**User Needs**

**Project Information**

|  |  |
| --- | --- |
| **Project:** | [PROJECTNAME](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\index.html) |
| **Attached worksheets:** | User needs > [Interview notes](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\interview-notes.html) |
| **Related Documents:** | [Project proposal](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\proposal.html) > [Target audience and benefits](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\target-and-benefits.html)  [Software requirements specification](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\srs.html)  [Glossary](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\glossary.html) |

**Process impact:** The statement of user needs documents and explains the actual desires of stakeholders in roughly their own words. What they *desire* is never exactly what the product*provides*. Documenting user needs here, independently from the [SRS](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\srs.html), helps to keep the SRS precise and makes the tasks of verification and validation more effective. This document is *not* an informal draft of the SRS, it is different document with a complementary purpose.

**Agreed Goals**

TODO: Has there been a clear statement of the overall goal of this project that the stakeholders agree to? If so, paste it here or add a hyperlink. If not, you should summarize your understanding of the project goals into a brief statement and try to get the stakeholders to agree to it. The text below gives three alternative examples, select one, or write your own.

We were given an [initial project description](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\LINK) that is agreed to by all stakeholders.

After several interviews and brainstorming sessions, we have [revised project description](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\LINK) that has been agreed to by all stakeholders.

There are still a few different (but overlapping) visions of what this project needs to achieve. When a single joint vision is agreed to, it will be hyper-linked from here.

**Environment**

TODO: Briefly describe various aspects of the environment where the software will be used. Describe the environment as it *is* or *will be*, not what you would wish it to become. The text below gives a few examples.

**What is the system's business environment?**

Each real estate agent works with a set of potential buyers and sellers. Real estate agents do not share customer data with other agents, because they do not want to share commissions. Information on specific available homes changes daily, and this tool must help them keep up.

Game players may visit several free web sites to find information about teams or "clans". There is usually more information available than they would choose to read, the challenge is in having the most fun with the least effort. This website must be familiar to players who have used other sites, but it must also be better.

**What is the system's physical environment?**

This system is a web server that will run on a machine in a co-located data center with 24x7 monitoring, UPS, air-conditioning, etc. Users of this system are typically at their offices.

This application runs on hand-held devices that will often be used while the user is walking from one section of the warehouse to another. Lighting is good in that environment, but there are many noises and distractions.

**What is the system's technology environment (hardware and software)?**

60% of game players have machines with P-II or equivalent processors, while 30% have P-I machines, and 10% have less powerful machines. While many users have 17-inch monitors, 15-inch monitors or laptops with 1024x768 resolution are also common.

65% of game players are using Windows 98 or Me. 30% are using NT, 2000, or XP. The remaining 5% use Mac OS X, Mac OS 9, or Linux.

**Stakeholders / Actors**

TODO: List and describe the stakeholders for this product. These can be named individuals or roles that people play. For each stakeholder, list/rank their key needs. Consider the expected technical expertise of the stakeholders and how often they are likely to use the system, as well as key strengths, weaknesses, preferences, or other characteristics. Use a greater-than sign to indicate inheritance among types of actors.

TIP: To get information on types of users, you can talk to actual users. You may also want to talk to user surrogates (people who work with users), such as domain experts, technical trainers, technical support staff, technical writers, supervisors of users, and your own sales and marketing department. You can find clues in manuals and marketing materials for competing products.

**All**

All stakeholders share the following key needs:

1. Security against abuses by other site visitors
2. Convenient access to the site any time over the Internet

**Player**

Players want to have fun. That means a sense of discovery, challenge, satisfaction, and community. Some players who become involved in clans will spend a few hours a week, while others will spend over 20 hours a week. So, they need new content posted often to keep them interested. Players involved in clans are often power users and have high expectations for the functionality and quality of the site, but they may not have much knowledge of computer science.

Key needs:

1. Easily find information about clans
2. Keep in touch with members of his/her own clan
3. Understand the date and time of tournament play
4. Easily report cheaters

**Player > Advanced player**

Advanced players seek more challenges to continue the sense of discovery. They tend to play over 20 hours a week. They have seen more of the game details, now the need to see the "big picture".

