Ứng dụng hỗ trợ tìm kiếm gia sư Seeker

Stakeholder Requests

Version 1.0

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 20 Apr, 22 | 1.0 | Hoàn thiện nội dung các phần | Lâm Khả Doãn |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introduction 4

1.1 Purpose 4

1.2 Scope 4

1.3 Definitions, Acronyms, and Abbreviations 4

1.4 References 4

1.5 Overview 4

2. Establish Stakeholder or User Profile 4

3. Assessing the Problem 5

4. Understanding the User Environment 5

5. Recap for Understanding 5

6. Analyst’s Inputs on Stakeholder’s Problem (validate or invalidate assumptions) 5

7. Assessing Your Solution (if applicable) 6

8. Assessing the Opportunity 6

9. Assessing Reliability, Performance, and Support Needs 6

10. Wrap-Up 6

11. Analyst’s Summary 6

Stakeholder Requests

# Introduction

Tài liệu cung cấp các thông tin về stakeholder request thiết kế viên nhằm mô tả quá trình thu thập yêu cầu từ stakeholder, phạm vi ứng dụng, các cái nhìn tổng quan về việc thu thập stakeholder requests.

## Purpose

* Mục đích của tài liệu này là nhằm mô tả quá trình thu thập yêu cầu từ các stakeholder, ghi nhận những yêu cầu của họ dành cho dự án
* Tài liệu này cũng được sử dụng để thảo luận hoặc đề xuất cách thức giải quyết các yêu cầu đã thu thập được từ các stakeholder.

## Scope

* Tài liệu Stakeholder Requests này được sử dụng trong phạm vi của dự án Ứng dụng hỗ trợ tìm kiếm gia sư Seeker.

## Definitions, Acronyms, and Abbreviations

UI/UX: User interface/ User Experience – dùng để chỉ giao diện người dùng và trải nghiệm người dùng.

Figma, Photoshop, AI: Ứng dụng hỗ trợ thiết kế

A/B testing: 1 quy trình mà trong đó 2 phiên bản A và B cùng được so sánh trong một môi trường.

Training: Qúa trình chỉ dạy , luyện tập để làm quen với dự án/ứng dụng.

Performance: Qúa trình thi hành

Flow: Qui trình chạy

Option: Lựa chọn

## References

Tham khảo ở web: <http://walderson.com/IBM/Practices/ScalingAgile/core.tech.common.extend_supp-ibm/workproducts/stakeholder_request_D3F7C1BF.html>

Tài liệu Brainstorming.

## Overview

Tài liệu Stakeholder Requests bao gồm các mục sau:

* Establish Stakeholder or User Profile: giới thiệu sơ lược về stakeholder hoặc người dùng.
* Assessing the Problem: đánh giá vấn đề mà họ gặp phải
* Understanding the User Environment: tìm hiểu môi trường người dùng
* Recap for Understanding: tóm tắt thông tin thu thập được
* Analyst’s Inputs on Stakeholder’s Problem: thẩm định lại vấn đề stakeholder gặp phải
* Assessing Your Solution: đưa ra và đánh giá các giải pháp
* Assessing the Opportunity: đánh giá cơ hội, tiềm năng sử dụng
* Assessing Reliability, Performance, and Support Needs: đánh giá độ tin cậy, hiệu năng, …
* Wrap-Up: kết luận và trao đổi thông tin liên lạc
* Analyst’s Summary: tóm tắt và đánh giá độ ưu tiên cho các yêu cầu

# Establish Stakeholder or User Profile

* Chức vụ, nghề nghiệp: chuyên viên thiết kế
* Trách nhiệm : Thiết kế UI/UX cho ứng dụng.
* UI/UX được xem là thành công khi đem lại trải nghiệm tích cực cho người dùng, trực quan sinh động dễ dùng mà không tốn nhiều thời gian training.
* Vấn đề phải đối mặt: mỗi người dùng có 1 gu riêng về nghệ thuật dẫn đến layout làm ra không thể tương thích 100% với mọi tệp khách hàng.
* Các yếu tố khiến công việc dễ thành công hơn: Dựa vào kinh nghiệm của đội ngũ designer cũng như đóng góp của khách hàng để cải thiện UI/UX.

