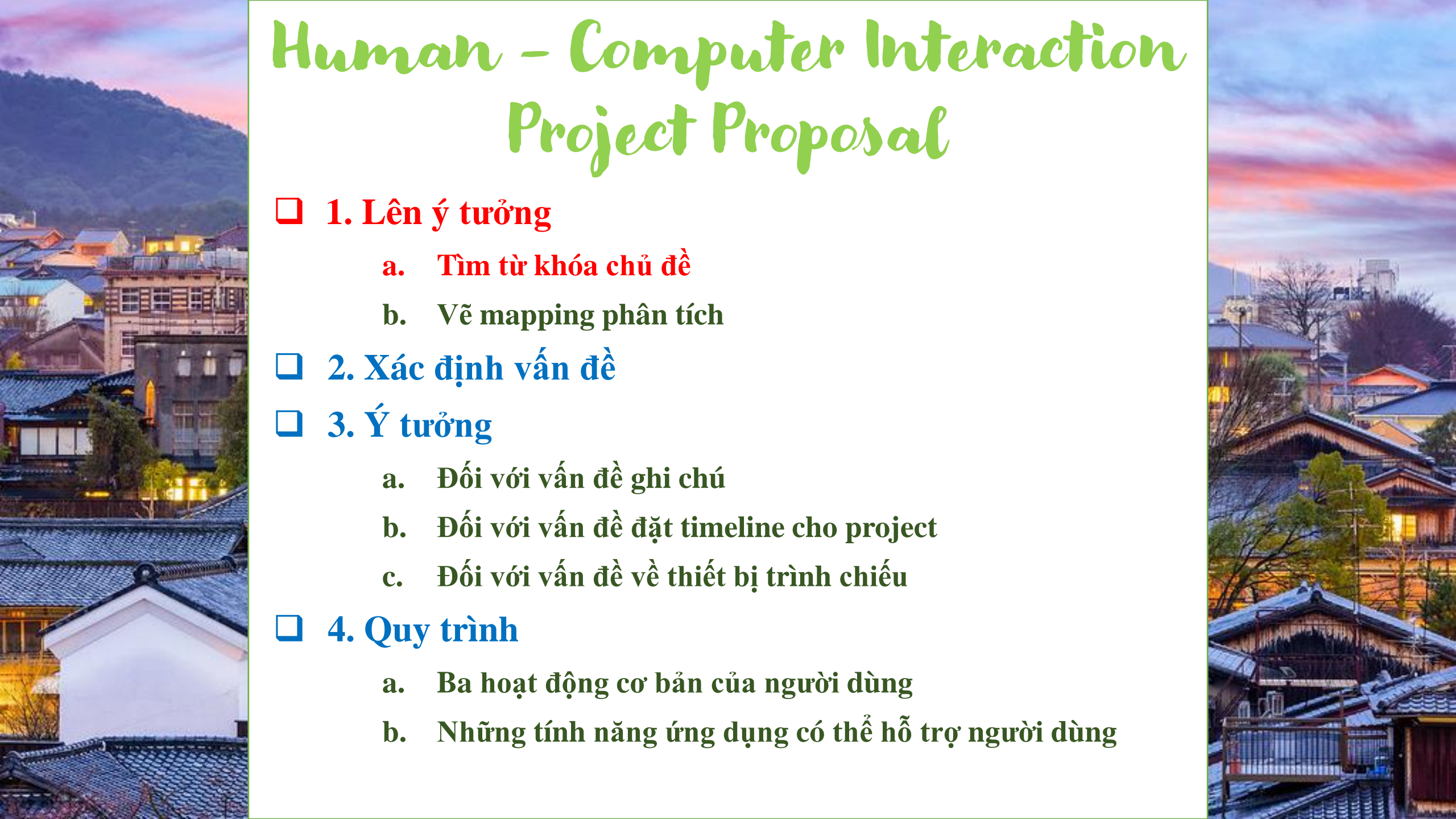


DANH SÁCH THÀNH VIÊN NHÓM 6

MSSV	Họ Tên	Công việc thực hiện	Mức độ hoàn thành
1712112	Cao Thành Nhân	Lên ý tưởng chi tiết + làm báo cáo	100%
1712102	Hứa Mỹ Nghi	Vẽ sơ đồ, gom nhóm + làm báo cáo	100%
1712866	Nguyễn Bá Tuân	Thư kí + làm slide thuyết trình	100%



Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

Chủ đề: SINH VIÊN

1. Deadlines

2. Phi sinh hoạt

3. Hiếu bài

4. Học phí

5. Căng thẳng

6. Khả năng quản lý thời gian

7. Phương tiện đi lại

8. Đọc sách / Tài liệu

9. Bài tập

10. Giải trí

11. Cafe

12. Tập thể dục

13. Tiếng Anh

14. Tưởng tác giáo viên

15. Họp nhóm

16. Ghi chú bài học

17. Tham gia hoạt động

18. ...

