

CTT534 Thiết Kế Giao Diện

Bài Tập Đề Án

PA4 – Demo

Hạn nộp: **theo lịch trình bày**

Tổng điểm: 100

Mục tiêu: viết demo chương trình (chương trình chạy được)

Định dạng file: chương trình chạy được

A. Tổng quan

Tiếp theo bài tập PA3, bài tập PA4 yêu cầu các nhóm đề án viết demo cho hệ thống đã đề xuất. Demo này cùng với những yêu cầu khác (được chi tiết sau) sẽ được trình bày và báo cáo trước lớp vào ngày 17/5, 24/5, và một ngày nào đó trong tuần 21/5.

B. Yêu cầu 1: viết chương trình demo

- a. Viết chương trình demo **3 use case đã được chọn trong PA3**. Mục đích của bản demo này là trình diễn các scenarios sao cho sát nhất với hệ thống thực sự (high-fidelity).
 - i. Ngôn ngữ có thể dùng JavaScript, Visual Basic, C#, v.v...
 - ii. Các hành động và Dữ liệu thật phải được hiển thị đúng khi trình diễn. Nói chung, khi chạy demo này, người dùng sẽ không thấy gì khác so với hệ thống thực sự.
 - iii. Theo thiết kế đã đưa ra trong PA3, nhưng tất nhiên có thể có những thay đổi nếu cần
- b. Về kiến trúc, không nhất thiết phải theo kiến trúc như chương trình thực sự như MVC, client-server, v.v...
 - i. Khuyến khích nhưng không bắt buộc phải dùng database

C. Yêu cầu 2: trình bày trước lớp

- a. Các nhóm sẽ trình bày trước lớp bản demo của mình cùng với các yêu cầu khác (chi tiết sau) trong các buổi ngày 17/5, 24/5, và một ngày nào đó trong tuần 21/5.

- b. Mỗi nhóm có 20 phút trình bày. Thời gian cho mỗi buổi là từ 12:30 – 4:00. Vậy, có khoảng 9 nhóm mỗi buổi trình bày.
- c. Thứ tự trình bày theo số thứ tự của nhóm.
 - i. Nhóm 1-9: 17/5
 - ii. Nhóm 10-18: 24/5
 - iii. Nhóm 19-27: TBD (tuần 21/5)
- d. Nhóm 1-9 được cộng 10 điểm do trình bày trước 1 tuần so với các nhóm khác.

D. Yêu cầu 3: Đánh giá bản thiết kế prototype (20 điểm)

- a. Dựa trên 10 usability heuristics được mô tả trong Chương 5 của cuốn “Usability Engineering” của Jakob Nielsen
 - Đọc mục 5.11 của chương này để hiểu cách đánh giá heuristics
- b. Đánh giá bản thiết kế cho 3 scenario dựa trên các heuristics sau
 - i. Simple and natural dialog
 - ii. Speak the users’ language
 - iii. Consistency (không yêu cầu consistency giữa paper prototype và computer prototype)
- c. Prototype của các scenario phải được đối chiếu với từng heuristics.
- d. Bản đánh giá này không quá 2 trang.
- e. Nên viết câu văn hoàn chỉnh, có lý lẽ rõ ràng thay vì gạch đầu dòng. Tránh những nhận xét chung chung, chẳng hạn, “giao diện được thiết kế tốt, đáp ứng được yêu cầu consistency”, “giao diện đẹp, hài hòa”, v.v...

Chú ý: Mục đích của việc đánh giá prototype là để kiểm tra xem nó có thỏa mãn các yêu cầu/lời khuyên trong usability heuristics hay không, để từ đó cải thiện prototype trong các bản thiết kế tiếp. Do vậy, không cần “tự khen” prototype do chính nhóm đã làm mà phải lý giải prototype có đáp ứng được các yêu cầu hay không và bằng cách nào, và đặc biệt là phải ghi lại những điểm hạn chế. Nên nhớ rằng việc đánh giá giao diện thường nêu ra các lỗi, các vấn đề, và hạn chế của giao diện và từ đó đưa ra cách tiếp cận tốt hơn (nếu có thể).

Việc đánh giá bản thiết kế nên thực hiện một cách độc lập với việc thiết kế. Để tránh sự chủ quan, nên phân công đánh giá chéo.

E. Quy định về chấm điểm

- Trình bày rõ ràng, dễ hiểu, khúc chiết. Bản thân việc trình bày trong bài làm là một thiết kế giao diện.
- Bám sát yêu cầu ở trên.
- Các thầy cũng sẽ đánh giá prototype dựa trên 3 heuristics ở trên và cho điểm tương ứng. Ngoài ra, những prototype nào được thiết kế dựa trên các nguyên lý đã thảo luận sẽ được điểm cao hơn.
- Các công việc trên được thực hiện bởi tất cả các thành viên trong nhóm.