



## Hadoop - GK TTNM 2023/2024

Tương Tác Người Máy (Trường Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh)



Scan to open on Studocu

-Sự tập trung, chú ý:

Đặc điểm: Sự tập trung là khả năng tập trung vào một nhiệm vụ hoặc ý tưởng cụ thể trong khi loại bỏ sự phân tán.

Ví dụ: Khi bạn đang đọc một cuốn sách và cố gắng loại bỏ tiếng ồn xung quanh để tập trung vào nội dung của sách.

Thiết kế hỗ trợ: Thiết kế giao diện hoặc môi trường làm việc sạch sẽ, không có yếu tố làm phiền, tạo điều kiện thuận lợi cho sự tập trung.

-Sự nhận thức thông qua các giác quan:

Đặc điểm: Con người nhận thức thông qua các giác quan như thị giác, thính giác, xúc giác, vị giác và khứu giác.

Ví dụ: Khi bạn thưởng thức một bữa ăn ngon, bạn sử dụng cảm giác vị giác và khứu giác để đánh giá hương vị và mùi vị của món ăn.

Thiết kế hỗ trợ: Tạo ra trải nghiệm đa giác quan trong thiết kế sản phẩm, ví dụ như sử dụng âm nhạc và ánh sáng để tạo ra một môi trường tương tác đa chiều.

-Trí nhớ, ký ức:

Đặc điểm: Trí nhớ là khả năng lưu trữ, lấy lại và sử dụng thông tin.

Ví dụ: Khi bạn nhớ lại kỷ niệm của một cuộc họp quan trọng để áp dụng vào công việc hàng ngày.

Thiết kế hỗ trợ: Sử dụng các kỹ thuật như tái hiện thông tin, phân loại thông tin và tạo ra kết nối giữa các khái niệm để tăng cường khả năng ghi nhớ và gợi nhớ.

-Học:

Đặc điểm: Học là quá trình tiếp nhận và tích lũy kiến thức hoặc kỹ năng mới.

Ví dụ: Khi bạn học một ngôn ngữ mới hoặc một kỹ năng nghề nghiệp mới.

Thiết kế hỗ trợ: Tạo ra môi trường học tập linh hoạt và kích thích, sử dụng phương pháp học tập cá nhân hóa và cung cấp phản hồi liên tục để tối ưu hóa quá trình học.

-Đọc, nghe, nói:

Đặc điểm: Các hoạt động liên quan đến việc nhận thức thông qua việc đọc, nghe và nói.

Ví dụ: Khi bạn đang đọc một bài báo, nghe một bài giảng hoặc tham gia vào một cuộc thảo luận.

Thiết kế hỗ trợ: Cung cấp các công cụ và tài nguyên hỗ trợ đa dạng như sách, bài giảng, video, podcast và nền tảng trò chuyện để tối ưu hóa quá trình học tập và trao đổi thông tin.

-Khả năng giải quyết vấn đề, lập luận, ra quyết định:

Đặc điểm: Khả năng suy nghĩ logic, phân tích thông tin và đưa ra quyết định dựa trên nhận thức và kiến thức.

Ví dụ: Khi bạn phân tích các tùy chọn và ra quyết định trong quá trình giải quyết một vấn đề.

Thiết kế hỗ trợ: Cung cấp các công cụ và phương pháp để hỗ trợ quá trình suy nghĩ logic và lập luận, bao gồm cung cấp thông tin rõ ràng, phân tích đa chiều và cung cấp phản hồi xây dựng.

Kính 3D:

1. Sự khó chịu: Kính 3D: Phải sử dụng kính 3D có thể gây ra cảm giác khó chịu cho một số người. Kính có thể cảm thấy nặng nề, chật chội, hoặc gây đau đầu sau một thời gian dài sử dụng. Đối với những người mang kính, việc đeo thêm kính 3D có thể gây ra sự không thoải mái và làm giảm trải nghiệm xem phim.

2. Giảm chất lượng hình ảnh: Mất sự rõ ràng: Một số người cho rằng, dù có cảm giác 3D, nhưng hình ảnh thường bị mờ hoặc không sắc nét như 2D. Một số cảnh đặc biệt có thể trở nên mờ hoặc cảm giác như đang xem 2D, do không có hiệu ứng 3D rõ ràng.

3. Cảm giác không tự nhiên: Hình ảnh cảm giác như "đâm ra": Một số khán giả cho rằng việc nhìn những vật thể "đâm

ra" khỏi màn hình làm mất đi trải nghiệm xem phim tự nhiên.

4. Giới hạn sự lựa chọn: Hạn chế địa điểm và phòng chiếu: Không phải tất cả các phòng chiếu đều có khả năng chiếu phim 3D. Một số phòng chiếu không có đủ số lượng ghế 3D để phục vụ tất cả khán giả.

5. Giá cả: Phụ phí: Xem phim 3D thường phải trả thêm phí so với phiên bản 2D

Giải thích 4 chữ E:

Dễ dàng sử dụng: easy to use

Hiệu quả khi sử dụng: effective to use

Mang lại trải nghiệm thú vị: enjoynable

Có được sự hữu ích khi sử dụng: engagement