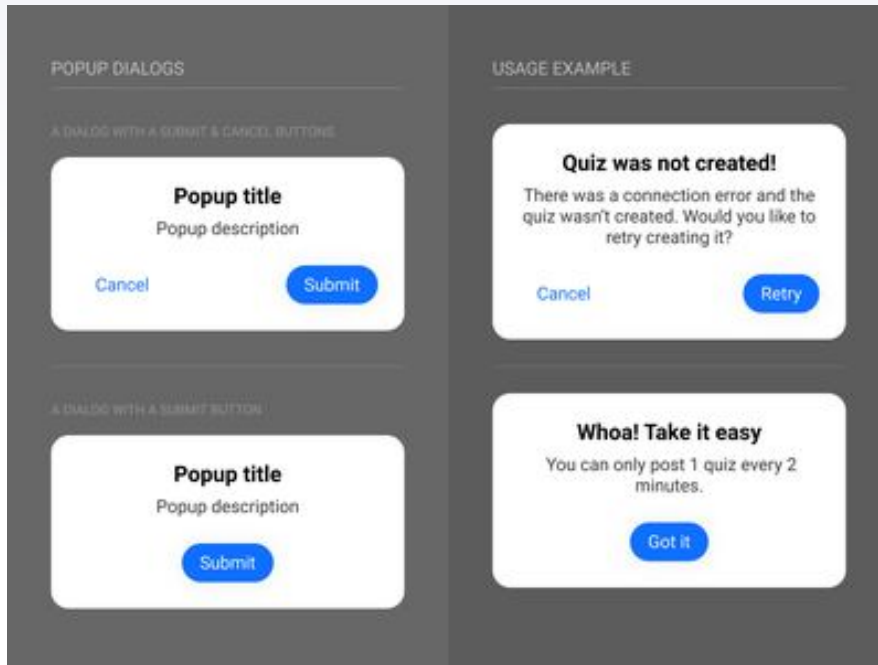
### 3. Cung cấp phản hồi nhiều thông tin



*Một thông báo lỗi mà người dùng không thể đọc được*

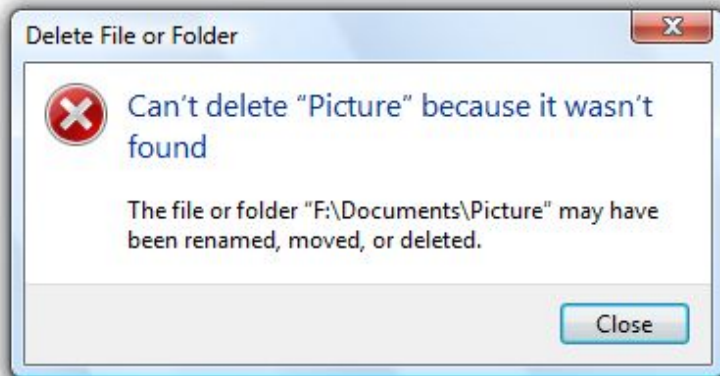
- ▶ Người dùng cần được biết họ đang ở đâu và những gì đang diễn ra mọi lúc
- ▶ Đối với mọi hành động, người dùng cần được có phản hồi thích hợp, và đọc được trong khoảng thời gian hợp lý

## 4. Thiết kế hộp thoại để kết thúc một nhiệm vụ



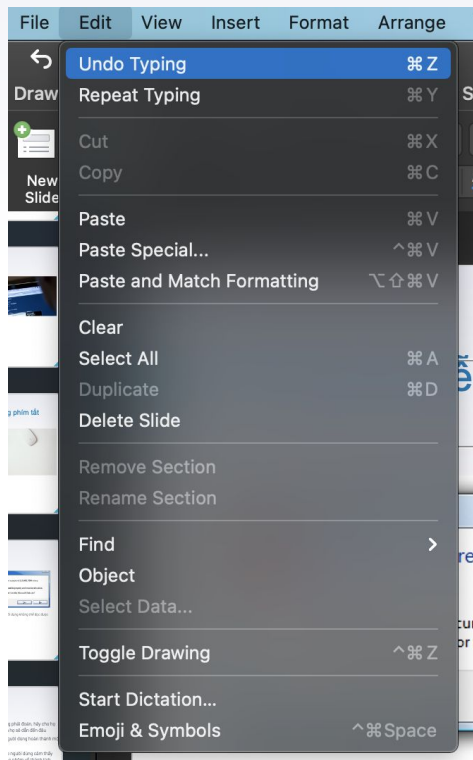
- ▶ Đừng để người dùng phải đoán, hãy cho họ biết hành động của họ sẽ dẫn đến đâu
- ▶ Hãy xác nhận khi người dùng hoàn thành một nhiệm vụ
- ▶ Sự phản hồi sẽ giúp người dùng cảm thấy được hài lòng và nhẹ nhõm về thành tích