21. Tìm người yêu

22. Xem phim

23. Mua sắm

24. Về quê

25. Tốt nghiệp

26. Nợ môn

27. Bỏ học

28. Khởi nghiệp

29. Đa cấp

30. Kì lục xá

31. Tên nam

32. Chơi game

Sinh viên

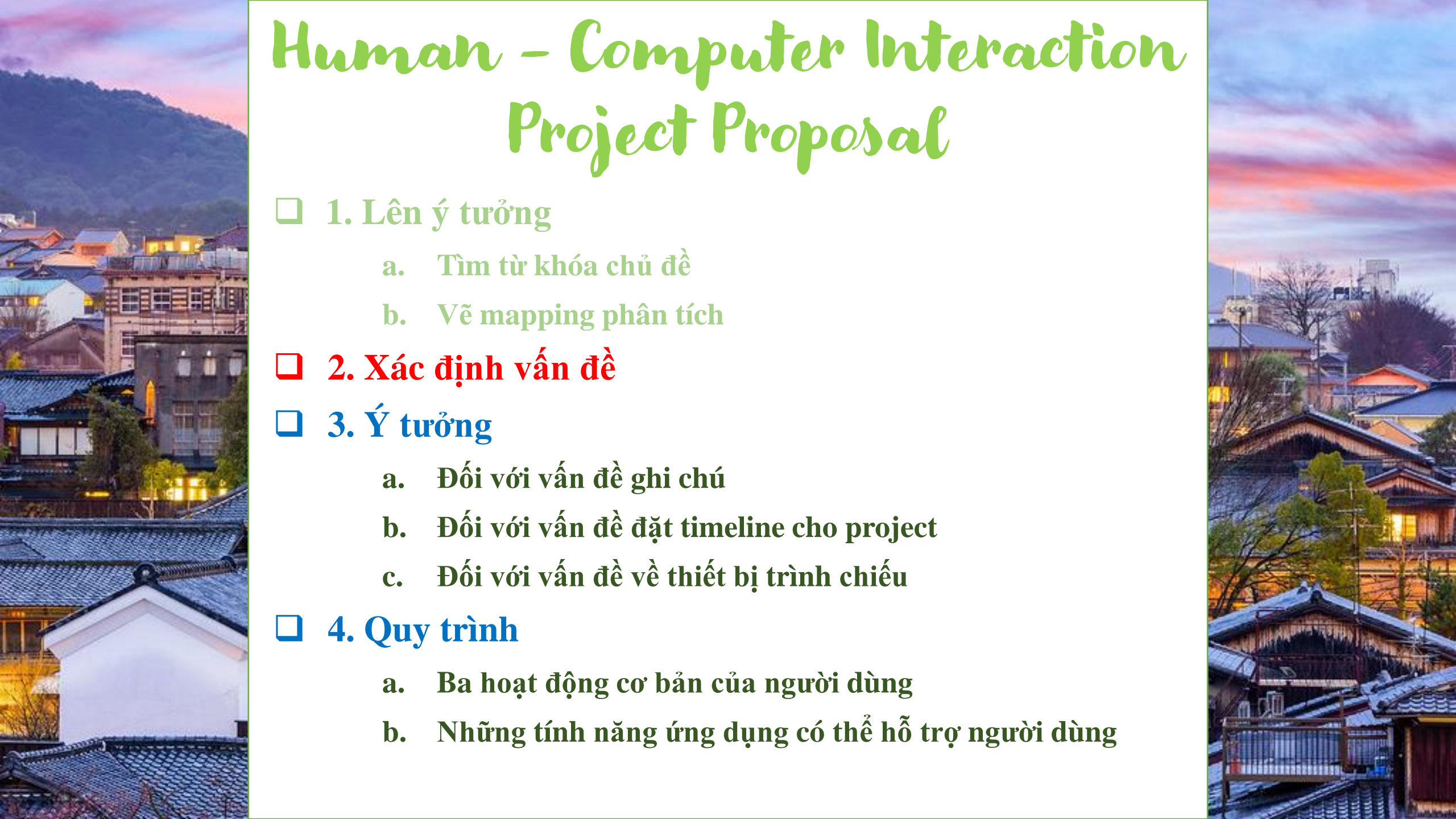
Phân làm 4 loại

Học tập

Giải trí

Sinh hoạt