# Assessing the Problem

* Vấn đề thiếu giải pháp tốt: Tìm ra layout thích hợp với càng nhiều người dùng càng tốt.
* Vấn đề này tồn tại vì mỗi tệp người dùng có 1 gu khác nhau về performance, flow và màu sắc, ….
* Gỉaỉ pháp hiện tại là sử dụng A/B testing để tạo ra khảo sát trực tiếp với người dùng nhằm chọn được layout tối ưu nhất.

# Understanding the User Environment

* Người dùng là những người có nhu cầu tìm việc gia sư hoặc học gia sư.
* Về educational background, những gia sư có kinh nghiệm sẽ được ưu tiên hơn còn đối với người học thì sẽ không cần.
* Về computer background, vì ứng dụng được thiết kế UI/UX kĩ lưỡng nên rất dễ sử dụng, không cần thiết phải quá am hiểu về công nghệ.
* Người dùng hiện nay khá quen thuộc với loại ứng dụng này vì trên thị trường đã xuất hiện không ít.
* Platform hiện tại: android và ios. Trong tương lai chúng tôi sẽ phát triển thêm web.
* Vì phát triển ứng dụng đa nền tảng nên sẽ gặp tương đối nhìu khó khăn khi phải chuyển đổi ứng dụng qua nhiều hệ điều hành.
* Về khả năng sử dụng của ứng dụng: Tôi mong đợi sẽ có performance mượt, UI/UX thân thiện với người dùng.
* Về training time cho người dùng: Chúng tôi sẽ tích hợp vào ứng dụng cho lần đầu sử dụng, và sau vài thao tác hướng dẫn step by step trong 1 phút, người dùng có thể hiểu cơ bản về flow của ứng dụng.
* Về tài liệu: Chúng tôi cần thêm các tài liệu về nhu cầu người dùng cũng như các tính năng họ mong đợi để chắt lọc và thêm vào ứng dụng.

# Recap for Understanding

* UI/UX đóng vai trò thành công rất lớn trong dự án. Không ngừng cải thiện UI/UX để đem lại trải nghiệm tốt cho người dùng.

# Analyst’s Inputs on Stakeholder’s Problem (validate or invalidate assumptions)

Các vấn đề liên quan:

* Nhân lực
* Chi phí

Đối với vấn đề nhân lực:

* Đây thực sự là 1 vấn đề vì lượng A/B testing cho mỗi screen là không nhỏ, nếu nhân lực không đủ sẽ dễ ảnh hưởng tới chất lượng.

Đối với chi phí:

* Đây không hẳn là 1 vấn đề quá khó giải quyết vì chúng ta hoàn toàn có thể sử dụng Figma để thiết kế flow, chỉ có banner và 1 số ảnh khác cần đến các công cụ trả phí như Photoshop, AI,…

# Assessing Your Solution (if applicable)

* Bên cạnh A/B testing, chúng ta có thể tích hợp thêm nhiều option về giao diện cho người dùng như darkmode, lightmode, theme tùy chỉnh,…
* Rank đánh giá cho giải pháp này: 7/10.

# Assessing the Opportunity

* Người có nhu cầu tìm gia sư và tìm công việc gia sư sẽ cần ứng dụng này.
* Người dùng muốn tìm kiếm 1 ứng dụng có UI/UX dễ sử dụng, chi phí hợp lý và được đảm bảo lâu dài sẽ tìm tới ứng dụng.
* Kết nối dẫn đến 1 buổi học giữa gia sư và học viên diễn ra tốt đẹp được xem như 1 trường hợp thành công của ứng dụng.

# Assessing Reliability, Performance, and Support Needs

* Về độ tin cậy, ứng dụng có 1 logo, mockup chuyên nghiệp sẽ gia tăng độ tin cậy đối với khách hàng.
* Performance cần mượt mà, hạn chế tối đa delay và các khoản async đều phải có loader để cải thiện UI cho người dùng.
* Cần có các quy định rõ ràng về bảo mật để tránh các thiết kế bị đánh cắp

# Wrap-Up

* Nếu bạn muốn biết thêm về flow screen, màu sắc chủ đạo, idea logo có thể gọi cho tôi, tôi rất sẵn long tham gia vào 1 cuộc xem xét.

# Analyst’s Summary

Các Vấn đề đáng xem xét nhất:

* 1. Logo
  2. UI/UX trên từng screen
  3. A/B testing và đa option để tối ưu giao diện.