TÂM LÝ HỌC HÀNH VI
VÀ NHỮNG ÁP DỤNG TRONG THIẾT KẾ

Mọi hành vi của con người đều là cơ chế
"kích thích và phản ứng"

J. Watson – Nhà tâm lý học người Mỹ

Mục lục

I Một số khái niệm về tâm lý học.

II Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UI.

III Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UX.

IV Một số tài liệu tham khảo

I. Một số khái niệm về tâm lý học

01 Tâm lý học là gì?

[Theo wiki] Tâm lý học là ngành khoa học nghiên cứu về tâm trí và hành vi, tìm hiểu về các hiện tượng ý thức và vô thức, cũng như cảm xúc và tư duy.

02 Tâm lý học hành vi là gì?

Tâm lý học hành vi là một trường phái tâm lý học do nhà tâm lý học Mĩ J. Watson (1878 – 1958) sáng lập vào năm 1913; và chính ông là người đưa ra định nghĩa tâm lý học hành vi.

Tâm lý học hành vi là bộ môn khoa học nghiên cứu các phản ứng của con người đối với kích thích của môi trường.

03 Tâm lý học hành vi áp dụng trong thiết kế là gì?

Là sự nghiên cứu, tìm hiểu về những ảnh hưởng của thiết kế đối với tâm trí và hành vi của người dùng. Và việc sử dụng các mẫu từ tâm trí của chúng ta có thể tạo ra những trải nghiệm hiệu quả.

Bạn đã bao giờ tự hỏi: “Tại sao nhắc đến màu xanh lá cây, chúng ta nghĩ ngay đến thiên nhiên? Hoặc tại sao các bảng hiệu “sản phẩm khuyến mãi” và các biển báo “dừng lại” đều được thiết kế với màu đỏ?”

II. Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UI.

