

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CẦN THƠ  
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN - TRUYỀN THÔNG**



**BÀI BÁO CÁO  
CT273 - GIAO DIỆN NGƯỜI - MÁY**

**ĐỀ TÀI: HỆ THỐNG THÔNG TIN GIẢI TRÍ  
TRÊN XE**

**Sinh viên thực hiện:**

**Giáo viên hướng dẫn:**

**ThS. BÙI ĐĂNG HÀ PHƯƠNG**

**Cần Thơ, tháng      năm 2022**

## MỤC LỤC

MỤC LỤC	2
DANH MỤC HÌNH	3
DANH MỤC BẢNG	4
1. GIỚI THIỆU	5
2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	6
2.1 Các nguyên tắc thiết kế hệ thống tương tác.....	6
2.2 Tâm lý học nhận thức trong tương tác người-máy.....	6
2.3 Các phương pháp tiếp cận thiết kế tương tác.....	6
2.4 Lý thuyết thiết kế tương tác.....	6
3. CONCEPTUAL DESIGN	7
3.1 Mô tả vấn đề và các giải pháp thiết kế.....	7
3.2 Hierarchical model.....	7
3.3 Mô hình khái niệm - Conceptual model.....	7
4. PROTOTYPES	8
4.1 Low-fidelity prototype.....	8
4.2 Mid-fidelity prototype.....	8
5. KIỂM THỬ PROTOTYPE VỚI NGƯỜI DÙNG	9
6. ĐÁNH GIÁ	10
7. KẾT LUẬN	11
TÀI LIỆU THAM KHẢO	12
PHỤ LỤC	13

## **DANH MỤC HÌNH**

## **DANH MỤC BẢNG**

## **1. GIỚI THIỆU**

## **2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT**

### **2.1 Các nguyên tắc thiết kế hệ thống tương tác**

### **2.2 Tâm lý học nhận thức trong tương tác người-máy**

### **2.3 Các phương pháp tiếp cận thiết kế tương tác**

### **2.4 Lý thuyết thiết kế tương tác**

#### **2.4.1 Mô hình khái niệm - Conceptual model**

#### **2.4.2 Nguyên mẫu – Prototype**

### **3. CONCEPTUAL DESIGN**

#### **3.1 Mô tả vấn đề và các giải pháp thiết kế**

#### **3.2 Hierarchical model**

#### **3.3 Mô hình khái niệm - Conceptual model**

## **4. PROTOTYPES**

### **4.1 Low-fidelity prototype**

### **4.2 Mid-fidelity prototype**



## **5. KIỂM THỬ PROTOTYPE VỚI NGƯỜI DÙNG**

## **6. ĐÁNH GIÁ**

## **7. KẾT LUẬN**

## **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

[1]

[2]

## **PHỤ LỤC**