

ທ້າວ ນຸຊົວ ເຮີ ຫ້ອງ 3CW1

ສະຫຼຸບເນື້ອໃນບົດຮຽນ ບົດທີ 10

1. ການ ອອກແບບພາກສ່ວນສື່ສານກັບຜູ້ໃຊ້ (User Interface Deign) ແມ່ນການອອກແບບຫນ້າຈໍເພື່ອໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສື່ສານກັບລະບົບ, ການອອກແບບພາກສ່ວນສື່ສານກັບຜູ້ໃຊ້ຄວນຄໍານຶງເຖິງຫລັກການອອກແບບຕ່າງໆ, ຫລັກການການອອກແບບຂອງ Theo Mandel ປະກອບດ້ວຍຂໍ້ບັງຄັບ 3 ຢ່າງ
 - ໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສາມາດຄວບຄຸມການເຮັດວຽກບາງຢ່າງໄດ້
 - ລຸດປະລິມານຂອງສິ່ງທີ່ຜູ້ໃຊ້ຕ້ອງຈື່ຈໍາ
 - ພາກສ່ວນສື່ສານຕ້ອງຊອດຄ່ອງກັນ
2. ຊະນິດຂອງພາກສ່ວນສື່ສານກັບຜູ້ໃຊ້ ຫມາຍເຖິງ ບົດລາຍງານ, ເອກະສານ, ການປ້ອນຂໍ້ມູນ, ແລະ ການໂຕ້ຕອບກັບລະບົບ ຊຶ່ງ ໄດ້ແບ່ງອອກເປັນ 2 ພາກສ່ວນຄື: ຮູບແບບການໂຕ້ຕອບລະວ່າ ຜູ້ໃຊ້ກັບລະບົບ ແລະ ຮູບແບບການນໍາສະເຫນີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ , ຮູບແບບການໂຕ້ຕອບລະວ່າຜູ້ໃຊ້ກັບລະບົບ
3. ຮູບແບບການໂຕ້ຕອບລະວ່າຜູ້ໃຊ້ກັບລະບົບ

ຮູບແບບ	ຜົນດີ	ຜົນເສຍ
ໂຕ້ຕອບກັບລະບົບໂດຍກົງ	ວ່ອງໄວ ແລະ ສື່ຄວາມຫມາຍໄດ້ຢ່າງຊັດເຈນງ່າຍຕໍ່ການຮຽນຮູ້	ພັດທະນາຍາກ
ການເລື່ອນເມນູຄໍາສັ່ງ	ຊ່ວຍລຸດຂໍ້ຜິດພາດໃນການໃຊ້ງານຂອງຜູ້ໃຊ້ເນື່ອງຈາກຜູ້ໃຊ້ບໍ່ຕ້ອງພິມຄໍາສັ່ງເອງ	ຊ້າກ່ວາການພິມຄໍາສັ່ງ ແລະ ຖ້າມີເມນູຫລາຍຈະເຮັດໃຫ້ມັນສະຫລັບຊັບຊ້ອນ
ການປ້ອນຂໍ້ມູນລົງໃນຟອມ	ປ້ອນຂໍ້ມູນໄດ້ງ່າຍ	ຕ້ອງໃຊ້ເນື້ອທີ່ໃນຫນ້າຈໍຫລາຍ ແລະ ສ່ຽງຕໍ່ການເກີດຂໍ້ຜິດພາດຖ້າຜູ້ໃຊ້ປ້ອນຂໍ້ມູນຜິດ
ໂຕ້ຕອບດ້ວຍພາສາທໍາມະຊາດ	ໃຊ້ງານງ່າຍສໍາຫລັບຜູ້ໃຊ້ທົ່ວໄປ	1. ຕ້ອງອາໄສເທັກນິກໃນການແປພາສາທີ່ມີປະສິດທິພາບສູງ ແລະ ຕ້ອງເພີ່ມຈໍານວນຄໍາ, ປະໂຫຍກໃຫ້ກັບຕົວແປພາສາຈໍານວນຫລາຍ

4. ຂະບວນການອອກແບບສ່ວນປະສານກັບຜູ້ໃຊ້

- ຄວາມຕ້ອງການພາກສ່ວນສີ່ສານຂອງຜູ້ໃຊ້
- ວິເຄາະວຽກທີ່ຜູ້ໃຊ້ເຮັດໃນແຕ່ລະວັນ
- ວິເຄາະຂໍ້ມູນຂ່າວສານທີ່ຕ້ອງການນຳສະເໜີ
- ວິເຄາະສະພາບແວດລ້ອມການເຮັດວຽກຂອງຜູ້ໃຊ້