## 5. Đưa ra cách xử lý nổi đơn giản



- ▶ Nếu xảy ra lỗi, hãy đưa ra cơ chế đơn giản, dễ hiểu để xử lý lỗi.
- ▶ Không được chỉ trích người dùng

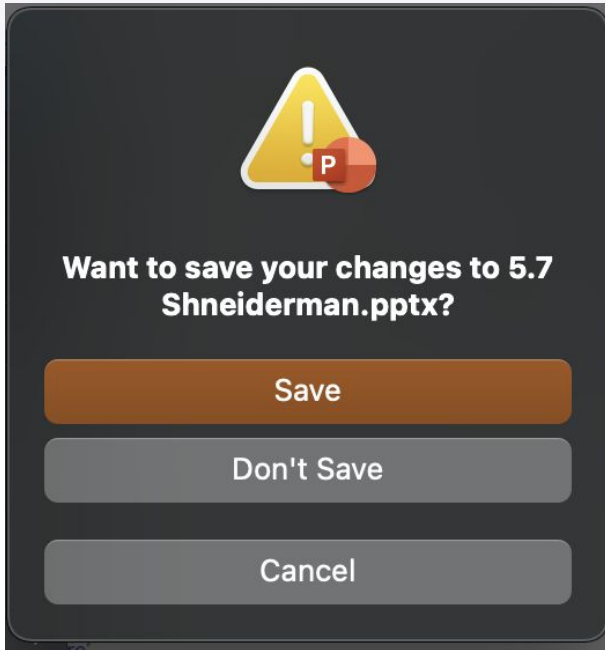
## 6. Cho phép dễ dàng đảo ngược hành động.



- ▶ Cung cấp những cách rõ ràng để người dùng có thể đảo ngược hành động của họ.
- ▶ Việc đảo ngược cho phép được thực hiện ở nhiều điểm khác nhau, cho dù nó được xảy ra sau một hành động đơn lẻ.

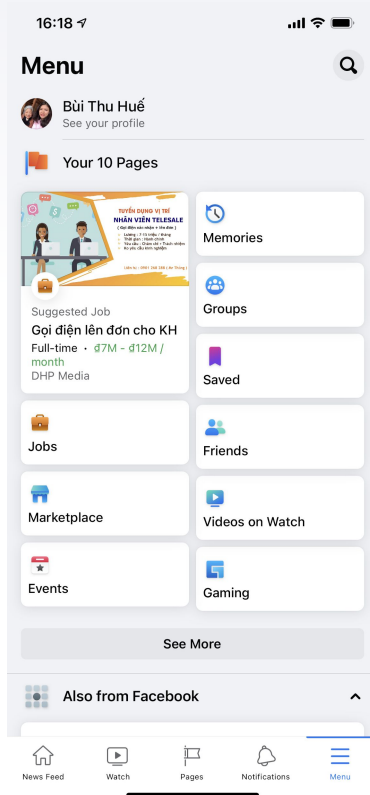


## 7. Hỗ trợ vị trí kiểm soát nội bộ.



- ▶ Cho phép người dùng khởi xướng hành động
- ▶ Cho phép người dùng có toàn bộ quyền kiểm soát để tạo sự tin tưởng cho người dùng

## 8. Giảm tải bộ nhớ ngắn hạn.



- ▶ Khả năng ghi nhớ của con người trong khoảng  $5 \pm 2$ .
- ▶ Hệ thống đơn giản với sự phân cấp thông tin phù hợp.
- ▶ Hãy cho người dùng lựa chọn hơn phải nhớ lại

# ► Tổng kết

- ▶ Khi tuân theo các nguyên tắc vàng của Ben Shneiderman bạn sẽ thiết kế được giao diện người dùng tuyệt vời, hiệu quả và không gây thất vọng.
- ▶ Bất kể một sản phẩm trong môi trường kỹ thuật số nào tương tác với con người bạn đều có thể áp dụng được phương pháp 8 quy tắc vàng của Ben Shneiderman.