**Group Assignment 2**

**Assignment #3:**

1, Các kiểu người tham gia vào hệ thống

1, Người qua đường:

Kiểu người này thường chỉ vào web khi có thông báo hoặc thông tin quan trọng. Dường như mục tiêu của họ, điều họ thực sự quan tâm là thứ khác chứ không phải các môn học.

2, Người cẩn thận: Những người này thường cẩn thận thường xuyên theo dõi các thông báo và gần như không để lỡ bất cứ 1 thông báo mới nào. Đây là những người thường xuyên truy cập vào web. Chính vì cẩn thận nên những người này thường xuyên check các tin nhắn hay thông báo mới.

3, Người bỏ bê

Kiểu người này thường xuyên bỏ học, vắng mặt trong các buổi học. Chính vì các buổi học chính thức họ còn không quan tâm nên việc họ không tham gia vào mạng xã hội học tập cũng là điều dễ hiểu.

4, Người chăm chỉ

Kiểu người này thường xuyên tham gia vào mạng xã hội học tập để học hỏi và cập nhật kiến thức mới. Những người này thường có học lực tốt, kiến thức khá vững tuy nhiên đối với những câu hỏi được đặt ra trong nhóm thì chưa chắc đây sẽ là những người chủ động giúp đỡ hoặc tương tác. Hay nói cách khác, thứ họ quan tâm duy nhất là bản thân họ và những thứ họ học được khi tham gia vào mạng xã hội này.

5, Người hướng ngoại:

Kiểu người này thường thích tham gia vào những cuộc trò chuyện, những câu hỏi đặt cho đám đông, những chủ đề bàn tán sôi nổi mà có sự tham gia của nhiều người. Kiểu người này thường khá chủ động giúp đỡ người khác khi có câu hỏi được đặt ra. Đây là một trong những người active nhất trong hệ thống mạng xã hội. Tuy nhiên thứ cốt yếu họ cần khi tham gia chưa phải là kiến thức mà có thể họ muốn có những mối quan hệ mới, vì vậy họ thường tham gia nhiều nhóm khác nhau để có thể mở rộng mối quan hệ của mình.

6, Người mệt mỏi

Kiểu người này thường xuyên mệt mỏi khi phải vào nhóm, lớp. Họ lo sợ mình đã bỏ lỡ điều gì đó tuy nhiên họ không truy cập nhiều vào hệ thống. Họ sẽ đặt thông báo tự động khi có điều gì mới. Họ cảm thấy mệt mỏi nếu như các nhóm, các môn học xuất hiện quá nhiều thông báo. Họ không muốn quan tâm, vì thứ họ quan tâm không phải việc học. Tuy nhiên họ vẫn phải vào check thông báo vì họ sợ mình bỏ lỡ điều gì quan trọng. Vì thế những người này thường chỉ vào website khi có việc thật sự cần thiết còn những lúc bình thường họ chỉ muốn thoát khỏi nó càng nhanh càng tốt cũng như tâm lý đa số học sinh khi tan học vậy!

1. Hệ thị giác:

Có một sự thật rõ ràng là hầu hết chúng ta đều đánh giá mọi vật xung quanh qua hình dáng bên ngoài. Đây được xem như xu hướng tâm lý chung trong hầu hết lĩnh vực đời sống, chứ không riêng gì thiết kế.

Những thiết kế đẹp mắt sẽ khiến người dùng dễ “tha thứ” hơn khi họ gặp phải những khó khăn lúc sử dụng sản phẩm. Hay nói cách khác, một khi thiết kế đem lại ấn tượng thị giác mạnh mẽ, thì điều đó sẽ giúp chúng ta “che giấu” những lỗi vặt vãnh trong quá trình trải nghiệm.

Hình ảnh đẹp mắt luôn mang lại cảm xúc tích cực cho người xem. Hầu như mọi người đều tin rằng, cái gì càng đẹp trong mắt họ, thì lại càng tỏ ra chuyên nghiệp và đáng tin cậy, trong khi thực tế thì không phải luôn luôn như vậy.

2. Hệ thính giác

Khi sử dụng âm thanh để hiển thị thông tin, kích thước thính giác có sẵn và con người độ nhạy cảm với các kích thước này là những yếu tố quan trọng. Tuy nhiên, cũng có một số câu hỏi thiết kế liên quan đến cách ánh xạ dữ liệu tới các kích thước này một cách hiệu quả.

