

# YÊU CẦU ĐỒ ÁN MÔN HỌC

- Mục tiêu:** Phát triển một sản phẩm hoặc dịch vụ liên quan đến Công nghệ Thông tin để giải quyết một vấn đề thực tế trong cuộc sống.

Đa dạng trong nhiều chủ đề khác nhau: Y tế & Sức khỏe, Giáo dục Giao thông & Vận tải, Môi trường, Thương mại điện tử, Truyền thông và Giải trí, Tài chính & Ngân hàng, Xã hội & Nhân văn, Trí tuệ nhân tạo (AI), Nghiên cứu khoa học, Bán hàng, Khởi nghiệp,....

Chủ đề gợi ý, các nhóm có thể thoải mái lựa chọn những chủ đề yêu thích khác.

Y tế & Sức khỏe	Giáo dục	Giao thông & Vận tải	Môi trường	Thương mại điện tử	Truyền thông và Giải trí	Tài chính & Ngân hàng	Xã hội & Nhân văn	Trí tuệ nhân tạo (AI)	Nghiên cứu khoa học
Ứng dụng chăm sóc sức khỏe cá nhân	Nền tảng học trực tuyến cho trẻ em	Ứng dụng chia sẻ phương tiện giao thông	Hệ thống giám sát chất lượng không khí	Công cụ hỗ trợ khách hàng mua sắm trực tuyến	Công cụ khám phá âm nhạc dựa trên sở thích người dùng	Ứng dụng quản lý tài chính cá nhân	Ứng dụng hỗ trợ tư vấn tâm lý	Ứng dụng phân tích dữ liệu tiêu dùng	Các giải pháp mới cho Hệ khuyến nghị
Hệ thống hỗ trợ bệnh nhân từ xa	Hệ thống quản lý lớp học thông minh	Hệ thống quản lý bãi đỗ xe thông minh	Ứng dụng tiết kiệm và quản lý nước	Giải pháp thanh toán trực tuyến an toàn	Ứng dụng tổ chức sự kiện trực tuyến	Công cụ hỗ trợ đầu tư thông minh	Hệ thống hỗ trợ cộng đồng tình nguyện	Công cụ dự báo xu hướng thị trường	Thiết bị hỗ trợ chẩn đoán y khoa thông minh:
Ứng dụng theo dõi chế độ ăn kiêng	Ứng dụng phát triển kỹ năng mềm cho sinh viên	Công nghệ điều khiển xe tự lái	Giải pháp quản lý rác thải thông minh	Ứng dụng quản lý hàng tồn kho tự động		Công cụ quản lý tín dụng cá nhân	Công cụ tạo sự kiện thiện nguyện	Hệ thống quản lý chuỗi cung ứng thông minh	Tối ưu khả năng trả lời của hệ thống MRC
Công cụ phát hiện triệu chứng bệnh qua giọng nói		Ứng dụng theo dõi hành trình vận chuyển hàng hóa	Ứng dụng hỗ trợ nông nghiệp thông minh	Công cụ hỗ trợ doanh nghiệp nhỏ quảng cáo trực tuyến			Ứng dụng hỗ trợ người khuyết tật hòa nhập cộng đồng	Nền tảng tự động hóa quy trình doanh nghiệp	

- Số lượng sinh viên mỗi nhóm:** 5 sinh viên/nhóm.
  - Thời gian báo cáo:** Tuần cuối của môn học.
  - Yêu cầu:** Sinh viên cần sử dụng các bước của tư duy thiết kế để đưa ra sản phẩm cuối cùng. Thấu cảm, Xác định vấn đề, lên ý tưởng, tạo nguyên mẫu, thử nghiệm.
- Chú ý:**
- Trong bước thấu cảm: Yêu cầu các nhóm phải sử dụng các cách để hiểu người dùng trong đó yêu cầu phải phỏng vấn ít nhất 10 người và tổng hợp và viết báo cáo phỏng vấn.

- Trong bước tạo nguyên mẫu: Các nhóm xây dựng bản mẫu cho giải pháp, không yêu cầu code, những phải có sử dụng các công cụ tạo nguyên mẫu để tạo sản phẩm mẫu.
- Trong bước thử nghiệm: Yêu cầu các nhóm thu thập ý kiến, đánh giá của người dùng, ít nhất 10 người (có thể giống hoặc khác với nhóm người ban đầu).
- **Yêu báo cáo:**
  - Mỗi nhóm sẽ nộp một báo cáo cuối kỳ (15-20 trang) trình bày toàn bộ quá trình thực hiện đồ án, từ nghiên cứu thấu cảm đến thử nghiệm sản phẩm cuối. Báo cáo cần có hình ảnh minh họa, phân tích dữ liệu người dùng, và kết quả thử nghiệm.
  - Mỗi nhóm sẽ có 10 phút để thuyết trình về giải pháp, giải thích các bước trong quá trình tư duy thiết kế mà họ đã áp dụng, và kết quả đạt được sau thử nghiệm, cũng như sản phẩm cuối cùng.
  - Mẫu báo cáo giáo viên cung cấp, nhưng hình thức trình bày các nhóm có thể tùy chỉnh cho phù hợp.
- **Tiêu chí đánh giá:**
  - Hiểu biết và áp dụng quy trình tư duy thiết kế: 30%
  - Tính sáng tạo và khả thi của giải pháp: 30%
  - Chất lượng nguyên mẫu và kết quả thử nghiệm: 20%
  - Thuyết trình và báo cáo cuối kỳ: 20%