01 Nguyên tắc Gestalt

02 Phản ứng theo bản năng

03 Tâm lý học về màu sắc

04 Tâm lý học về hình dạng

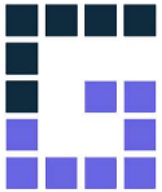
05 Nhận biết kiểu mẫu

06 Quét kiểu mẫu

Nguyên tắc Gestalt

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UI

1. Nguyên tắc gần bên



2. Nguyên tắc bầy đàn

3. Nguyên tắc liên tục

4. Nguyên tắc đồng bộ

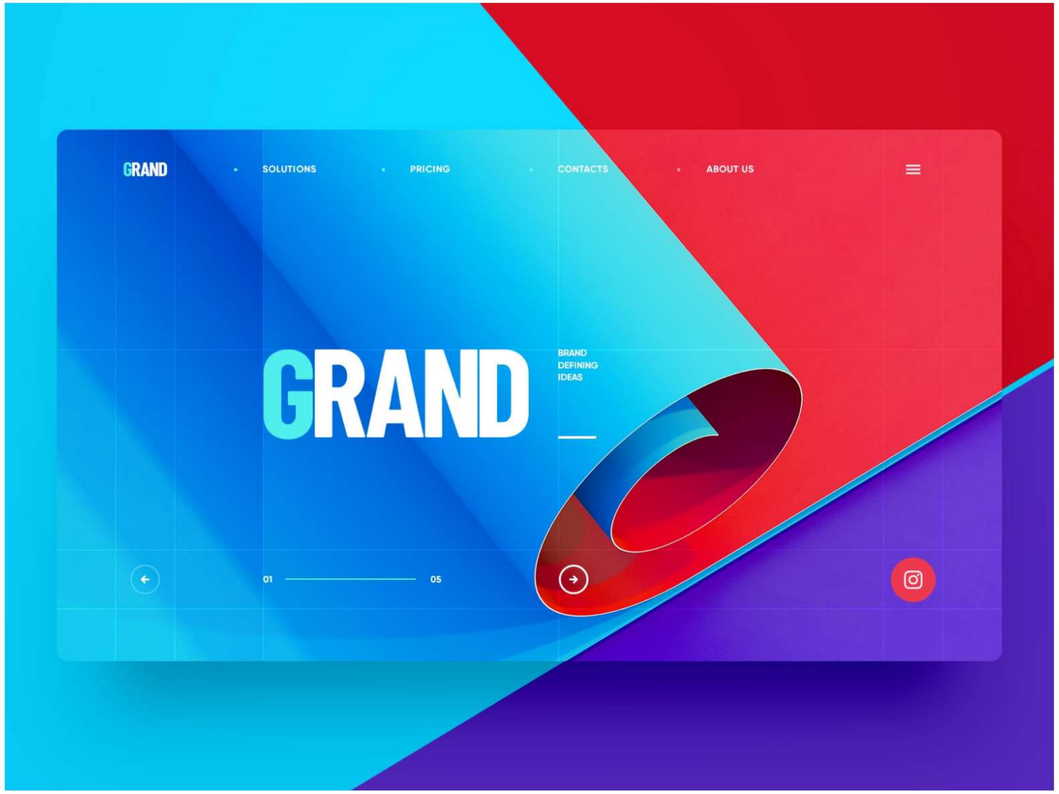
5. Nguyên tắc Đóng kín

6. Nguyên tắc chính phụ

7. Nguyên tắc đối xứng

Phản ứng theo bản năng

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UI

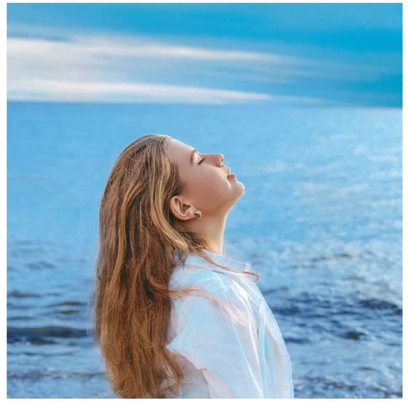


Loại phản ứng này xuất phát từ phần đầu của chúng ta được gọi là “bộ não già”, chúng chịu trách nhiệm về bản năng và có phản ứng nhanh hơn ý thức của chúng ta.

Vì vậy xu hướng sử dụng hình ảnh đẹp có độ phân giải cao hoặc hình ảnh đầy màu sắc ở các trang đích, trang web hoặc bất kỳ sản phẩm web, điện thoại di động nào sẽ đem lại hiệu quả.

Tâm lý học về màu sắc

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UI



Phụ nữ

Thích

Không thích

Nam giới

Thích

Không thích

Chỉ mất 90s cho một khách hàng để đưa ra ý kiến về một sản phẩm.
Và 62 – 90% các tương tác đó được quyết định bởi màu sắc của sản phẩm