Theo trực giác, giá trị của một chiều dữ liệu tăng lên dường như là đại diện bởi sự gia tăng trong một kích thước âm thanh. Thật vậy, nhiều ví dụ siêu âm đã thực hiện phương pháp này.

Một cân nhắc quan trọng khác khi cung cấp nhiều tín hiệu cho người nghe là làm thế nào hệ thống thính giác sắp xếp thông tin thành các “dòng” hoặc “đối tượng” nhận thức. cơ bản nguyên tắc phân tích cảnh thính giác là hệ thống thính giác sử dụng các quy tắc đơn giản để nhóm các phần tử âm thanh thành các luồng, trong đó các phần tử trong luồng có khả năng đã đến từ cùng một đối tượng.

Ví dụ, những âm thanh có cùng nội dung tần số hoặc có liên quan hài hòa có khả năng được nhóm vào cùng một dòng cảm tính. Tương tự như vậy, những âm thanh có phần khởi động và bù trừ đồng bộ và điều chế biên độ và tần số chung có khả năng được nhóm lại thành một đối tượng nhận thức.

Ngoài ra, âm thanh được coi là phát triển theo thời gian từ cùng một vị trí không gian có xu hướng được coi là một dòng sự kiện có liên quan. Quy tắc nhóm có thể được sử dụng trong thiết kế màn hình thính giác khi mong muốn các tín hiệu khác nhau được được coi là một luồng nhất quán, nhưng việc nhóm không mong muốn có thể dẫn đến sự gián đoạn trong xử lý tín hiệu riêng lẻ.

2, Bối cảnh sử dụng

Đầu tiên người dùng truy cập vào trang web, đăng nhập thông tin đầy đủ. Sau đó màn hình trang chủ sẽ hiện ra. Sẽ có các nhóm, lớp, hoặc các group về kiến thức chia sẻ kinh nghiệm học tập … Người dùng có thể tham gia vào các nhóm đó để trao đổi, học tập cùng nhau. Để vào được các nhóm như vậy thì có 2 trường hợp xảy ra. Thứ 1, nếu nhóm ở chế độ public, như vậy người dùng, bất kì ai cũng có thể tham gia vào nhóm, gửi yêu cầu rồi người quản trị nhóm sẽ cân nhắc xét duyệt. Thứ 2, đối với các nhóm riêng tư người dùng cần có mã mới có thể tham gia vào nhóm đó, mã là bí mật chỉ có người tạo nhóm mới có mã.

Sau khi tham gia vào 1 nhóm nhất định, người dùng có thể thực hiện 1 số chức năng quan trọng nhất của phần mềm như tham gia meeting, trò chuyện với mọi người trong cuộc họp, với tính năng bình luận, người dùng có thể đưa ra câu hỏi cho diễn giả, hoặc diễn giả có thể tạo các poll tham khảo ý kiến mọi người cùng trong cuộc họp. Ngoài ra có thể set lịch cho các cuộc họp, theo đó thì người muốn tổ chức meeting sẽ đặt lịch các cuộc họp và mọi người trong nhóm đều có thể thấy vì lịch của mỗi cuộc họp sẽ hiện lên thông báo của mọi người, để đảm bảo sự chủ động và nhất quán trong công việc.

Các ca sử dụng của người dùng:

1, Đăng kí

Người dùng muốn đăng kí vào hệ thống thì cần có email, mật khẩu. Sau khi xác nhận email hợp lệ hệ thống sẽ gửi mã xác thực qua email đó, từ đó người dùng có thể sử dụng bình thường. Tùy theo việc người dùng có muốn lưu đăng nhập cho lần tiếp theo hay không, nếu lưu thì các lần sau khi truy cập người dùng sẽ tự động đăng nhập vào hệ thống.

2, Tham gia các nhóm

Sau khi lập tài khoản và đăng nhập vào hệ thống thì trên trang chủ của người dùng sẽ hiện ra các nhóm public gợi ý và các nhóm private cần có mã để tham gia, nếu nhóm ở chế độ public, như vậy người dùng, bất kì ai cũng có thể tham gia vào nhóm, gửi yêu cầu rồi người quản trị nhóm sẽ cân nhắc xét duyệt. Thứ 2, đối với các nhóm riêng tư người dùng cần có mã mới có thể tham gia vào nhóm đó, mã là bí mật chỉ có người tạo nhóm mới có mã.