Key needs:

1. View metrics that compare multiple clans
2. Understand relationships between clans
3. Understand overall schedule of tournaments

**STAKEHOLDER1**

Đối với các phần mềm học tiếng việt lớp 4 tương tự. Thì chúng tập trung vào giao diện và chức năng của màn hình nhằm tạo cảm giác thu hút cho người sử dụng.

**Giao Diện**:

Trẻ em thường thích những vật thật dễ thương.

Key need:

1. Đơn giản, đẹp , trực quan , sinh động.
2. Màu sắc sử dụng là những màu tươi sáng(như xanh, đỏ)
3. Hình ảnh động vật, thực vật, có hình ảnh động.
4. Hình ảnh trực quan, sinh động, minh họa cho từng phần.
5. Có sử dụng nhạc nền.
6. Có âm thanh khi người dùng thao tác và sử dụng phần mềm.

**Chức năng**

Nhằm giúp học sinh tự làm bài tập thuộc môn chính tả, và ghi nhớ kiến thức cơ bản của bài học trong sách giáo khoa. Phần mềm học tiếng việt có 2 phần gồm:

**Chính tả:**

Key need:

1. Những đoạn văn nhỏ có lỗ trống, để người dùng điền vào
2. Việc di chuyển giữa các câu hỏi được thực hiện một cách đơn giản trực quan
3. Font chữ rõ ràng, dễ nhìn, kích thướt vừa phải.
4. Cho phép người dùng kiểm tra câu trả lời đúng hay sai.
5. Cho phép quay lại màn hình chính nhanh

**Luyện từ và câu:**

Key need:

1. Có nhiều loại luyện từ và câu:

+ Loại chon 1 trong 4 đáp án.

+ Điền vào lỗ trống các từ.

+ Nối cột.

+ Rút ý chính.

+ Sữa lỗi chính tả.

1. Nội dung đơn giản, dễ hiểu.
2. Font chữ rõ ràng.
3. Di chuyển dễ dàng giữa các câu.
4. Cho phép kiểm tra câu trả lời.
5. Di chuyển dễ dàng giữa các ô trống trong câu hỏi.
6. Có thể quay lại màn hình chính dễ dàng.

**STAKEHOLDER2**

Lấy yêu cầu từ thầy, cô dạy lớp 4

Phần chung:

1. Luôn có trả bài học cũ trong bài học mới bằng hình thức giống chương trình Trúc Xanh, có chấm điểm, lưu điểm để học sinh có động lực học.
2. Sau mỗi bài học luôn có phần kiểm tra bài đã học hôm nay xem học sinh tiếp thu được bao nhiêu.
3. Ưu tiên sử dụng ảnh động, âm thanh (giọng đọc) phát ra từ chương trình chuẩn.

Phần riêng:

1. Tập đọc:

* Kiểm tra bài cũ.
* Học sinh tự đọc bài vào mấy bằng micro. Chương trình kiểm tra xem phát đã chuẩn, đúng. Nếu sai thì liệt kê ra và phát âm lại cho học sinh để chỉnh sửa.
* Tại mỗi bài đọc phải liệt kê ra các từ khó và giải thích cho học sinh hiểu
* Soạn ra câu hỏi để kiểm tra học sinh sau khi kết thúc bài đọc, những câu hỏi này cũng chính là phần dùng để kiểm tra bài cũ cho bài tiếp theo.

1. Chính tả:

* Chương trình thực hiện đọc đoạn văn để học sinh viết chính tả theo tốc độ viết (đánh trên máy).
* Học sinh viết và có kiểm tra xem viết đúng chính tả. Từ nào sai sẽ có sửa lại kế bên là từ đúng. Có chấm điểm.
* Còn phần bài tập thì chủ yếu sử dụng chuột, có tính thời gian trả lời.

