

Chương 9.1: Thiết kế đồ họa: Quan tâm hơn về nghệ thuật và tập trung vào trình bày hình ảnh. 🏡

Trong giao diện người dùng, thì cái nhìn và cảm nhận sẽ được quan tâm nhiều nhất của Giao diện.	<div>Được tạo lúc đầu bởi người dùng</div> <div>Chuyển tải những ấn tượng, vẻ đẹp,</div> <div>Thao tác bằng tay trên các chức năng thật</div> <div>Cho thấy sự tin tưởng</div>
Affordance (là từ dùng để chỉ một vật thể mà khi nhìn nó bạn có thể đoán ra việc sẽ phải tương tác nó thế nào)	<div>Nhận thức và tính thực tế của nghĩa là làm thế nào để xác định là điều có thể sử dụng được</div> <div>An Affordance: chất lượng của một đối tượng, cho phép người dùng thực hiện một hành động (liên quan đến cái nhìn và cảm nhận về đối tượng)</div> <div><div>Thiết kế mới người dùng hành động</div><div>Các thuộc tính nhận thức của các đối tượng mà đề nghị làm thế nào người ta có thể sử dụng nó</div><div>Có thể phục thuộc vào: kinh nghiệm, kiến thức, văn hóa, ... hay là bối cảnh, giao diện, địa điểm các đối tượng</div><div>Nhận thức Affordance có thể khác so với Affordance thực</div><div>Perceived affordance (Nhận thức)</div><div>Nhận thức và thực tế</div><div>Actual affordance (Thực tế)</div><div>Các thuộc tính hành động thực tế của sản phẩm</div><div>Các vấn đề xảy ra</div><div>Các vấn đề này không giống nhau</div><div>nhận thức của người dùng không phải là những gì các nhà thiết kế hy vọng</div></div> <div></div> <div>False Affordance tồn tại khi không có hành động được cung cấp nhưng thông tin thì xác định nó.</div> <div>Perceptible affordance (Nhận thức)</div> <div>Correct rejection (Từ chối đúng)</div>
Signifiers (Thông báo)	<div>Một affordance là một chất lượng của một đối tượng, hoặc một môi trường, cho phép một cá nhân để thực hiện một hành động.</div> <div>Một signifier là một điều mà truyền đạt affordance của một đối tượng</div> <div>Một signifier có thể là nhãn, hướng dẫn, hình dạng, màu sắc, bố cục, âm thanh, video, hình ảnh động, chuột hình dạng, v.v...</div> <div>Trong máy tính, việc thiết kế để signifiers dùng để hành động có thể giao tiếp trên giao diện người dùng</div>

## HCI Design (Human-computer interaction)

Trong HCI, giao diện là ảo và không có affordances như đối tượng vật lý

It does not make sense to talk about interfaces in terms of 'real' affordances - Norman

Giao diện được khái niệm tốt hơn là 'nhận thức' affordances

Trong đồ họa, giao diện màn hình dựa trên, các nhà thiết kế có thể kiểm soát affordances nhận thức

màn hình hiển thị, thiết bị trợ, các nút lựa chọn, bàn phím

Hoạt động bao gồm cảm động, chỉ tay, tìm kiếm, nhấp chuột vào mỗi điểm ảnh của màn hình hiển thị

GUI design

Nhận thức chỉ thông qua hình ảnh

thiết kế tạo ra hình ảnh thích hợp affordances via: thành ngữ quen thuộc, ẩn dụ

cân nhắc về nhận thức

Affordances nhận thức

Hạn chế

Thông tin phản hồi

Hạn chế

Mô hình tâm thần

Mô hình khái niệm

## Visible constraints (Hạn chế có thể nhìn thấy)

Hạn chế các hành động có thể cảm nhận từ sự xuất hiện của đối tượng

Những hạn chế hơn, ít cơ hội cho các lỗi, Nhưng quá nhiều hạn chế, ít linh hoạt và kém hiệu quả hơn

Lợi ích

Hạn chế các hành động sử dụng để hành động hợp lệ

Giúp ngăn ngừa từ việc lựa chọn tùy chọn không chính xác

Loại bỏ nhu cầu về kiến thức hoàn hảo

công nhận trên thu hồi

Hạn chế so với tính linh hoạt và hiệu quả

Ba phần chính \*Theo Norman, 1989)

Vật lý: tham khảo các cách đối tượng vật lý hạn chế sự di chuyển của nhiều điều

Văn hóa

Nghiên cứu các thành ngữ

Nhưng những khác biệt ở những nơi khác nhau

Logic: Khai thác hàng ngày có ý nghĩa lý luận của người dân phổ biến về cách thể giới hoạt động