Màu xanh là màu của niềm tin, hòa bình, trật tự và lòng trung thành

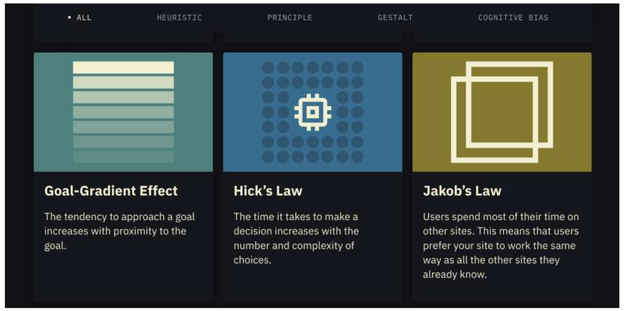
Tâm lý học về hình dạng

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UI

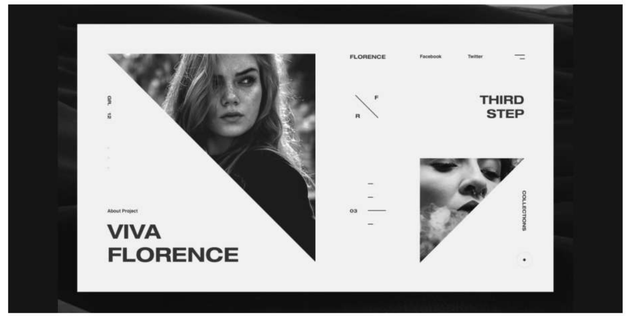
1. Hình vuông và chữ nhật

- Kỷ luật
- Sức mạnh
- Lòng can đảm
- Sự an toàn
- Đáng tin cậy



2. Hình tam giác

- Kích thích
- Mạo hiểm
- Nguy hiểm
- Cân bằng
- Ổn định

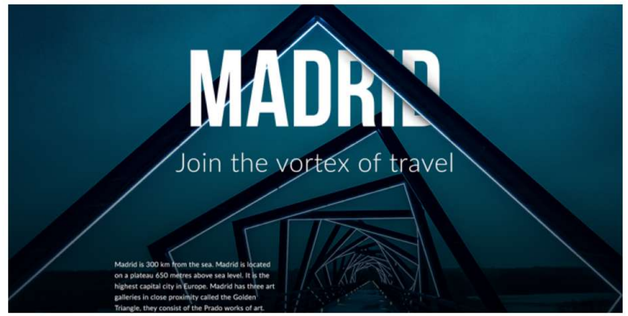


3. Hình tròn, hình oval và hình elip

- Vĩnh hằng
- Phái yếu
- Vũ trụ
- Ma thuật
- Huyền bí

4. Hình xoắn ốc

- Sự phát triển
- Sáng tạo
- Sự điềm tĩnh
- Thông minh



Tâm lý học về hình dạng

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UI

5. Hình dạng từ tự nhiên

- Độc đáo
- Hữu cơ
- Cân bằng
- Thư thái

6. Hình dạng trừu tượng

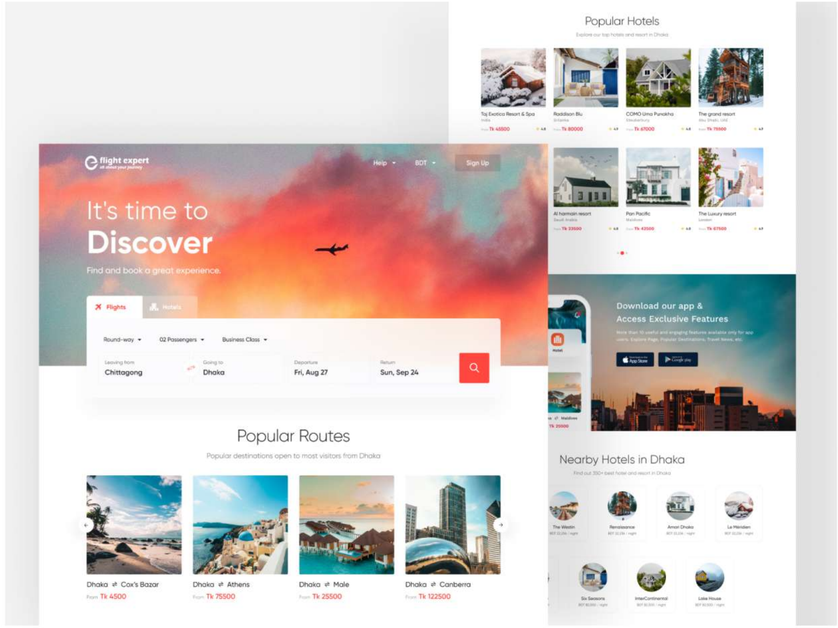
- Hai mặt ý nghĩa
- Độc đáo
- Phức tạp

Nhận biết kiểu mẫu

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UI

Hay còn có thể gọi là tính quen thuộc trong thiết kế. Tâm lý của người sử dụng khi họ truy cập vào website hoặc ứng dụng nào đó họ mong muốn website đó có những thành phần mà họ biết, họ đã sử dụng và không cần tìm hiểu lại.

Và khi mọi người truy cập vào một trang web hoặc sử dụng một ứng dụng đều mong đợi xem những thứ liên quan đến nhu cầu của họ.



