



Nguyễn Văn AN

Người dùng mới đăng ký trên hệ thống. Chào mừng bạn đến với ứng dụng của chúng tôi!

Liên hệ

Đối tượng chính:

- Độ tuổi: 12–18 tuổi
- Nhóm đối tượng: Học sinh THCS – THPT
- Tâm lý: Năng động, tò mò, thích khám phá và giải trí
- Sở thích: Chơi game hành động, phiêu lưu, giải đố, âm nhạc, hoặc chiến thuật
- Thói quen sử dụng: Thường dùng điện thoại, máy tính bảng hoặc laptop để truy cập
- Thời gian online: Sau giờ học, buổi tối, cuối tuần

📌 Phương pháp: Khảo sát online + Phỏng vấn nhanh

- Bước 1: Tạo một form khảo sát Google Forms với các câu hỏi:
 - Bạn thích thể loại game nào?
 - Bạn thường chơi trên thiết bị gì?
 - Giao diện website như thế nào là dễ dùng với bạn?
 - Bạn thích có những tính năng gì trong một trang web game?
- Bước 2: Gửi form đến các bạn học sinh THCS – THPT thông qua Facebook, Zalo, trường học.
- Bước 3: Phỏng vấn trực tiếp 1 số bạn trẻ để thu thập phản hồi thực tế (tập trung vào cảm xúc và hành vi sử dụng trang web).

Chân Dung Khách Hàng



Minh (14 tuổi)

Sở thích: Game nhập vai, phiêu lưu

Thiết bị: Điện thoại thông minh

Mong muốn: Giao diện dễ dùng, nhiều cấp độ



Lan (16 tuổi)

Sở thích: Chiến thuật, mô phỏng

Thiết bị: Laptop

Mong muốn: Xếp hạng, thi đấu, chat voice



Huy (17 tuổi)

Sở thích: Hành động, bắn súng

Thiết bị: PC

Mong muốn: Tốc độ nhanh, nhiều skin



Hương (15 tuổi)

Sở thích: Âm nhạc, giải đố

Thiết bị: Điện thoại thông minh

Mong muốn: Hiệu ứng đẹp, sự kiện thưởng



Nam (12 tuổi)

Sở thích: Game giáo dục

Thiết bị: Máy tính bảng

Mong muốn: Giao diện vui nhộn, phần thưởng

🧠 a. Khái niệm

✅ UI (User Interface) – Giao diện người dùng

- UI là bộ phận thiết kế giao diện mà người dùng nhìn thấy: màu sắc, font chữ, nút bấm, icon...
- Tập trung vào thẩm mỹ và sự đồng bộ trong giao diện.

✅ UX (User Experience) – Trải nghiệm người dùng

- UX là cách người dùng cảm nhận khi tương tác với sản phẩm: có dễ dùng, nhanh, thoải mái không?
- Tập trung vào luồng sử dụng, tối ưu tính năng, hiệu suất và trải nghiệm toàn diện.

🎨 b. Hình ảnh minh họa

Hình minh họa phân biệt UI/UX:

- UI là thứ bạn nhìn thấy, UX là trải nghiệm bạn nhận được.
- Có thể minh họa UI/UX giống như: giao diện chiếc xe (UI) và cảm giác lái xe mượt hay không (UX).

(Hình minh họa bằng icon hoặc vẽ trên Figma: một giao diện ứng dụng trước và sau khi cải tiến UI/UX)

📱 c. Ví dụ thực tế

✅ 1. Ứng dụng gọi xe (Grab, Be...)

- UI: Màu xanh, nút đặt xe rõ ràng, icon bản đồ dễ nhìn
- UX: Nhập địa chỉ nhanh, đặt xe dễ, thời gian ngắn

✅ 2. Web mua sắm (Shopee, Tiki...)

- UI: Bên trong đẹp, banner bắt mắt, nút mua to rõ
- UX: Tìm sản phẩm dễ, đặt hàng nhanh, thanh toán 1-2 bước

✅ 3. Game mobile

- UI: Nút bắn, giao diện tương tác sinh động
- UX: Game mượt, hướng dẫn rõ, không lag, logic