

HCI

Quy trình thiết kế

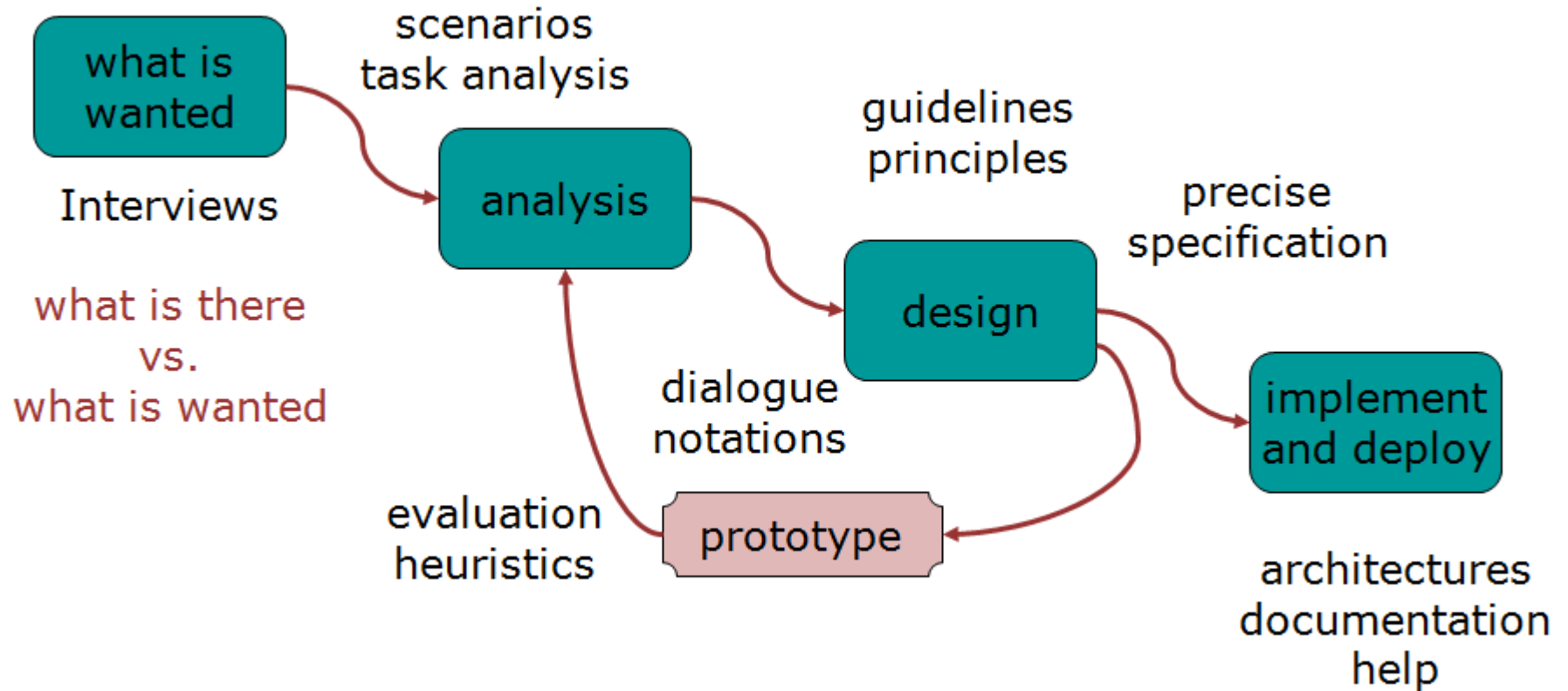
Phạm Thị Ngọc Diễm
Khoa CNTT&TT – ĐHCT

2016-2017

Nội dung

-
-

Quy trình thiết kế



[Dix et al, p.195]

Yêu cầu

-

-

-

-

-

-

-

Phân tích

•

—

—

•

—

•

—

—

Thiết kế



Lặp lại và prototype

-

-

-

-

-



-

-

-



-

Cài đặt và triển khai

-

-

-

-

-

•

•

•

•

•

7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)

Norman's 7 Principles

1. Use both knowledge in the world and knowledge in the head.
2. Simplify the structure of tasks.
3. Make things visible: bridge the gulfs of Execution and Evaluation.
4. Get the mappings right.
5. Exploit the power of constraints, both natural and artificial.
6. Design for error.
7. When all else fails, standardize.

