**ĐỀ CƯƠNG ÔN THI MÔN TƯƠNG TÁC NGƯỜI MÁY**

1. Khái niệm tương tác người máy. Những lĩnh vực liên quan đến HCI
2. Thị giác, mắt, phân tích tín hiệu
3. Các luật tương đồng, luật cận kề, luật liên tục, lấy ví dụ
4. Xúc giác, vai trò, ảnh hưởng của xúc giác trong HCI
5. Bộ nhớ, bộ nhớ ngắn hạn và dài hạn. Lấy ví dụ
6. Vai trò của máy tính trong tương tác người máy
7. Các loại hình tương tác trong HCI. Lấy ví dụ
8. Các kiểu bố trí bàn phím, tác dụng của việc bố trí như vậy
9. Vai trò của chuột và các thành phần của chuột
10. Hiển thị điểm ảnh
11. Thực tại ảo
12. Bộ xử lý và bộ nhớ
13. Khái niệm tương tác
14. Mô hình Foley
15. Mô hình Norman
16. Công thái học. Ví dụ
17. Giao diện công nghiệp
18. Loại hình tương tác menu. Ví dụ
19. Thiết kế menu. Ví dụ
20. Tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên
21. Giao diện WIMP
22. Khái niệm thiết kế trong HCI, các nguyên tắc thiết kế
23. Nguyên tắc lấy người dùng làm trung tâm.
24. Các mức trong thiết kế điều hướng
25. Các nguyên tắc trong thiết kế điều hướng cục bộ
26. Nhóm cấu trúc trong thiết kế
27. Text và con số trong thiết kế
28. Bảng, khoảng trống trong thiết kế
29. Tính nhất quán trong thiết kế
30. Tính thẩm mỹ, màu sắc và 3D
31. Quy trình thiết kế giao diện người dùng
32. Pha phân tích
33. Pha thiết kế
34. Những ưu điểm của quá trình phát triển hướng người dùng
35. Quy trình phát triển hướng nhiệm vụ.
36. Phân tích nhiệm vụ và phân cấp HTA
37. UML
38. Hypertext, multimedia trong môi trường web