Quét kiểu mẫu

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UI

Theo những nghiên cứu khác nhau, bao gồm các ấn phẩm của Nielsen Norman Group, nhóm UXPin và những người khác, có một số mẫu quét phổ biến cho các trang web, trong đó có các mẫu "F" và "Z".

Mẫu F được gọi là mẫu quét mắt phổ biến nhất, đặc biệt đối với các trang web có số lượng lớn nội dung. Đầu tiên người dùng sẽ quét một đường ngang ở trên cùng của màn hình, sau đó di chuyển xuống trang một chút và đọc dọc theo đường ngang trong một khu vực ngắn. Cuối cùng là một đường thẳng đứng phía bên trái của văn bản, nơi họ tìm các từ khóa trong các câu đầu tiên của đoạn văn. Nó thường dùng cho các trang có nhiều văn bản như blog, nền tảng tin tức, các bài xã luận theo chủ đề...

Mẫu Z được áp dụng cho các trang không tập trung quá nhiều vào văn bản. Đầu tiên người dùng sẽ quét qua đầu trang, bắt đầu từ góc trên cùng bên trái, tìm kiếm thông tin quan trọng và sau đó đi xuống đến góc đối diện tại đường chéo, kết thúc bằng dòng ngang ở cuối trang, một lần nữa từ trái sang phải. Đây là kiểu điển hình để quét trang đích hoặc trang web không có văn bản và không yêu cầu cuộn trang; có nghĩa là tất cả dữ liệu cốt lõi đều có thể nhìn thấy trong khu vực trước khi cuộn.

III. Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế UX.

01 Định luật Fitts

02 Hiệu ứng goal-gradient

03 Định luật Hick

04 Định luật Jakob

05 Định luật Miller

06 Định luật Parkinson

07 Luật Postel

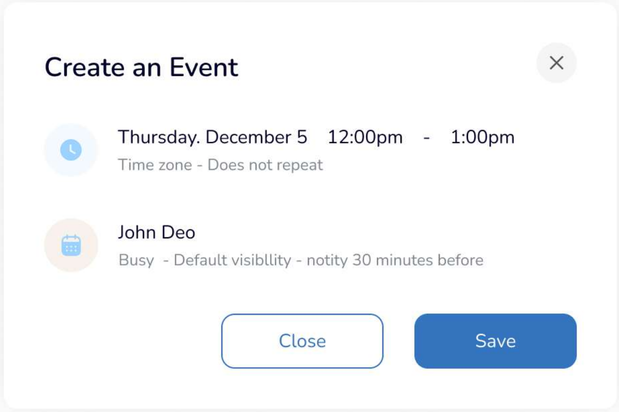
08 Nguyên tắc kết nối

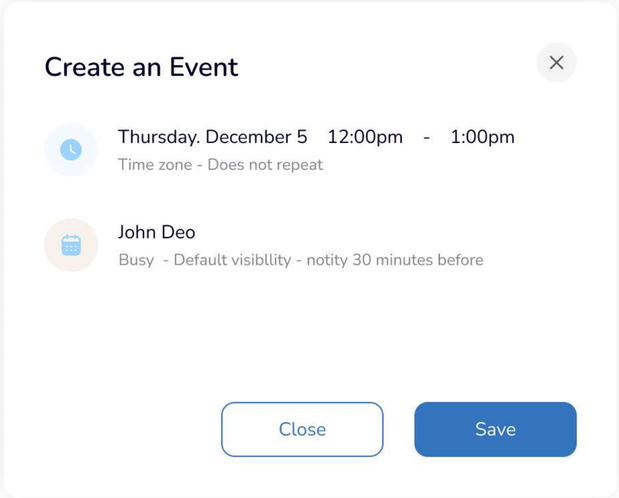
Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UX

