**PHÂN TÍCH VÀ QUẢN LÍ YÊU CẦU PHẦN MỀM**

**BÀI TẬP VỀ NHÀ**

**BTVN-02: Thiết kế prototype**

# Thông tin chung

|  |  |
| --- | --- |
| Mã số bài tập: | **BTVN-02** |
| Thời lượng dự kiến: | 4h |
| Deadline nộp bài: | Theo quy định trên moodle |
| Hình thức: | Cá nhân |
| Hình thức nộp bài: | Moodle |
| GV phụ trách: | Lâm Quang Vũ |
| Thông tin liên lạc với GV: | [lqvu@fit.hcmus.edu.vn](mailto:lqvu@fit.hcmus.edu.vn) |

# Chuẩn đầu ra cần đạt

Bài tập này nhằm mục tiêu đạt được các chuẩn đầu ra sau:

* Sử dụng công cụ tạo prototype
* Thiết kế prototype theo yêu cầu của hệ thống

# Mô tả bài tập

Cài đặt mobile app hoặc đk qua Web 3 ví điện tử bất kỳ (VD: Zalopay, Momo, ViettelPay, AirPay,Payoo).

Giả sử bạn cần xây dựng một ví điện tử đáp ứng nhu cầu cá nhân bạn:

* Thiết kế 1 prototype (sử dụng Figma) cho giao diện chính của ví và ít nhất 1 chức năng mà bạn yêu thích (hoặc tự nghĩ ra, khác với những chức năng hiện có) (50%)
* Đặc tả prototype (mô tả kịch bản tương tác trên prototype, có thể đính kèm video clip chạy mô phỏng nếu có) (30%)
* Phân tích thêm những chức năng có thể tạo sự khác biệt và tiện dụng hơn những ví điện tử hiện có.(20%)

# Các yêu cầu & quy định chi tiết cho bài nộp

* Phải có mục lục và đánh số trang
* Phải có thông tin cá nhân: MSSV, Họ và tên, Email, SĐT(Không bắt buộc).
* Nén tất cả và đặt tên theo định dạng MSSV.zip hoặc MSSV.rar.

# Cách đánh giá

# Tài liệu tham khảo

Không có.

# Các quy định khác

Nếu sao chép bài của SV khác: 0 điểm môn học