Phát triển bản thân



Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

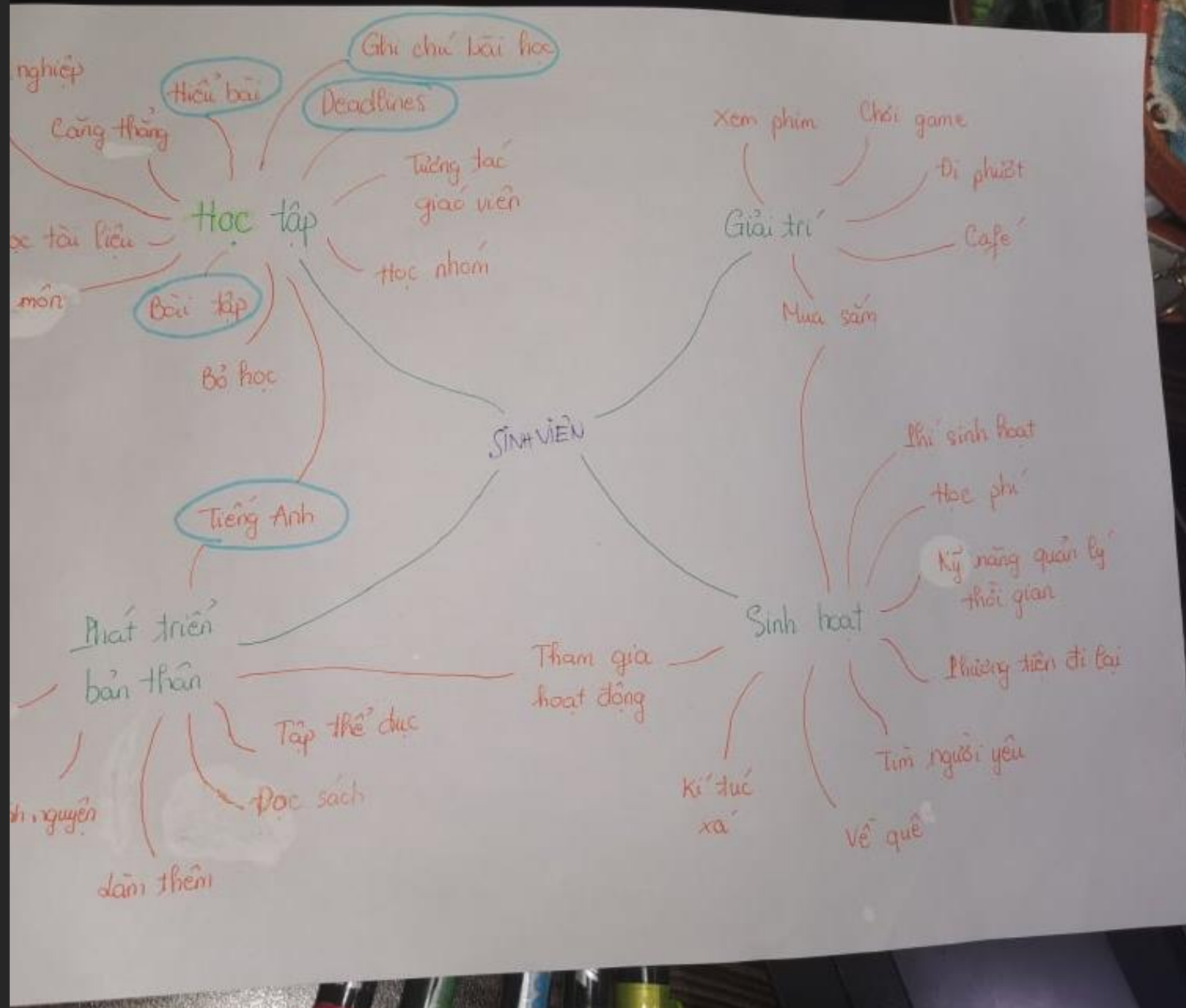
☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

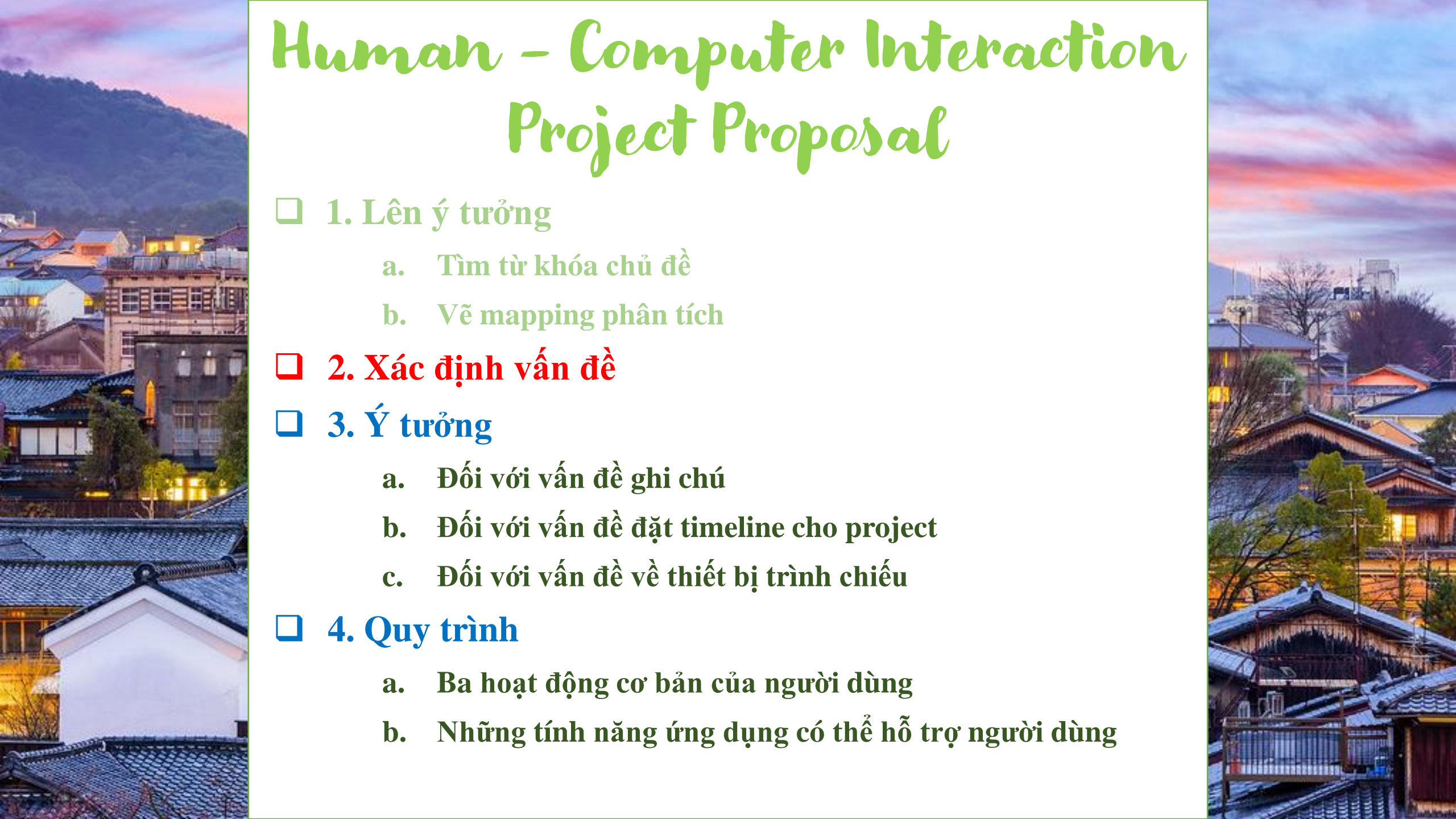
- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

