1. Mô tả ngữ cảnh sử dụng hệ thống và phân tích ảnh hưởng của các yếu tố ngữ cảnh đến thiết kế S

- Ngữ cảnh sử dụng hệ thống:

* Sử dụng ở nơi làm việc cá nhân
* Sử dụng ở không gian làm việc chung (trong văn phòng, lớp học,...)
* Sử dụng ở không gian ngoài trời

- Ảnh hưởng của các yếu tố ngữ cảnh tới hệ thống

* Con người: Hệ thống cần đảm bảo độ ổn định về tương tác khi có nhiều người cùng tham gia thao tác sử dụng hệ thống. Con người cũng cố thể gây mất tập trung dẫn đến sơ suất trong quá trình sử dụng hệ thống.
* Âm thanh: Âm thanh có thể tùy chỉnh bởi người sử dụng dựa trên nhu cầu của họ (Người đó sử dụng loa hay tai nghe, ngồi ở nơi đông người hay một mình,...)
* Độ sáng: Màu sắc trong hệ thống phải dễ nhìn, tránh gây khó chịu cho người dùng. Độ sáng có thể được tùy chỉnh để phù hợp với điều kiện ánh sáng nơi người sử dụng sử dụng hệ thống.

2. Xác định mô thức về tính dùng được phù hợp với bài toán tương tác giữa U và S. Xác định các kiểu tương tác phù hợp cho ứng dụng.

- Mô thức về tính dùng được: WWW

Lý do:

* Hiển thị đẹp, trực quan, thân thiện với người sử dụng
* Khả năng responsive cao, tùy chỉnh kích thước, người dùng có thể dùng ở các thiết bị có kích thước màn hình và độ phân giải khác nhau
* Khả năng sử dụng đa nền tảng, người dùng có thể sử dụng hệ thống ở các hệ điều hành khác nhau miễn là nó có thể truy cập mạng và có các giao thức phổ quát như http

- Kiểu tương tác phù hợp:

* Giao tiếp bảng chọn:
* Sử dụng để chuyển qua lại các màn hình chính của hệ thống
* Bảng chọn rất trực quan, người dùng có thể thao tác và lựa chọn trực tiếp
* Thích hợp với người dùng mới, chưa có kinh nghiệm
* Dễ dàng tạo ra, có nhiều công cụ thư viện hỗ trợ
* Giao tiếp điền theo mẫu
* Phù hợp với quy trình đăng ký, đăng nhập

3. Mô tả yêu cầu về công thái học, trải nghiệm người dùng tương ứng với bàn phím tốc ký và ứng dụng hỗ trợ học / soạn thảo theo cơ chế tốc ký

- Yêu cầu về công thái học:

* Bàn phím tốc ký phải được sắp đặt hợp lý, phù hợp với cách đặt tay của người sử dụng
* Độ sáng và màu sắc của ứng dụng phải dễ nhìn với mắt người, không quá chói cũng không quá tối
* Ứng dụng phải có tính thẩm mỹ để thu hút người sử dụng
* Trải nghiệm người dùng:
* Ứng dụng phải làm việc mượt mà, đảm bảo không giật lag kể cả khi có nhiều người sử dụng hệ thống
* Ứng dụng phải có đầy đủ và chính xác những chức năng đã được đặt ra
* Bàn phím tốc ký phải được đặt chính xác, những từ xuất hiện phải đúng là những từ mà người dùng nhập từ bàn phím