01 Định luật Fitts

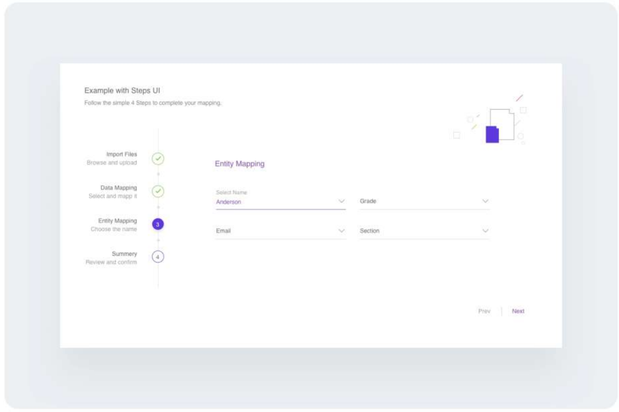
Theo Paul Fitts, khoảng thời gian để người dùng trỏ đúng mục tiêu mong muốn là khoảng cách đến mục tiêu chia cho kích thước của mục tiêu.

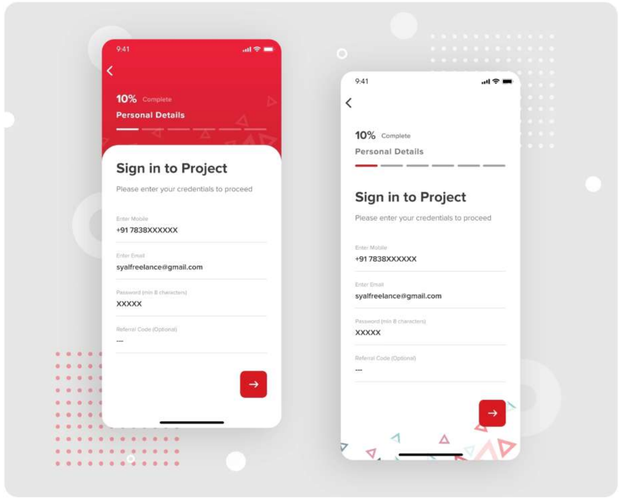




02 Hiệu ứng goal-gradient

Theo Clark Hull, khi mọi người càng tiến gần đến mục tiêu của mình, họ sẽ có nhiều động lực tăng tốc hành vi để đạt được mục tiêu nhanh hơn.



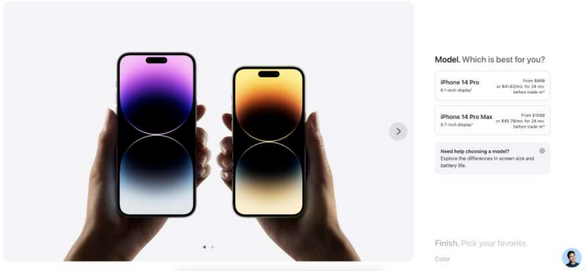


Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UX

03 Định luật Hick

Càng nhiều sự lựa chọn, người dùng càng mất nhiều thời gian để đưa ra quyết định.



Hủy đăng ký

Hãy vui lòng cho chúng tôi biết lý do hủy đăng ký của Quý khách (chọn 1 hoặc nhiều lựa chọn):

- [x] Tôi chưa từng đăng ký nhận email
- [ ] Nội dung email không phù hợp, không hấp dẫn
- [ ] Tôi muốn nhận ít email hơn
- [ ] Tôi không muốn nhận thông tin nữa
- [ ] Lý do khác

Gửi yêu cầu

Kết nối với VinFast

04 Định luật Jakob

Khi người dùng đã quen với những tiến trình thông thường rồi thì họ sẽ tốn ít thời gian hơn khi trải nghiệm trên một ứng dụng, trang web mới.

Khi có những thay đổi, hãy cho phép người dùng thời gian để thích nghi, thời gian để cập nhật phiên bản mới và cơ hội trở về phiên bản cũ để họ cảm thấy thoải mái hơn khi sử dụng.

