

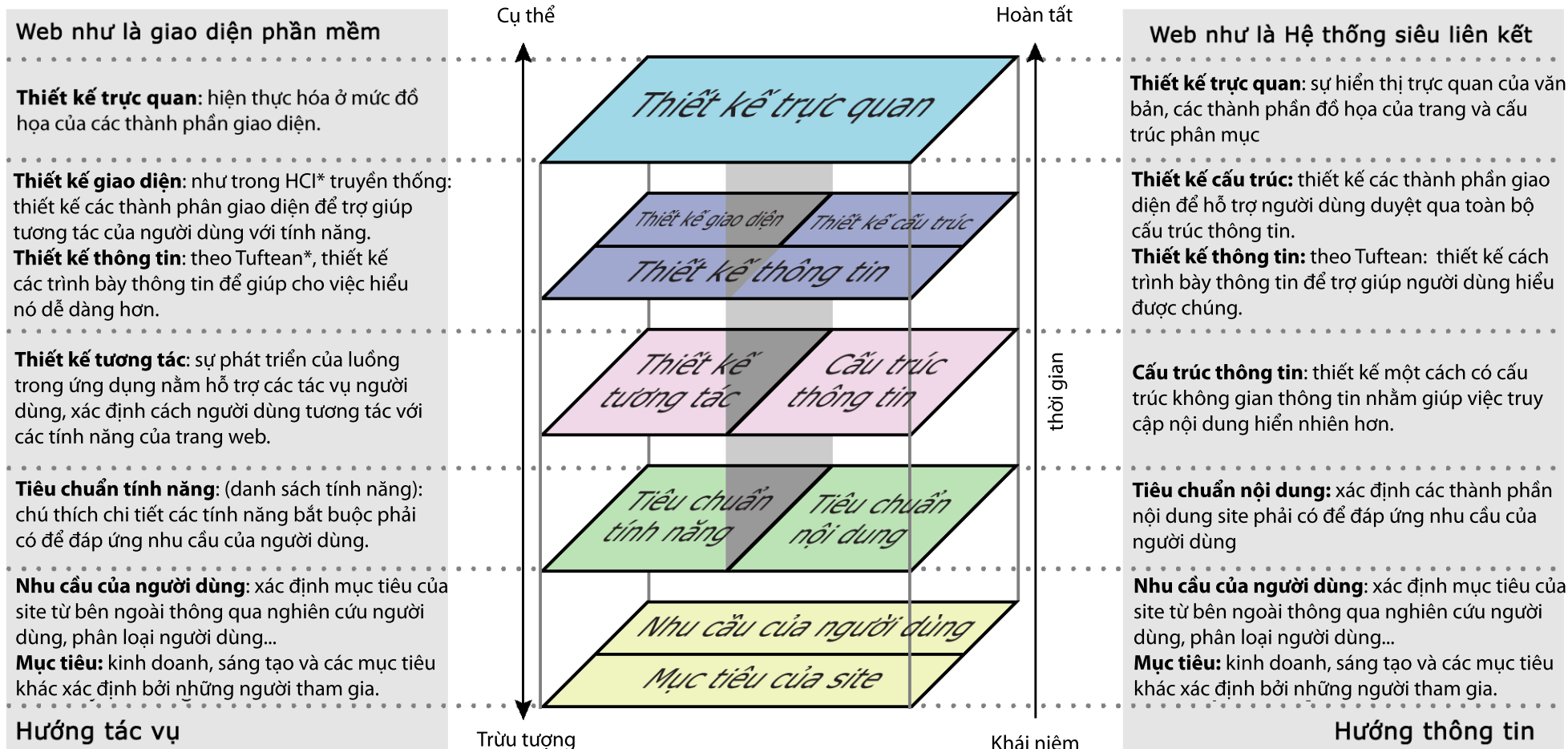
Những nhân tố trong tương tác người dùng

Jesse James Garrett
jgg@jgg.net

30 March 2000

DỊCH BỞI
Trần Lê Duy Tiên
leduytien@nguoitapviet.info
ngày 28 tháng 12 năm 2005
<http://www.nguoitapviet.info>

Tính hai mặt: Thế giới Web ban đầu được xem như là một không gian liên kết thông tin; tuy nhiên, sự phát triển ngày càng tăng của các công nghệ nền tảng cũng như tương tác đã khuyến khích việc sử dụng Web như là một giao diện phần mềm từ xa. Bản chất hai mặt này đã dẫn đến nhiều bối rối và nhầm lẫn giữa những người nghiên cứu về thói quen của người dùng khi họ cố áp dụng những thuật ngữ của mình vào những trường hợp ngoài phạm vi của ứng dụng ban đầu. Mục đích của tài liệu này là nhằm định nghĩa một số các thuật ngữ trong ngữ cảnh phù hợp của chúng và nhằm làm rõ mối quan hệ giữa các nhân tố này.



Bức tranh chưa hoàn tất: Mô hình phác thảo trên đây chưa tính đến các yếu tố thứ cấp khác (như những vấn đề nảy sinh trong giai đoạn phát triển kỹ thuật và nội dung) vốn có thể ảnh hưởng đến quá trình xây dựng tương tác người dùng. Ngoài ra, mô hình này không mô tả quá trình phát triển và nó cũng không định nghĩa vai trò giữa các thành viên trong nhóm thiết kế. Mục đích của mô hình đơn thuần chỉ là tìm kiếm định nghĩa cho những nhân tố chính trong quá trình phát triển và xây dựng thói quen người dùng của thế giới Web ngày nay.

* HCI : Human-Computer Interaction : là ngành học nghiên cứu quá trình tương tác giữa người dùng và máy tính.

* Tuftean là một trong những nghiên cứu hàng đầu về cách thức trình bày thông tin. Ông là người tạo ra khái niệm về trình bày thông tin dạng sparklines và là tác giả của nhiều cuốn sách hàng đầu khác. Ông cho rằng mục chỉ nên dùng để ghi những dữ liệu quan trọng và hỗ trợ quá trình diễn dịch nó (tức "thông tin"), và phân đối tất cả những hình thức mang tính trang trí khi trình bày thông tin.