Vẽ mapping phân tích



Kết luận

- ❑ Lựa chọn thực hiện thiết kế ứng dụng hỗ trợ học tập cho sinh viên.



Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

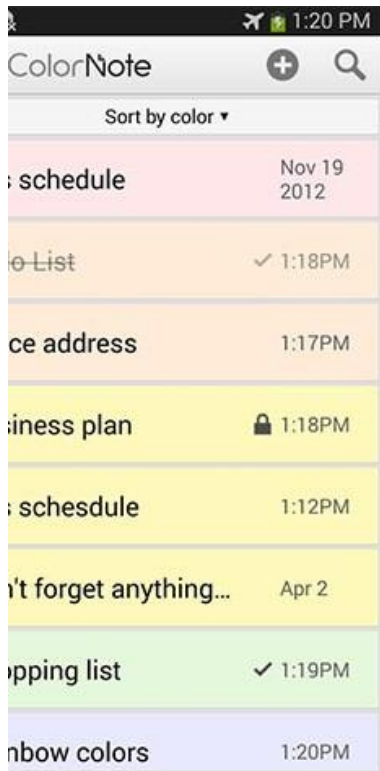
•Bài giảng giáo viên:

•Ghi chú thời gian deadline/ hướng dẫn đồ án....

- Hiện nay, sinh viên gặp không ít vấn đề trong việc tiếp thu cũng như quản lý quá trình học tập của mình. Các phần mềm hỗ trợ không đủ tính năng dẫn đến việc sinh viên phải sử dụng nhiều ứng dụng cùng lúc dẫn đến việc tốn thời gian và bộ nhớ, dễ gây nhầm lẫn, rối loạn.

a. Tiếp thu kiến thức và quản lý quá trình học tập

b. Các ứng dụng ghi chú thông dụng thường chưa hỗ trợ tốt cho việc ghi chép lại bài học trên lớp



- Ví dụ như không có phân mục, không có phân chú thích riêng để thêm các lời dặn bổ sung về buổi học sau.
- Đối với số lượng ghi chú lớn, người dùng sẽ khó để xem lại các nội dung cũng như phân biệt đâu là deadline của môn học, đâu là lời dặn giáo viên, nội dung bài giảng hoặc hướng dẫn thực hiện deadline.
- Các tờ ghi chú không được sắp xếp ngăn nắp, không có đề mục rõ ràng để lọc nội dung.

c. Cover thêm kiến thức ngoài lề

- Trong quá trình giảng bài, giáo viên có thể sẽ cung cấp thêm các thông tin kiến thức ngoài lề nhưng nếu sinh viên ghi bài thì có thể sẽ không ghi kịp bài giảng, đồng thời cũng không thể hiểu hết được kiến thức ngay cả khi nhìn lại bài ghi.
- Nếu chọn nghe bài mà không ghi chú cũng sẽ không đảm bảo ghi nhớ được hết thông tin sau buổi học. Bên cạnh đó, khi tìm kiếm các clip bài học trên mạng của người nước ngoài nhưng không có sub cũng sẽ gây khó khăn trong việc nghe hiểu.



d. Deadline



- Ngoài ra, nhiều môn học sẽ có nhiều deadlines dẫn đến việc gây áp lực, mệt mỏi và khó khăn trong việc quản lý quá trình học tập.
- Các ứng dụng nhắc nhở deadline thường được tích hợp riêng.
- Sinh viên cũng phải tạo timeline bằng các nhập thủ thủ công, tốn thời gian. Các thiết bị trình chiếu khá cồng kềnh không tiện lợi để dùng mọi lúc mọi nơi.

e. Thuyết trình, họp nhóm

- **Đối với việc thuyết trình, họp nhóm**, không phải lúc nào cũng có các thiết bị hỗ trợ trình chiếu với chất lượng cũng như các loại máy móc công kênh, chiếm nhiều không gian cũng như gây khó khăn trong việc vận chuyển.



Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

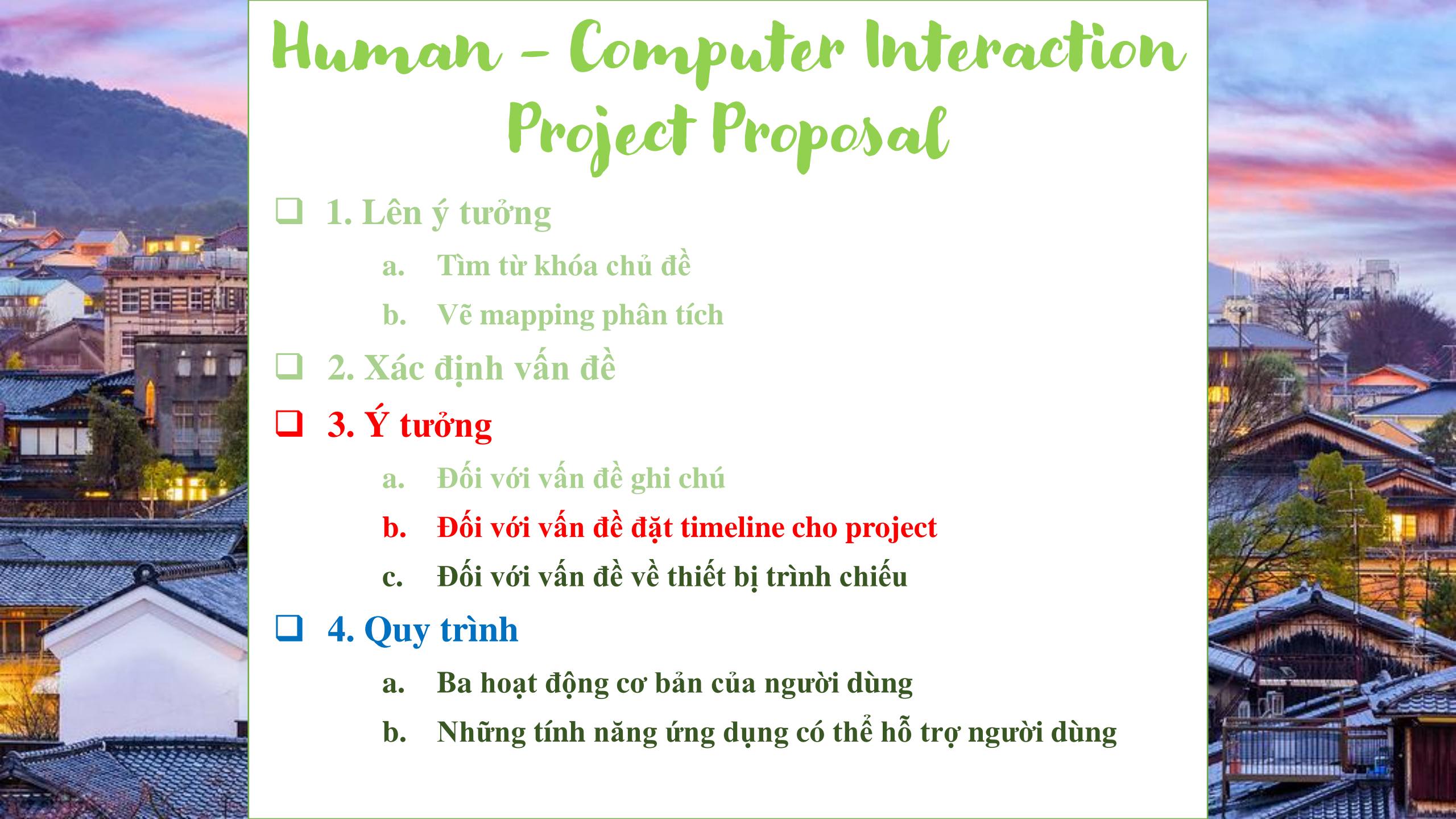
- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

a. Đối với vấn đề ghi chú - 1

- Ứng dụng sẽ có chức năng chia chủ đề môn học rõ ràng, có khả năng tạo thêm nhiều note nhỏ để ghi chú các thông tin ngoài lề như deadline, lời dặn của giáo viên hay cách hướng dẫn thực hiện project mà không cần phải thoát ra ngoài để tạo một note mới. Chức năng này cũng sẽ tạo thuận lợi cho việc lọc nội dung bài học theo chủ đề môn học hoặc theo thời gian sau này.
- Như vậy, khi vào giao diện xem ghi chú bài học thì sinh viên sẽ không phải lần mò tìm mục nào là deadline, mục nào là lời dặn của giáo viên mà có thể trực tiếp chọn note ghi chú vấn đề riêng của buổi học ngày hôm đó.