3, Tham gia meeting

Sau khi đăng nhập thành công , người dùng tiến tới trang chủ các nhóm, nếu nhóm nào đang có meeting thì sẽ có thông báo hiện lên cho người dùng, người dùng chỉ cần ấn vào nhóm có meeting rồi sau đó ấn tham gia meeting qua 1 nút. Sau đó sẽ có 1 khung tùy chọn hiện lên về việc truy cập camera, mic hoặc chia sẻ màn hình. Sau đó người dùng tham gia họp cùng với những người khác.

4, Làm assignment

Khi ở trong nhóm, nếu có Assignment thì sẽ có thông báo ở cột Assignment , người dùng ấn vào sẽ thấy tên của Assignment tiếp tục khi chọn vào Assignment bất kì, sẽ hiện ra nhiệm vụ, thời hạn cuối cùng và điểm (possible) cho Assignment đó. Ở dưới sẽ có nút đính kèm file khi người dùng làm xong và gửi kèm file vào đó và cuối cùng là nút submit để nộp bài tập của mình. Sau khi ấn nộp xong hệ thống sẽ ghi nhận kết quả vừa nộp và hiển thị thời gian chính xác thời điểm nộp bài cùng với tích v màu xanh ở bên cạnh. Như vậy người dùng đã biết bài của mình đã được nộp.

Đầu vào của việc người dùng tương tác với hệ thống sẽ là tài khoản, tên đăng nhập, email, mật khẩu.

Đầu ra là xác nhận đăng nhập, từ đó người dùng có thể tự động sử dụng dịch vụ của mình.

**Assignment #4:**

Đặc điểm của thiết bị cần phải có để triển khai ứng dụng:

1. Chức năng hiển thị thông tin, kết quả tính toán

a. Kiểu dữ liệu ra: Text, văn bản, siêu văn bản (ảnh, âm thanh), video

2. Thu/Phát tín hiệu sóng vô tuyến

a. Kiểu dữ liệu vào/ra: Các gói data

3. Nhận thông tin, dữ liệu vào từ người dùng

a. Kiểu dữ liệu vào: Text, văn bản, siêu văn bản (ảnh, âm thanh), video

4. Lưu trữ dữ liệu

a. Dữ liệu và gắn thẻ dữ liệu

Kênh vào/ra của thiết bị được sử dụng trong tương tác với người dùng là:

• Màn hình/màn hình cảm ứng (Kiểu dữ liệu hình ảnh)

• Bàn phím, chuột



Các trường hợp sử dụng có thể sẽ liên quan đến nhưng công việc thống kê như:

-Thông kê điểm số của một môn học trong một bài kiểm tra

- Thông kê số môn học được theo học

- Thống kê số lượng người học

- Phân tích xu hướng lựa chọn đáp án của người học

- Khảo sát xu hướng chọn ngành, nghề nghiệp

Các nguyên tắc Gestalt khá đơn giản nhưng hiệu quả của nó mang lại đến trải nghiệm người dùng lại là khá lớn

Cách áp dụng Luật Gestalt vào thiết kế giao diện ứng dụng:

1. Đảm bảo những thành phần cùng nhau được nhóm lại với nhau.

Khi các yếu tố khác là như nhau, những thành phần ở gần nhau sẽ được xem như là 1 nhóm.

Các thành phần không liên quan đến nhau sẽ được người dùng bỏ qua.

2.Các thành phần khi có cùng chức năng hay nội dung thì nên được trình bày giống nhau.

Các Icon khi ở chúng một nhóm phải có cùng kích thước,màu sắc, hình dạng.

3.Khi có ít khoảng cách để hiển thị thông tin, chúng ta có thể để chúng đè lên nhau miễn

sao thành phần phía dưới vẫn được nhận ra. Dùng để đánh dấu có nhiều hơn một thông báo.

4.Sử dụng khác khung để nhóm các thành phần liên quan đến nhau.

Bằng việc đóng khung các thành phần lại bằng đường viền, chúng ta sẽ xem những thành phần trong khung là 1 nhóm.

Các khung khác nhau có thể hiển thị nội dung khác nhau như: nội dung bài viết, nội dung commnet, nút like, share.

5.Khi đòi hỏi sự chú ý của người dùng, chúng ta có thể làm nổi bật nó bằng nguyên tắc nền - nội dung.

Nó nên được áp dụng cho các form đăng kí hoặc đăng nhập.

Kết: Như vậy hầu hết các nguyên tắc của Gestalt như sự gần gũi, sự tương đồng, quy luật đóng cửa, tính liên tục đều được áp dụng vào đây