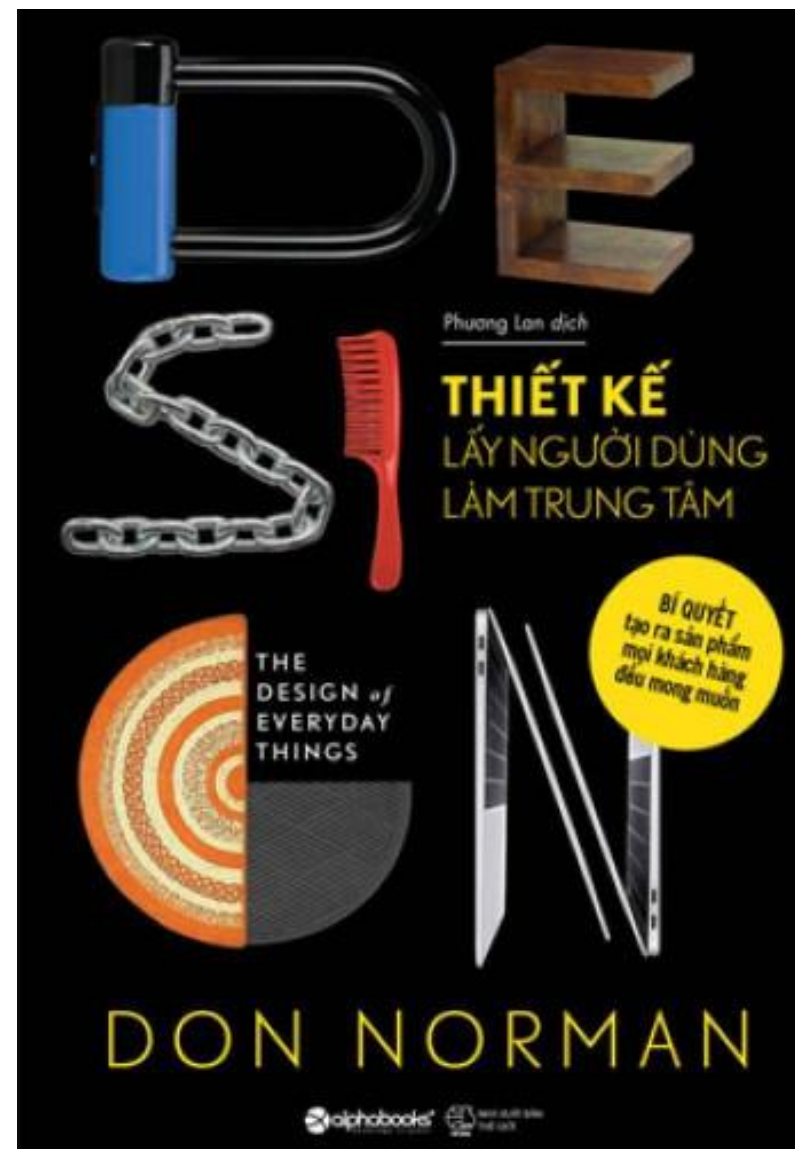


Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm

Huutm & Hiennt





Kiến thức trong đầu và kiến thức thực tế

- Cả kiến thức trong thực tế và kiến thức trong đầu óc đều cần thiết đối với hoạt động sống của con người.
- Điều hoàn hảo nhất là khi con người có đủ kiến thức và kinh nghiệm (kiến thức trong trí óc) để sử dụng một sản phẩm cụ thể nào đó nhưng nhà thiết kế cũng nên đưa vào thiết kế của mình những chỉ dẫn cần thiết (kiến thức trong thế giới xung quanh) để con người có thể sử dụng tốt sản phẩm
- Chương này chỉ ra phương thức kết hợp giữa kiến thức trong thực tế và kiến thức trong trí óc con người

Kiến thức trong thực tế

- Kiến thức trong thực tế đóng vai trò là công cụ nhắc nhở của chính nó.
- Nó có thể giúp chúng ta khôi phục lại những cấu trúc mà nếu không có nó chúng ta có thể đã quên mất.
- Kiến thức trong thực tế không đòi hỏi chúng ta phải học nhưng lại khó thực hiện hơn. Ví dụ: gõ bàn phím, ban đầu sẽ gõ rất chậm và khó khăn
- Cần có những phương tiện hỗ trợ biến những kiến thức thực tế thành kiến thức trong đầu





