

Lab 01

Tác động người dùng: Chân dung khách hàng

--- 000 ---

Mục TIÊU

Kết thúc bài thực hành sinh viên có khả năng:

- ✓ Hiểu và phân biệt được khái niệm UI/UX
- ✓ Xác định đối tượng và chân dung khách hàng.

NÔI DUNG: SV THỰC HIỆN MỘT SỐ YỆU CẦU SAU

BÀI 1:

Sinh viên tìm hiểu và phân biệt được khái niêm UI/UX?

- a.Khái niêm
- b.Hình ảnh minh hoa
- c. Ví dụ thực tế

BÀI 2:

Sinh viên xác định đối tượng và chân dung khách hàng trong một vấn đề sau:

An là nhân viên phòng thiết kế của "Công Ty TNHH Một Thành Viên Game 123". An nhận nhiệm vụ phân tích và xây dựng chân dung khách hàng cho một trang web game dành cho các bạn trẻ từ 12 tuổi đến 18 tuổi sắp sẽ ra mắt. An phải làm gì? Ban là An ban sẽ làm gì?

Xác định đối tượng sẽ tham gia website?



- O Sử dụng một cách (nêu rõ cách thực hiện) để tiếp cận khách hàng và lấy thông tin khách hàng?
- O Ghi nhận lại tối thiểu 5 mẫu khách hàng?
- O Sử dụng Figma với công cụ cơ bản để tạo mẫu chân dung khách hàng như trong bài học. Các công cụ cần nghiên cứu
 - Shape
 - Text
 - Frame
 - Plugin: unplash
 - Xuất file

BÀI 3: GV CHO THẾM

*** YÊU CẦU NỘP BÀI:

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

--- Hết ---



Tham khảo các mẫu persona

