Assignment #1: Existing systems and usability (S)

1. Nghiên cứu ít nhất 02 hệ thống tương tự về nghiệp vụ. Chỉ rõ tài liệu tham khảo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Phần mềm luyện gõ Plover  <http://www.openstenoproject.org/> | Phần mềm luyện gõ typingstudy  <https://www.typingstudy.com/vi/games/falling_words> |
| Làm thế nào để thực hiện 1 chức năng nghiệp vụ của phần mềm ? | Hiện các quy tắc trên màn hình. Gõ theo quy tắc | Các từ sẽ hiện lên trên màn hình trò chơi, người chơi phải gõ đúng từ hiện lên trên màn hình |
| Làm thế nào để đánh giá kết quả thực hiện của người dùng thông qua giao diện phần mềm | Gõ đúng từ hiển thị, sau đó ứng dụng trả về kết quả | Kết qua được tính theo điểm của trò chơi |
| Làm thế nào để có cái nhìn tổng thể về mức độ tiến bộ của người dùng | Các từ được sắp xếp theo mức độ khó khác nhau | Trò chơi chia theo 15 cấp độ, người chơi sẽ tập luyện và nâng cao cấp độ của mình |
| Ưu điểm | Hiển thị nhiều quy tắc để người dùng tham khảo và chọn ra cách gõ đúng  phần mềm có file exel chứa bộ quy tắc các từ thông dụng  Người dùng có thể thêm các quy tắc khi có từ mới | Phần mềm hỗ trợ nhiều thứ tiếng và sơ đồ bàn phím khác nhau thuận tiện cho người sử dụng  Phần mềm có nhiều trò chơi khác nhau tránh gây nhàm chán cho người sử dụng |
| Nhược Điểm | Phần mềm 1 khá khó để làm quen vì giao diện chưa dễ hiểu  Thiếu hình ảnh trực quan tạo hứng thú cho người học  Ứng dụng chưa được hoàn thiện, chưa hiển thị phù hợp toàn màn hình thiết bị để lại khoảng trống. | Giao diện phần mềm có phần thô sơ, đơn giản. Font chữ sử dụng chưa được bắt mắt, màu sắc chủ đạo quá nhàm chán  Nhiều chức năng còn thiếu hoặc sắp xếp không rõ ràng, hợp lý |

2. Mô tả lại quy trình nghiệp vụ tương ứng với từng nhóm công việc

- Phần mềm luyện gõ Plover:

* Quy trình tìm kiếm người thi đấu

+ Chọn thể loại

+ Phần mềm sẽ chọn ra ngẫu nhiên những người có số điểm thể hiện gần ngang bằng với người chơi

* Quy trình đánh giá sự tiến bộ:

+Thống kê điểm qua từng lần chơi

+Hiện thị sự tăng giảm điểm

+Đánh giá qua sự tăng giảm được thống kê

* Quy trình xem bảng ghi chú của người khác:

+Phần mềm thống kê những người có kết quả tốt nhất

+Search kết quả của người khác dựa trên id hoặc tagname

-Phần mềm luyện gõ typingstudy:

* Quy trình học quy tắc

Phần mềm sẽ hiển thị các quy tắc:

+Quy tắc tính điểm

+Quy tắc thời gian

+Quy tắc kết thúc

* Quy trình học gõ:

+Bắt đầu sample với ví dụ đơn giản

+Tăng độ khó dần bằng tốc độ và số kí tự

+Gõ đúng càng nhiều thì điểm càng cao

* Quy trình quản lý ghi chú cá nhân:

+Lưu lại kết quả qua các màn chơi

+Tạo ra bảng thống kê dựa trên kết quả được lưu lại

3. Thiết lập các quy tắc chung, môi trường để tích hợp sản phẩm cuối cùng

* Phần mềm phải được sử dụng trên máy tính hoặc laptop
* Máy tính hoặc laptop phải được kết nối với internet
* Người sử dụng phải đọc kỹ những quy tắc trước khi sử dụng phần mềm
* Người sử dụng phải lập tài khoản để lưu lại quá trình luyện tập
* Các HĐH tương thích: Windows, linux, Ios (Khuyến cáo nên sử dụng Windows)
* Máy tính phải kết nối với ít nhất các thiết bị sau là bàn phím, màn hình và chuột