Hủy đăng ký

Hãy vui lòng cho chúng tôi biết lý do hủy đăng ký của Quý khách (chọn 1 hoặc nhiều lựa chọn):

- (•) Tôi chưa từng đăng ký nhận email
- (•) Nội dung email không phù hợp, không hấp dẫn
- (•) Tôi muốn nhận ít email hơn
- ( ) Tôi không muốn nhận thông tin nữa
- ( ) Lý do khác

Gửi yêu cầu

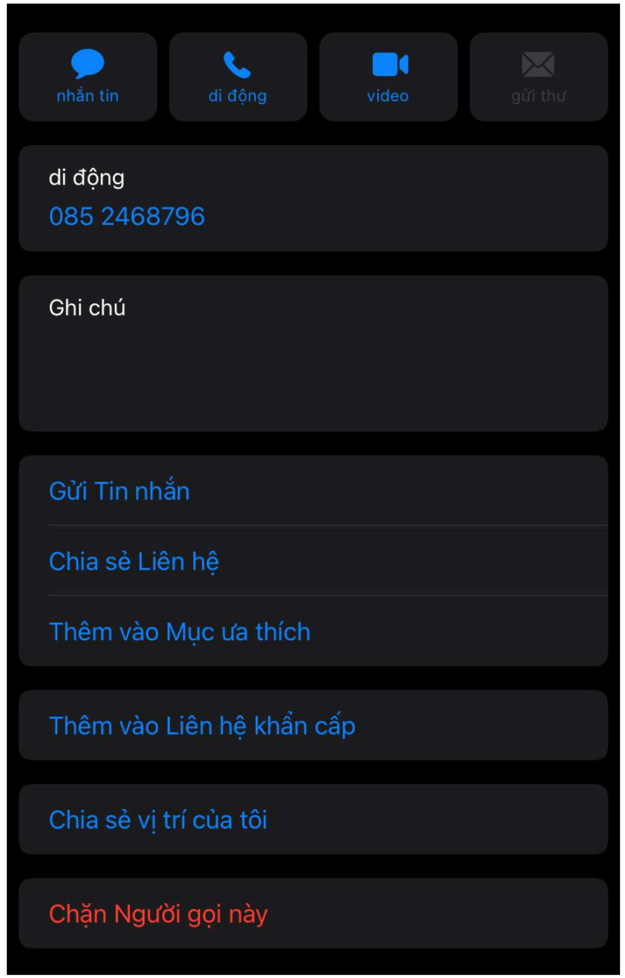
Kết nối với VinFast

Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UX

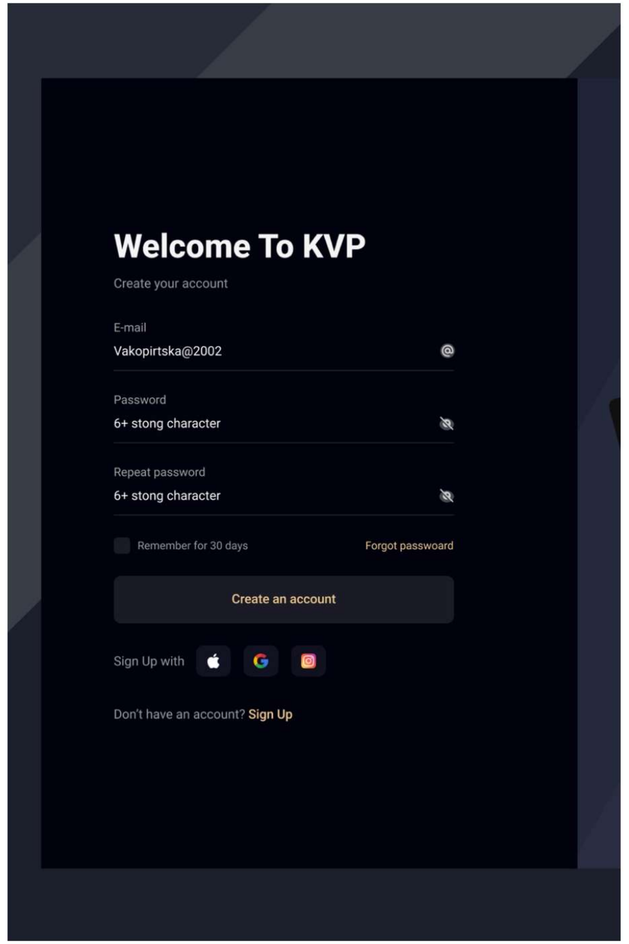
05 Định luật Miller

Theo George Miller, người dùng chỉ có thể nhớ 7 phần thông tin (thêm 2 hoặc bớt 2, tức là 5 - 9 thông tin) theo thứ tự trước sau trong khoảng thời gian 15 - 30 giây.



06 Định luật Parkinson

Theo Parkinson nói rằng, khối lượng công việc cần thiết sẽ điều chỉnh (thường tăng lên) theo thời gian có thể hoàn thành. Với định luật Parkinson's, hãy giảm thời lượng thực tế hoàn một thao tác để cải thiện trải nghiệm người dùng.