Trí nhớ chính là kiến thức trong đầu óc con người

- Kiến thức trong đầu thì không ổn định nó đến rồi đi.
 - Ví dụ: mật khẩu, đôi khi chúng ta có thể quên nếu số lượng mật khẩu trở lên quá lớn hoặc không xác định được mật khẩu này để mở khóa nào.
 - Độ bảo mật của mật khẩu không có nhiều ý nghĩa bởi phần lớn mật khẩu bị đánh cắp trực tiếp bởi lộ thông tin hoặc qua các phần mềm theo dõi “key loggers”
 - Phương pháp an toàn là dùng nhiều mã định dạng: ít nhất 2 loại mật khẩu khác nhau – một cái bạn có và một cái bạn biết
- Trí nhớ chia ra thành: ký ức ngắn hạn và trí nhớ dài hạn

Kiến thức trong đầu óc con người

- Kiến thức trong thế giới thực tại, kiến thức đến từ bên ngoài là một công cụ có giá trị giúp con người ghi nhớ, nhưng chỉ khi nó có mặt ở đúng lúc, đúng chỗ và đúng hoàn cảnh. Còn lại chúng ta sẽ phải sử dụng kiến thức trong đầu mình.
- Kiến thức thực tế có thể bắt gặp được nhưng kiến thức trong đầu cần sách vở
- Một trí nhớ hiệu quả sử dụng tất cả những nguyên liệu sẵn có: kiến thức trong thực tại, kiến thức trong đầu và sự kết hợp của cả hai.
- Khôn ngoan nếu chuyển một phần gánh nặng ghi nhớ sang cho các công cụ: ghi chú, lịch làm việc, đặc biệt là các chương trình và dịch vụ nhắc nhở trên điện thoại máy tính.



Sự cân bằng giữa sử dụng kiến thức thực tế và kiến thức trong đầu

Kiến thức trong thực tế	Kiến thức trong đầu
Thông tin có sẵn và dễ hiểu khi con người nắm bắt được nó	Chỉ thông tin trong trí nhớ hoạt động là luôn sẵn có. Các thông tin khác đòi hỏi phải tìm kiếm và nỗ lực mới có
Lý giải thay thế việc học hỏi. Việc lý giải thông tin dễ dàng đến đâu phụ thuộc vào kỹ năng của nhà thiết kế	Đòi hỏi phải học tập và quá trình học tập có thể dài và tốn công sức. Nó có thể dễ dàng hơn nếu nội dung học có cấu trúc hoặc người học có công cụ, hay có một mô hình khái niệm tốt
Chậm do phải tìm kiếm và lý giải	Có thể đủ, đặc biệt nếu việc nắm chắc thông tin kiến mọi việc trở nên gần như tự động
Độ dễ dàng sử dụng ở lần tiếp cận đầu tiên cao	Độ dễ dàng sử dụng ở lần tiếp cận đầu tiên thấp
Có thể thô nháp và xấu xí, đặc biệt nếu cần chứa đựng nhiều thông tin. Điều này có thể dẫn đến nhiều cản trở cho người sử dụng. Đây chính là cơ hội để các nhà tạo hình và thiết kế công nghiệp phát huy vai trò của mình	Không cần phải thể hiện bất cứ điều gì giúp nhà thiết kế có thể thoải mái hơn, khiến bề ngoài của sản phẩm rõ ràng và dễ coi hơn – đổi lại việc sử dụng lần đầu tiên, học hay ghi nhớ sẽ khó khăn hơn.

