**BÁO CÁO**

**THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG**

**INT3115\_1**

**Nhóm 7**

**Tuần 1**

**27/09/2023**



**Thành viên Nhóm 7:**

| Huỳnh Tiến Dũng (Nhóm trưởng) | 21020007 |
| --- | --- |
| Nguyễn Kim Quang Huy | 21020077 |
| Trương Minh Đức | 21020307 |
| Quách Lê Hải Anh | 21020750 |

**Mục lục**

[**I. Bài toán 3**](#_eh9ga3rp3haf)

[**II. Người dùng cuối 3**](#_vw6krrz9aigg)

[**III. Giải pháp 3**](#_59id4wg5gtun)

[**IV. Phân công công việc 4**](#_b6q73vrpukib)

# Bài toán

“Di sản văn hóa là tiếng vọng của quá khứ trong tương lai và là ánh phản chiếu của tương lai lên quá khứ.” Di sản văn hóa của một đất nước tái hiện toàn bộ chặng đường phát triển gian nan cũng đầy huy hoàng của cả dân tộc. Tuy nhiên, thực trạng việc tìm hiểu lịch sử và văn hóa của thế hệ trẻ ngày nay đang vô cùng đáng báo động. Một phần là do cách truyền tải trong chương trình học chưa tạo được cảm hứng, sách tài liệu chưa cập nhật kịp thời để phù hợp với việc học; một phần cũng vì thời gian trong một ngày là có hạn, không phải ai cũng có đủ thời gian và đam mê để tìm hiểu về lịch sử.

Nhóm chúng mình đã quyết định xây dựng ứng dụng cung cấp kiến thức qua flashcard về các di sản văn hóa với giao diện mới mẻ, thú vị nhằm mục tiêu tạo được niềm yêu thích lịch sử cho giới trẻ - thế hệ tương lai của đất nước

Ứng dụng của nhóm có tên là: ***VietCard*: Theo dấu thời gian**.

# Người dùng cuối

Về nhóm người dùng cuối sẽ sử dụng ứng dụng là người Việt Nam đang sinh sống cả trong lẫn ngoài nước. Độ tuổi tập trung chủ yếu từ 15 - 30 tuổi.

Đây là độ tuổi mà người ta sử dụng ứng dụng di động nhiều nhất và đặc biệt họ là những người thường xuyên cần tìm hiểu về các di tích lịch sử. Thay vì lựa chọn một nhóm đối tượng quá rộng thì việc lựa chọn người Việt Nam đặc biệt là lứa tuổi học sinh sinh viên là nhóm người sử dụng có thể đảm bảo tốt việc tìm hiểu lịch sử cho nhóm phát triển, thói quen cũng như tiện cho vấn đề khảo sát kết quả.

# Giải pháp

***VietCard*** là một ứng dụng giúp người dùng khám phá và nắm bắt kiến thức về những di sản văn hóa Việt Nam cũng như những câu chuyện lịch sử thú vị ẩn đằng sau các di sản ấy. Thay vì phải tìm hiểu qua sách vở gây chán nản thì người dùng đặc biệt là các bạn học sinh sinh viên có thể tìm hiểu các kiến thức đó qua ứng dụng. Với hình ảnh video đặc sắc, trò chơi thú vị và giao diện thân thiện với người dùng sẽ giúp khích lệ trí tìm tòi khám phá của người dùng đặc biệt sẽ giúp các bạn học sinh sinh viên ham học hơn. Bằng việc phân tích nhu cầu của người dùng, ***VietCard*** sẽ tối đa hóa đến trải nghiệm người dùng (*User Experience*), hiểu rõ nhu cầu và mong muốn của người dùng đối với việc học và tìm hiểu về các di sản văn hóa. Xác định các tính năng và thông tin quan trọng mà họ cần.

Để đạt được điều này, trước hết phải vạch ra được toàn bộ tất cả tính năng người dùng có thể cần, dựa theo kết quả khảo sát để xác định những tính năng thiết yếu theo các mức độ (rất quan trọng, quan trọng, ít sử dụng). Đối với các mức độ sẽ lựa chọn các tính năng tập trung tối ưu nhất, loại bỏ những thứ người dùng không cần thiết có thể ảnh hưởng tới trải nghiệm người dùng. Tiếp sau đó sẽ phân tích các ứng dụng di động hiện đang sử dụng nhiều ở nhóm đối tượng người dùng để đưa ra thiết kế tổng thể (*layout*) và ngôn ngữ thiết kế (*design language*) phù hợp nhất từ thói quen người dùng. Kết quả cuối cùng mong muốn ***VietCard*** có khả năng làm người dùng hài lòng nhất trong trải nghiệm.

# Phân công công việc

Sau khi bàn luận, nhóm thống nhất phân công việc cho từng người như sau:

* Báo cáo Tuần 1:
  + **Nguyễn Kim Quang Huy**: thực hiện viết phần “I. Bài toán".
  + **Trương Minh Đức**: thực hiện viết phần “II. Người dùng cuối"
  + **Quách Lê Hải Anh**: thực hiện viết phần “III. Giải pháp"
  + **Huỳnh Tiến Dũng**: tổng hợp các phần của báo cáo, kiểm tra lại và nộp bài cho giảng viên