7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)

-

-

-

-

-

7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)

-

-

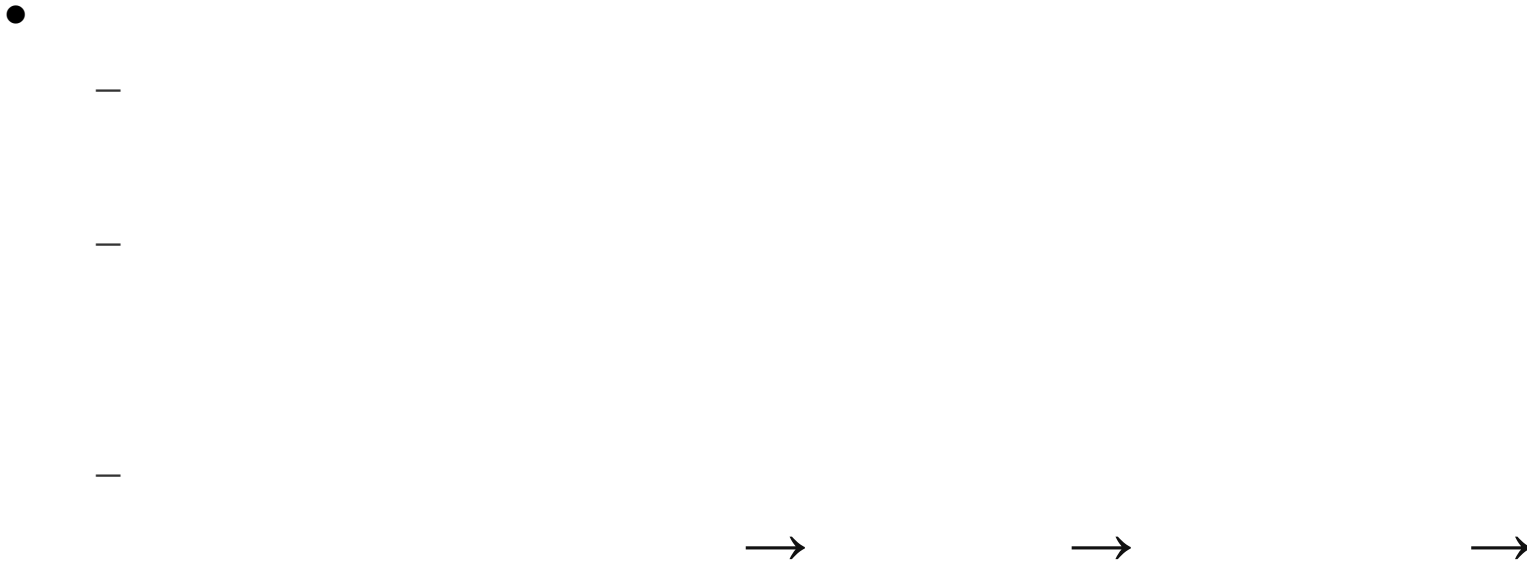
-

-

-

-

7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)



7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)

•

—

—

—

Họ:

Tên:

Giới tính:

☒

Nam

☐

Nữ

☐

Không muốn ghi rõ

7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)

- -
 - →
 - →
-
-
-



7 QUY TẮC THIẾT KẾ CỦA NORMAN (1988)

-

-

-

-

8 QUY TẮC VÀNG CỦA Shneiderman

Shneiderman's 8 Golden Rules

1. Strive for consistency
2. Enable frequent users to use shortcuts
3. Offer informative feedback
4. Design dialogs to yield closure
5. Offer error prevention and simple error handling
6. Permit easy reversal of actions
7. Support internal locus of control
8. Reduce short-term memory load

8 QUY TẮC VÀNG CỦA Shneiderman

-

-

-

-

8 QUY TẮC VÀNG CỦA Shneiderman

-

-

-

-

-

-

-

-

8 QUY TẮC VÀNG CỦA Shneiderman

-

-

-

-

-

-

-

8 QUY TẮC VÀNG CỦA Shneiderman

-

-

-

-

-

-

-

-