

## LAB 1

<b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 200' làm để hoàn thành</b>
<b>Sinh viên phải nắm được những nội dung sau:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Hiểu được quy trình xây dựng UI</li><li>2. Hiểu được các thành phần chung của Quy trình xây dựng UI</li></ol>
<b>Tài liệu tham khảo:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <a href="#">Persona</a></li><li>2. <a href="#">Scenarios</a></li><li>3. <a href="#">Scenarios, Stories</a></li><li>4. <a href="#">User flows</a></li></ol>

## Lab 1

## Tập hợp thông tin, chuẩn bị cho một ứng dụng thực tế

=====

## I. Đề bài

Để thực hành môn học này, sinh viên cần xây dựng giao diện cho một ứng dụng (Web, Mobile, Form,...). Bạn có thể xây dựng ứng dụng cho một thương hiệu giả tưởng hoặc Re-design một nền tảng thương mại điện tử có sẵn bằng cách đưa ra các cải tiến.

Ở bài Lab đầu tiên này, bạn cần phải thu thập các thông tin đầu vào. Nói cách khác, bạn cần thực hiện nghiên cứu người dùng.

## II. YÊU CẦU

- 1, Mô tả về thương hiệu giả tưởng (hoặc thương hiệu cần re-design)
- 2, Xây dựng Personas
- 3, Liệt kê các Tasks, nhu cầu của người dùng
- 4, Xây dựng Scenarios, Stories
- 5, Xây dựng User flows
- 6, Nếu re-design, hãy chỉ ra các hạn chế cần cải tiến và đưa ra các Stories tương ứng.

**III. THANG ĐÁNH GIÁ (RUBRICS)**

Tiêu chí	Các đặc tả
<b>1, Mô tả thương hiệu giả tưởng (hoặc thương hiệu cần re-design)</b>	<p>Sinh viên phải nêu ra được các đặc điểm sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tên thương hiệu</li> <li>- Loại hình sản phẩm</li> <li>- Đối tượng người dùng (khách hàng):               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giới tính</li> <li>• Lứa tuổi</li> <li>• Nghề nghiệp</li> </ul> </li> <li>- Giá trị gia tăng:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• thương hiệu giải quyết vấn đề gì để người dùng phải trả tiền</li> <li>• Điểm khác biệt của thương hiệu mới khi giải quyết vấn đề của người dùng (hoặc cách giải quyết vấn đề mới nếu re-design)</li> </ul> </li> </ul>
<b>2, Xây dựng Personas</b>	<p>Sinh viên phải tạo tối thiểu 4 Personas, gồm các mô tả:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tên</li> <li>- Độ tuổi</li> <li>- Giới tính</li> <li>- Nơi ở</li> <li>- Nghề nghiệp</li> <li>- Sở thích cá nhân</li> <li>- Thói quen mua hàng</li> <li>- Loại sản phẩm quan tâm</li> <li>- Khả năng sử dụng các sản phẩm công nghệ</li> </ul>

## LAB 1

<b>3, Liệt kê các Tasks, nhu cầu của người dùng</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sinh viên cần liệt kê các task mà người dùng có thể thực hiện với ứng dụng. Tối thiểu 5 nhu cầu.</li> <li>- Phân loại các tasks chung giữa nhiều personas và tasks chỉ có ở 1 persona</li> </ul>
<b>4, Xây dựng Scenarios, Stories</b>	Sinh viên thực hiện xây dựng đủ Scenarios, Stories tương ứng với các Tasks đã liệt kê
<b>5, Xây dựng User flows</b>	Sinh viên thực hiện xây dựng đủ User flows tương ứng cho các Stories đã liệt kê

## IV. NỘP BÀI

- Sinh viên làm bài trên word, cần chụp lại ảnh các hình vẽ trên giấy và chèn vào file word và nộp theo link trên LMS.
- Các file ảnh gốc cần được gửi cùng file word và nén lại thành một file zip.