1. Luyện từ và câu:

* Sử dụng nhiều trò chơi trong phần này để học sinh dễ tiếp thu bài, phân biệt được cách sử dụng từng từ, câu trong từng tình huống cụ thể.
* Đưa các bài tập vào ngữ cảnh, tình huống, trả lời nhanh có bấm giờ.

1. Kể chuyện:

* Chương trình đưa ra hình ảnh về câu chuyện cùng với kể chuyện bằng giọng chứ không xuất hiện chữ.
* Cho học sinh làm bài bằng cách lựa chọn bố cục câu chuyện mà học sinh vừa nghe.
* Học sinh kể chi tiết chính của câu chuyện đó và sau đó thì tổng hợp chúng lại.

1. Tập làm văn:

* Dựa vào bài tập làm văn, yêu câu học sinh phân biệt đâu là mở bài, thân bài và kết bài.
* Để học sinh chọn câu mà em thích sau đó giải thích câu đó vì sao thích.
* Ví dụ: tả 1 cái cây thì mấy sẽ hiện ra chùm ảnh về cây cần tả 1 cách chi tiết. Học sinh sẽ tự làm cho mình rồi viết lên cho máy chấm điểm.

**STAKEHOLDER3**

Những yêu cầu từ sách giáo khoa:

1. **Tập đọc.**

* Có bài đọc để học sinh tự đọc và có hình minh họa nội dung bài đọc đó.
* Có phần giải nghĩa từ, để giải nghĩa những thành ngữ, tục ngữ, từ khó…giúp học sinh hiểu bài.
* Có câu hỏi để hỏi lại nội dung bài đọc

1. **Chính tả.**

* Tùy từng nội dung đã học và nội dung bài viết mà có các bài tập để kiểm tra chính tả như sau:

+ Chọn phụ âm đầu thích hợp điển vào chổ trống. VD: Điền vào chổ trống r, d hay gi?

Mưa …ăng trên đồng

Uốn mềm ngọn lúa

Hoa xoan theo …ó

…ải tím mặt đường.

+ Chọn vần thích hợp điền vào chổ trống. VD: **ut** hay **uc**?

Con đó lá tr´… qua sông

Trái mơ tròn trĩnh, quả bòng đung đưa

B´… nghiêng, lất phất hạt mưa

B´… chao, gợn nước Tây Hồ lăn tăn.

+ Điền dấu thích hợp cho các vần.VD: Đặt trên những chữ in nghiên dấu hỏi hoặc dấu ngã?

*Moi* cánh hoa giấy giống hệt một chiếc lá, chỉ có điều *mong* manh hơn và có màu sắc rực *rơ*. Lớp lớp hoa giấy *rai* kín mặt sân, nhưng chỉ cần một làn gió *thoang*, chúng liền *tan* mát bay đi mất.

*+* Chọn những tiếng thích hợp trong ngoặc đơn để hoàn chỉnh bài văn. VD: Hoàn chỉnh bài văn sau:

**Cây mai tứ quý**

Cây mai cao trên hai mét, (dáng, giáng, ráng) thanh, thân thẳng như thân trúc. Tán tròn tự nhiên xòe rộng ở phần gốc, thu (giần, dần, rần) thành một (điểm, điễm) ở đỉnh ngọn. Gốc lớn bằng bắp tay, cành vươn đều, nhánh nào cũng (giắn, dắn, rắn) chắc …

+ Đoán chữ dựa vào một vài thông tin cho sẳn.VD: đoán đoán xem chữ gì?

1. Để nguyên - loại quả thơm ngon

Thêm *hỏi* – co lại chỉ còn bé thôi

Thêm năng – mới thật lạ đời.

Bổng nhiên thành vết xoong nồi nhọ nhem.

* Quả Nho

1. Bình thường dùng gọi chân tay

Muốn có bút vẽ: thêm ngay dấu *huyền*

Thêm *hỏi* – làm bạn với kim

Có dấu *nặng*, đúng người trên mình rồi

* Chi

+ Tìm tiếng điền vào chổ trống với phụ âm đầu cho trước. VD:

Tiếng có vần **in** hay **inh**?