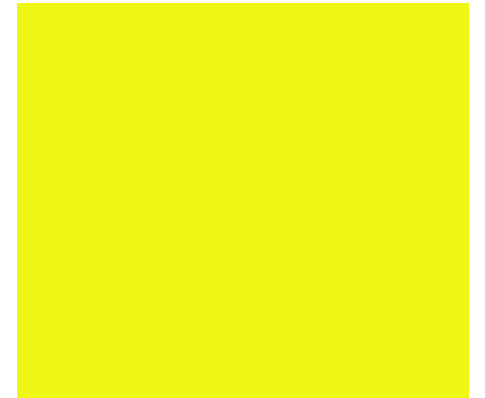
Công nghệ

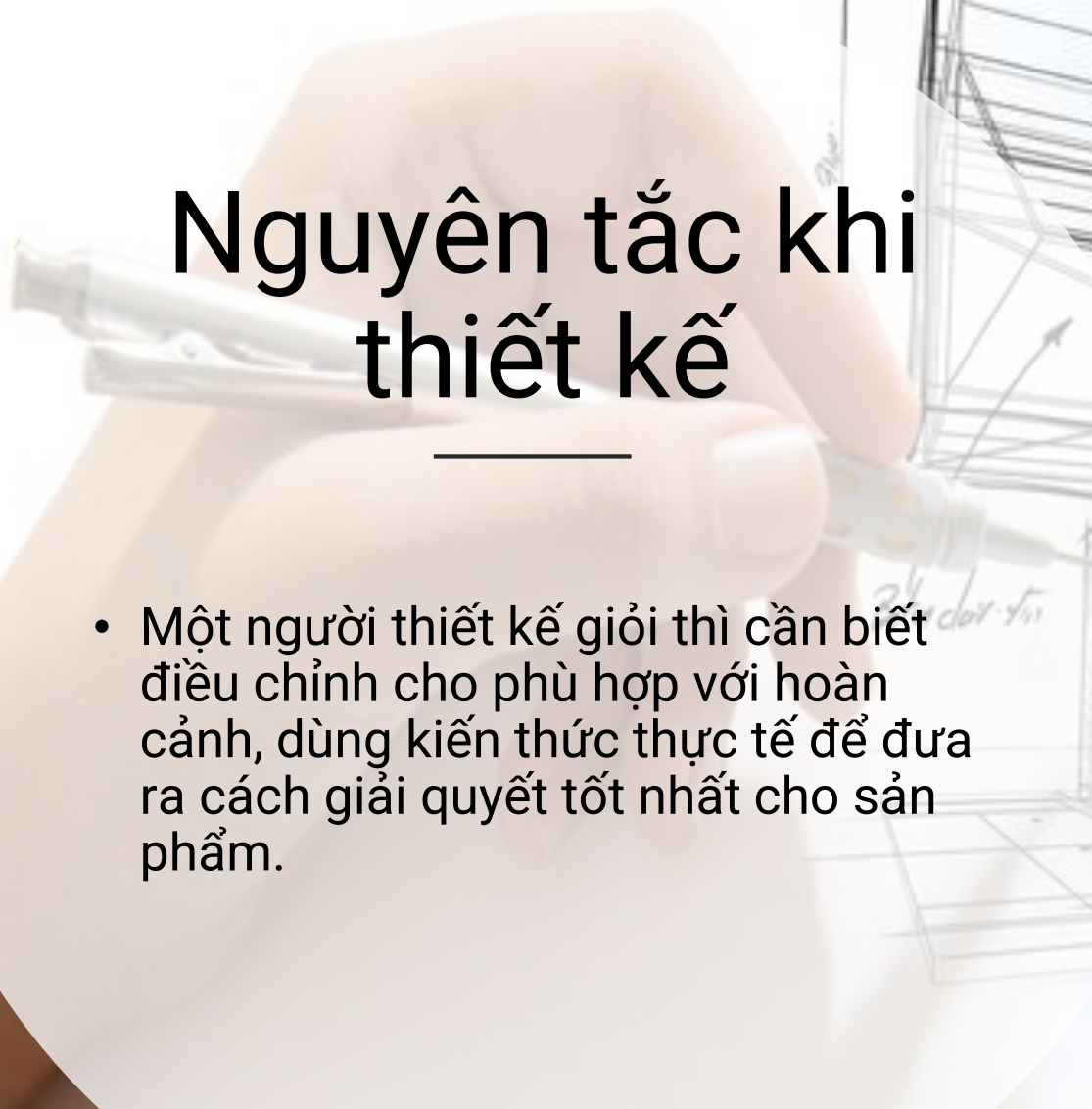
- Con người cộng với nhân tạo, đó là sự thông minh. Cùng với các công cụ, chúng ta là những sự kết hợp đầy sức mạnh.
- Mặt khác bỗng nhiên không còn những thiết bị trợ giúp bên ngoài nữa chúng ta sẽ không thể hành động suôn sẻ được – “kém thông minh hơn”. Ví dụ rời máy tính thì chúng ta sẽ khó tính toán



Thiết kế theo tiêu chuẩn

- Trong hoạt động công nghiệp, sơ đồ hợp lý đóng vai trò rất quan trọng, cho dù đó là một chiếc máy bay điều khiển từ xa, hay một chiếc ô tô khi người lái muốn điều chỉnh nhiệt độ hoặc các cửa sổ khi đang đi với tốc độ cao hay đang trên phố đông người
- Văn hóa và thiết kế: Các sơ đồ tự nhiên có thể khác biệt giữa các nền văn hóa.
 - Ví dụ: văn hóa giao thông đi bên trái hay bên phải sẽ dẫn tới vị trí người lái sẽ ngồi phía nào trên xe ô tô
 - Hay truyện tranh của Nhật đọc từ phải qua trái



A hand holding a pen, drawing a diagram on a grid background. The hand is positioned in the upper left, with the pen tip pointing towards the center. The background is a light gray grid with some faint lines and arrows, suggesting a technical drawing or architectural plan. The overall tone is professional and focused.

Nguyên tắc khi thiết kế

- Một người thiết kế giỏi thì cần biết điều chỉnh cho phù hợp với hoàn cảnh, dùng kiến thức thực tế để đưa ra cách giải quyết tốt nhất cho sản phẩm.

- [illegible]

THANK YOU

