

Lab 02

Tác động người dùng: Tính dễ sử dụng và thực tế của sản phẩm

--- o0o ---

MỤC TIÊU

Kết thúc bài thực hành sinh viên có khả năng:

- ✓ Phân tích tính dễ sử dụng của sản phẩm
- ✓ Thiết kế quy trình sử dụng

NỘI DUNG: SV THỰC HIỆN MỘT SỐ YÊU CẦU SAU

BÀI 1:

Sinh viên chọn một trang web bất kỳ, phân tích tính dễ sử dụng của trang web.

Sinh viên chú ý một số đặt điểm sau của website

- Hệ thống điều hướng
- Button hành động
- Xác định quy trình khách hàng đi đến mục tiêu. Khách hàng trải qua bao nhiêu bước? Liệt kê cụ thể qua các trang nào.

Ví dụ: web về bán hàng, để khách hàng mua hàng thì website có thể có một số cách sau để mua:

- Từ trang chủ, khách hàng mua
- Từ trang danh mục, khách hàng mua
- Từ banner quảng cáo, khách hàng mua
- Từ trang chi tiết khách hàng mua.
- Để quá trình mua thành công, khách hàng phải trải qua bao nhiêu bước?

BÀI 2:

Thiết kế một quy trình dễ sử dụng nhất? Vẫn yêu cầu từ bài 1, Bạn là An bạn hãy vẽ một quy trình (ra giấy) chính của trang web game đó mà người dùng có thể dễ sử dụng nhất?

- Phát thảo lên giấy giao diện website game các khung với tiêu đề tương ứng từng vùng dữ liệu: logo, banner, header, footer, Game mới, game hot, game chơi nhiều, menu, đăng ký đăng nhập, các button hành động.
- Chú ý thanh điều hướng, hình ảnh và button hành động.

BÀI 3: GV CHO THÊM

*** YÊU CẦU NỘP BÀI:

- SV sử dụng Figma để vẽ hình minh họa
- Hoàn thiện các yêu cầu lưu vào file word
- Nộp bài theo yêu cầu của GVHD lên LMS
- KHÔNG NỘP BÀI XEM NHƯ 0 ĐIỂM.

--- Hết ---