* lung … - thầm … - lặng …
* giử … - nhường … - gia …

1. **Luyện từ và câu.**

* Tùy từng chủ đề ngữ pháp, nhưng nói chung mỗi bài có 3 phần chính: Nhận xét, Ghi nhớ, Luyện tập

1. *Nhận xét:*

* Đọc một đoạn văn cho trước. Xem xét các câu, từ trong đoạn văn và nhận xét điểm ngữ pháp. VD: đọc đoạn văn sau:

Bên đường cây cối xanh um. Nhà cửa thưa thớt dần. Đàn voi bước đi chậm rãi. Chúng thật hiền lành. Người quản tượng ngồi vắt vẻo trên chú voi đi đầu. Anh trẻ và thật khẻo mạnh. Thỉnh thoảng anh lại cuối xuống như nói điều gì đó với chú voi.

+ Tìm những từ ngữ chỉ đặc điểm, tính chất hoặc trạng thái của sự vật trong các câu ở đoạn văn trên (Cây cối xanh um…)

+ Đặt câu hỏi cho các từ ngữ vừa tìm được (Cây cối như thế nào?...)

+ Tìm những từ ngữ chỉ các sự vật được miêu tả trong mỗi câu (Cây cối xanh um…)

+ Đặt câu hỏi cho các từ ngữ vừa tìm được (Cái gì xanh um?)

1. *Ghi nhớ*

* Rút lại ghi nhớ từ phần nhận xét trên

VD: (ghi nhớ từ phần nhận xét trên)

Câu kể “Ai thế nào?” gồm 2 bộ phận:

* Chủ ngữ trả lời cho câu hỏi: **Ai (Cái gì, con gì)?**
* Vị ngữ trả lời cho câu hỏi: **Thế nào?**

1. *Luyện tập*

* Ứng dụng bài học và làm bài tập. VD: Đọc và trả lời câu hỏi:

Rồi những người con cũng lớn lên và lần lượt lên đường. Căn nhà trống vắng. Những đêm không ngủ, mẹ lại nghĩ về họ. Anh Khoa hồn nhiên, xởi lởi. Anh Đức lầm lì, ít nói. Còn anh Tịnh thì đĩnh đạc, chu đáo.

a1) Tìm các câu kể ai thế nào trong đoạn văn trên.

a2) Xác định chủ ngữ của các câu vừa tìm được.

a3) Xác định vị ngữ của các câu vừa tìm được.

1. **Kể chuyện.**

Nêu một đề bài kể chuyện ứng với một số dạng nội dung như sau:

1. Dựa theo lời kể của cô giáo (thầy giáo) về một chuyện đã học, học sinh thuyết minh cho nội dung của các bức tranh (cho sẳn). Rồi sau đó đi đến kể lại toàn bộ câu chuyện và nêu ra ý nghĩa câu chuyện.
2. Kể lại câu chuyện đã được nghe hoặc được đọc về một đề tài nào đó với một số gợi ý cho sẳn. VD: với đề bài như trên thì có các gợi ý như sau:

+ Nhớ lại những bài học sinh đã học về tài năng của con người:

. Các nhà khoa học có tài: Lê Quý Đôn, Trương Vĩnh Ký, Lương Định Của …

. Các văn nghệ sĩ có tài: Cao Bá Quát, Hồ Chí Minh …

. Các vận động viên có tài: Am-xtơ-rông, Nguyễn Thúy Hiền …

+ Kể Chuyện:

. Giới thiệu câu chuyện: tên truyện, kể về ai, kể về tài năng gì của nhân vật?

. Kể diễn biến câu chuyện, chú ý nhấn mạnh những tình tiết nói về tài năng, trí tuệ của nhân vật đang kể đến.

. Kết thúc câu chuyện: đánh giá chung về nhân vật và bày tỏ cảm xúc.

1. Kể lại câu chuyện đã được chứng kiến hoặc tham gia. Tùy từng đề bài mà có những gợi ý cụ thể khác nhau.

VD: với đề bài “Em đã làm gì để góp phần giữ gìn xóm làng (đường phố, trường học) xanh, sạch đẹp? Hãy kể lại câu chuyện đó.” thì có các gợi ý như sau:

+ Những hoạt động có thể là:

. Trồng cây, chăm sóc cây.