Một số nguyên tắc tâm lý hành vi ứng dụng trong thiết kế

UX

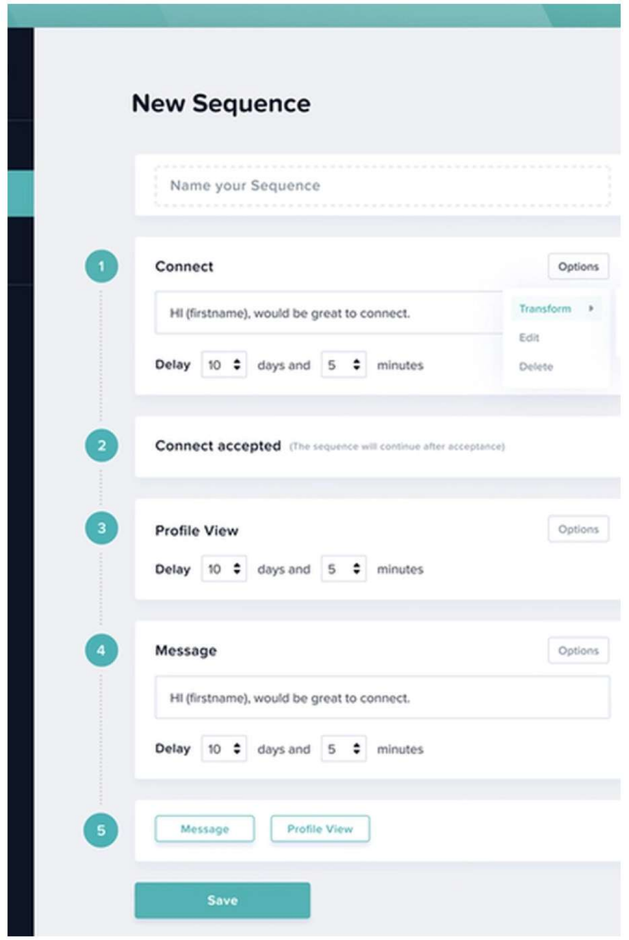
07 Luật Postel

Hãy bảo thủ trong những gì bạn làm và tự do trong những gì bạn chấp nhận từ người khác.

Ví dụ: Google là một ví dụ cụ thể và sống động nhất cho luật Postel's. Bạn có bất ngờ khi chúng ta nhập không dấu hoặc thậm chí là sai chính tả nhưng kết quả vẫn ra đúng như mong muốn.

08 Nguyên tắc kết nối

Những nội dung có kết nối thể hiện qua mặt hình thức (hình ảnh, màu sắc,...) sẽ giúp người dùng có cái nhìn trực quan và nhận thấy sự kết nối đó dễ dàng.



V. Một số tài liệu tham khảo

Về UI

https://dribbble.com/

https://www.behance.net/

https://www.awwwards.com/

https://www.siteinspire.com/

Về UX

https://uxplanet.org/

https://www.uxpin.com/ - Ebooks

https://lawsofux.com/