a. Đối với vấn đề ghi chú - 2

- Ngoài ra, ứng dụng có có thêm tính năng ghi chú thông minh, tự trích xuất giọng nói thành văn bản để lưu lại file text để tham khảo lại sau. Nhờ vậy mà sinh viên có thể lưu lại các nội dung bên lề thành dạng text trong khi vẫn có thể yên tâm nghe giáo viên giảng bài. Việc nghe xem video nước ngoài cũng sẽ dễ dàng hơn khi toàn bộ nội dung đều được ghi ra, không cần lo vấn đề nghe không kịp nội dung hoặc phải nghe đi nghe lại nhiều lần.



Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

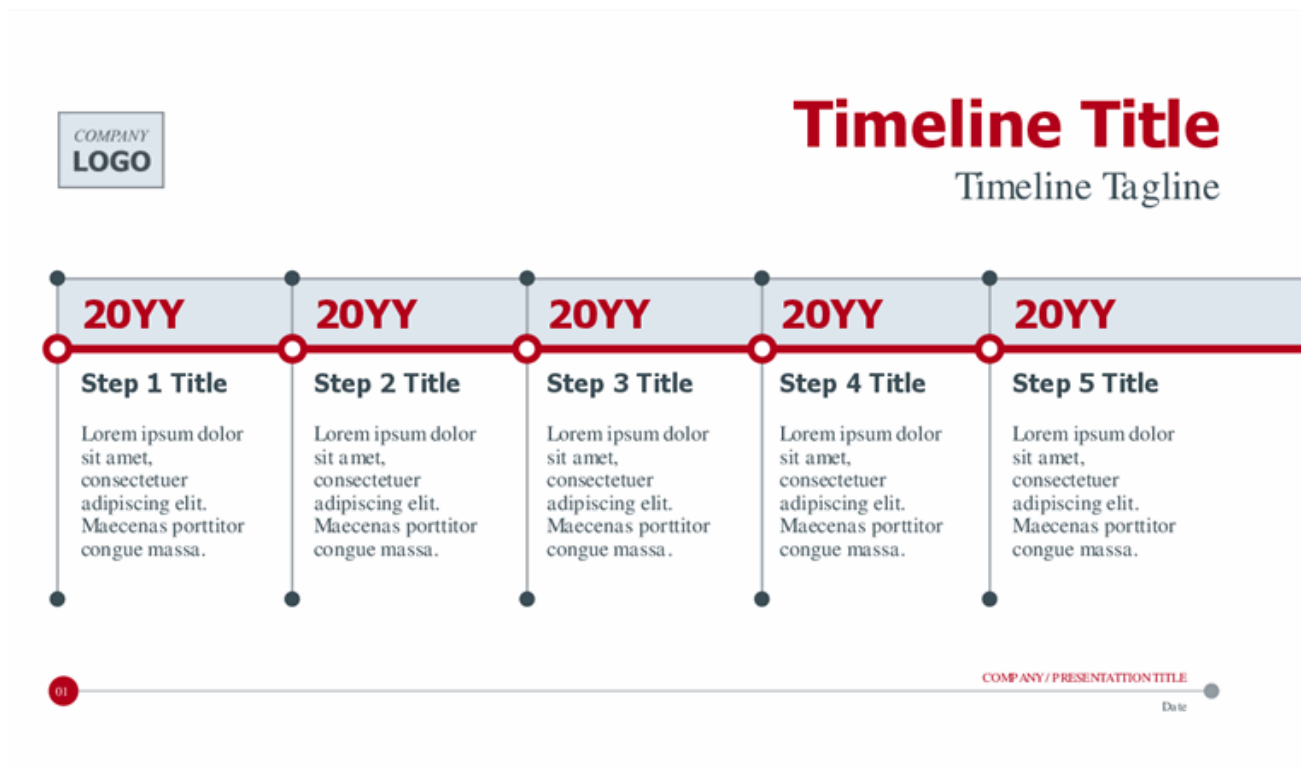
☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project**
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project



- Kết hợp với chức năng phân mục ghi chú ở bên trên, với mỗi bài tập và deadline, người dùng đều có thể nhờ ứng dụng tự tạo timeline chi tiết dựa vào thời gian và nội dung cung cấp về đồ án.
- Cụ thể hơn, người dùng sẽ nhập thời gian bắt đầu và kết thúc, nội dung công việc cần phải thực hiện theo từng phân đoạn và ứng dụng sẽ tự động tạo thành một timeline hoàn chỉnh, tiết kiệm thời gian tự tạo bảng rồi nhập thủ công như chúng ta thường làm. Ngoài ra, timeline cũng có thể thêm mục ghi chú giải thích và gợi ý làm bài của giáo viên.

Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

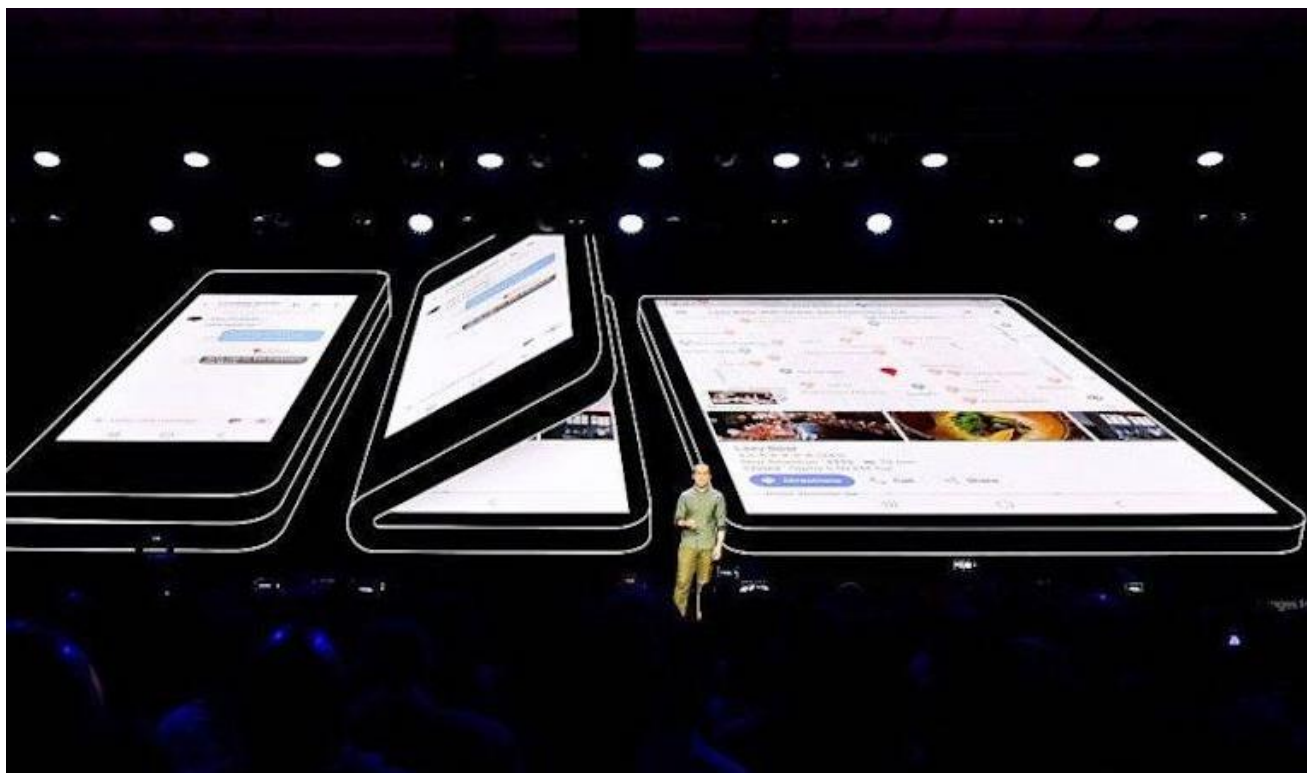
☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu



- Ứng dụng sẽ có chức năng trình chiếu nội dung ra mặt phẳng để mọi người thảo luận, thuyết trình và giải thích vấn đề trực quan mà không cần các loại thiết bị hỗ trợ đặc thù như máy chiếu. Ngoài văn bản, ứng dụng cũng có thể trình chiếu các mô hình 3D ra bên ngoài, hỗ trợ cho việc phân tích các bề mặt và cấu trúc của đối tượng trong các chuyên ngành liên quan đến thiết kế mô hình.

Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

☐ 3. Ý tưởng

- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

- a. **Ba hoạt động cơ bản của người dùng**
- b. **Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng**

Hoạt động 1: Tiếp nhận nội dung bài học

- Người dùng đến lớp nghe giảng rồi ghi chú lại bài học, lời dặn của giáo viên, các bài tập, đồ án và deadline.

Hoạt động 2: Thực hiện bài tập, đồ án.

- Sau khi đã có nội dung bài tập, người dùng xem lại bài giảng và lời dặn của giáo viên trước khi thực hiện deadline. Quá trình có thể bao gồm thêm việc họp nhóm đối với các bài tập lớn như đồ án.

Hoạt động 3:

Hoàn thành bài tập, nộp deadline và thuyết trình.



