

Lab 04

Trải nghiệm người dùng: Hành vi khách hàng

--- o0o ---

MỤC TIÊU

Kết thúc bài thực hành sinh viên có khả năng:

- ✓ Nghiên cứu hành vi của khách hàng
- ✓ Thiết kế chức năng của website

NỘI DUNG: SV THỰC HIỆN MỘT SỐ YÊU CẦU SAU

BÀI 1:

Sinh viên nghiên cứu chi tiết hành vi của khách hàng khi tham gia trang web. Vẽ sơ đồ hành vi khách hàng với từng mong muốn:

- Đăng nhập/ đăng ký
- Mua hàng
- Chơi game
- Comment
- Chia sẻ

Ví dụ hành vi mua hàng có nhiều trường hợp xảy ra (có thể sử dụng công cụ shape, text của figma để vẽ sơ đồ):

- Banner → mua hàng
- trang chủ → nút đặt hàng → Mua hàng
- trang chi tiết → chọn biến thể → chọn số lượng → mua hàng
-
- mua hàng → nhập thông tin người đặt hàng → chọn phương thức thanh toán / chọn voucher → tạo đơn hàng

-

BÀI 2:

Chức năng của website

1. SV sẽ site map cho một web game (xem lại yêu cầu từ bài 1 và quá trình nghiên cứu khách hàng, trải nghiệm khách hàng, hành vi khách hàng)
2. Mô tả chi tiết và liệt kê đầy đủ chức năng của website trên.

BÀI 3: GV CHO THÊM BÀI TẬP

***** 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 ---