**ທ້າວ ນູຊົ່ວ ເຮີ ຫ້ອງ 3CW1**

**ສະຫຼຸບເນື້ອໃນບົດຮຽນ ບົດທີ 10**

1. **ການ ອອກແບບພາກສ່ວນສື່ສານກັບຜູ້ໃຊ້ (User Interface Deign)** ແມ່ນການອອກແບບຫນ້າຈໍເພື່ອໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສື່ສານກັບລະບົບ, ການອອກແບບພາກສ່ວນສື່ສານກັບຜູ້ໃຊ້ຄວນຄໍານຶງເຖິງຫລັກການອອກແບບຕ່າງໆ, ຫລັກການການອອກແບບຂອງ Theo Mandel ປະກອບດ້ວຍຂໍ້ບັງຄັບ 3 ຢ່າງ

* ໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສາມາດຄວບຄຸມການເຮັດວຽກບາງຢ່າງໄດ້
* ລຸດປະລິມານຂອງສິ່ງທີ່ຜູ້ໃຊ້ຕ້ອງຈື່ຈໍາ
* ພາກສ່ວນສື່ສານຕ້ອງຊອດຄ່ອງກັນ

1. **ຊະນິດຂອງພາກສ່ວນສື່ສານກັບຜູ້ໃຊ້** ຫມາຍເຖິງ ບົດລາຍງານ, ເອກະສານ, ການປ້ອນຂໍ້ມູນ, ແລະ ການໂຕ້ຕອບກັບລະບົບ ຊຶ່ງ ໄດ້ແບ່ງອອກເປັນ 2 ພາກສ່ວນຄື: ຮູບແບບການໂຕ້ຕອບລະວ່າງ ຜູ້ໃຊ້ກັບລະບົບ ແລະ ຮູບແບບການນໍາສະເຫນີຂໍ້ມູນຂ່າວສານ , ຮູບແບບການໂຕ້ຕອບລະວ່າງຜູ້ໃຊ້ກັບລະບົບ
2. **ຮູບແບບການໂຕ້ຕອບລະວ່າງຜູ້ໃຊ້ກັບລະບົບ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ຮູບແບບ | ຜົນດີ | ຜົນເສຍ |
| ໂຕ້ຕອບກັບລະບົບໂດຍກົງ | ວ່ອງໄວ ແລະ ສື່ຄວາມຫມາຍໄດ້ຢ່າງຊັດເຈັນງ່າຍຕໍ່ການຮຽນຮູ້ | ພັດທະນາຍາກ |
| ການເລື່ອນເມນູຄຳສັ່ງ | ຂ່ວຍລຸດຂໍ້ຜິດພາດໃນການໃຊ້ງານຂອງຜູ້ໃຊ້ເນື່ອງຈາກຜູ້ໃຊ້ບໍ່ຕ້ອງພິມຄຳສັງເອງ | ຊ້າກ່ວາການພິມຄໍາສັ່ງ ແລະ ຖ້າມີເມນູຫລາຍຈະເຮັດໃຫ້ມັນສະຫລັບຊັບຊ້ອນ |
| ການປ້ອນຂໍ້ມູນລົງໃນຟອມ | ປ້ອນຂໍ້ມູນໄດ້ງ່າຍ | ຕ້ອງໃຊ້ເນື້ອທີ່ໃນຫນ້າຈໍຫລາຍ ແລະ ສ່ຽງຕໍ່ການເກີດຂໍ້ຜິດພາດຖ້າຜູ້ໃຊ້ປ້ອນຂໍ້ມູນຜິດ |
| ໂຕ້ຕອບດ້ວຍພາສາທຳມະຊາດ | ໃຊ້ງານງ່າຍສຳຫລັບຜູ້ໃຊ້ທົ່ວໄປ | 1. ຕ້ອງອາໃສເທັກນິກໃນການແປພາສາທີ່ມີປະສິດທິພາບສູງ ແລະ ຕ້ອງເພີ່ມຈໍານວນຄໍາ, ປະໂຫຍກໃຫ້ກັບຕົວແປພາສາຈໍານວນຫລາຍ |

1. **ຂະບວນການອອກແບບສ່ວນປະສານກັບຜູ້ໃຊ້**

* ຄວາມຕ້ອງການພາກສ່ວນສື່ສານຂອງຜູ້ໃຊ້
* ວິເຄາະວຽກທີ່ຜູ້ໃຊ້ເຮັດໃນແຕ່ລະວັນ
* ວິເຄາະຂໍ້ມູນຂ່າວສານທີ່ຕ້ອງການນໍາສະເຫນີ
* ວິເຄາະສະພາບແວດລ້ອມການເຮັດວຽກຂອງຜູ້ໃຊ້