Human - Computer Interaction Project Proposal

☐ 1. Lên ý tưởng

- a. Tìm từ khóa chủ đề
- b. Vẽ mapping phân tích

☐ 2. Xác định vấn đề

☐ 3. Ý tưởng

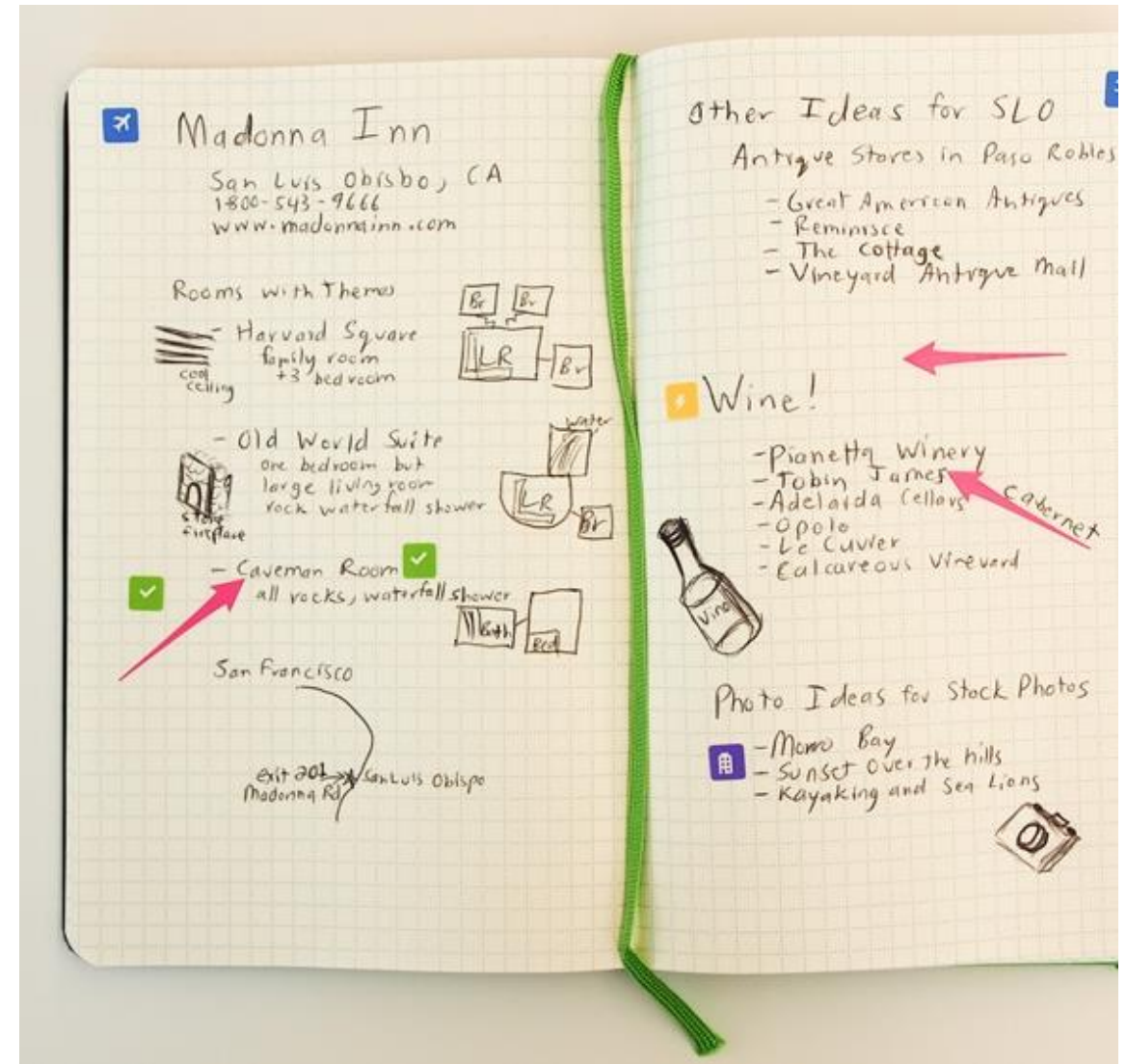
- a. Đối với vấn đề ghi chú
- b. Đối với vấn đề đặt timeline cho project
- c. Đối với vấn đề về thiết bị trình chiếu

☐ 4. Quy trình

- a. Ba hoạt động cơ bản của người dùng
- b. Những tính năng ứng dụng có thể hỗ trợ người dùng

a. Ghi chú thông minh

- Tính năng ghi chú thông minh giúp người dùng giải quyết được những khó khăn trong việc ghi bài giảng và hiểu bài trên lớp, cũng như xem lại ở nhà.



b. Đặt timeline cho từng deadline

- Tính năng timeline deadline cho phép người dùng có cái nhìn trực quan về những bài tập cần làm và phân chia thời gian hợp lý cho người dùng.

KEY TIMELINES AND DEADLINE



c. Trình chiếu

- Tính năng trình chiếu hỗ trợ người dùng dễ dàng thuận tiện trong việc trình bày nội dung cho nhóm hoặc thuyết trình.




d. Hiện câu nói truyền cảm hứng và động lực mỗi lần mở ứng dụng

➤ *Khi được truyền động lực mỗi ngày bằng những câu bản thân tâm đắc thì sẽ có thêm nguồn cảm hứng để hoàn tất công việc tốt hơn. Mỗi người dùng sẽ có những câu triết lý để đời của mình ví dụ như:*

- Muốn ngồi vị trí không ai ngồi được thì phải chịu được cảm giác không ai chịu được – MTP
- The more you learn the more you earn – Warren Buffett
- No pain no gain
- Rather the pain of discipline than the pain of regret – Jim Rohn





Thanks for watching!