. Dọn vệ sinh nơi đang sống và học tập.

. Làm đẹp nơi ở và cảnh quan xung quanh.

. Ngăn cản những hành động phá hoại và làm ô nhiễm mội trường sống

+ Lập dàn ý câu chuyện định kể:

. Mở đầu câu chuyện: giới thiệu chung về hoạt động (đó là hoạt động thường xuyên hay không thường xuyên? Mục đích của hoạt động là gì?)

. Diễn biến câu chuyện: Có thể kể về sự tham gia của em hoặc của người khác mà em đã chứng kiến. Cụ thể:

.. Tổ chức hoạt động như thế nào?

.. Em (hay người khác) giữ vai trò gì trong hoạt động?

.. Những chi tiết nào đáng nói khi tham gia hoạt động?

.. Kết thúc câu chuyện.

.. Kết quả của hoạt động

.. Ý nghĩa của hoạt động.

1. **Tập làm văn:**

* Dựa vào đề bài tập làm văn, yêu cầu học sinh phân biệt đâu là mở bài, thân bài và kết bài.
* Cho phép học sinh chọn câu mà học sinh thích sau đó giải thích vì sao thích câu đó.

Ví dụ: tả ngôi nhà thì máy sẽ hiện ra các hình ảnh chi tiết về một ngôi nhà mẩu cho học sinh tả các đặc điểm như: mái nhà, tường, các căn phòng, đồ dùng trong nhà...

**Notes from Interviews and Brainstorming**

TODO: Keep a log of your requirements gathering. Paste in notes from any face-to-face or telephone conversations with stakeholders or from brainstorming sessions with members of the development team. If the communication took place via email, link to it in the archive or paste it here.

**DATE, INTERVIEWEE**

[interview with INTERVIEWEE](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\interview-notes.html)

**DATE, INTERVIEWEE**

NOTES FROM INTERVIEW...(pasted here)

**DATE, INTERVIEWEE**

NOTES FROM INTERVIEW...(pasted here)

**DATE, PARTICIPANTS**

NOTES FROM BRAINSTORMING SESSION...(pasted here)

**DATE, PARTICIPANTS**

[email from INTERVIEWEE](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\LINK-TO-ARCHIVE)

**User Stories**

TODO: Write brief user stories to explain how various actors would interact with the system (directly and indirectly) to accomplish a real-world goal. User stories are *not* use cases: user stories are brief (3-5 sentences) paragraphs that describe one specific scenario in concrete terms. In this description of user needs, do not make assumptions about details of the system, instead focus on the users. Note the source of each user story.

**invited-to-join**

John has gotten pretty good at SuperShooter by playing on public servers about 8 hours a week for the last 3 weeks. John has chatted with Bob about strategies and they have enjoyed some duels. Bob is a member of the RedDawn clan. That clan plays a tournament on a private server Friday nights. Bob invites John to visit the RedDawn website and join. (Source: [INTERVIEWEE](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\interview-notes.html))

**finding-the-tournament**

Bob is visiting his friend. He tries to use his friend's computer to log onto the RedDawn SuperShooter tournament. But, he does not remember the exact name of the server. So, he visits the RedDawn clan website to find that information. (Source: PERSONNAME)

**STORYNAME1**

PARAGRAPH

**STORYNAME2**

PARAGRAPH

**STORYNAME3**

PARAGRAPH

**Performance and Capacity Needs**

TODO: Briefly list the stakeholders' desired values for various aspects of the system capacity. If you have a good idea about averages or rates of increase, note that as well.

By the end of the first year of service, we should to reach the following system capacity:

* 50,000 user records in the clan website account database (rate: 50-500 new registrations each day)
* 1000 users browsing the web site any given time
* 1000 gaming clans
* 1000 members of a single clan (average: 8)
* 4 MB max disk space for each clan (average: 0.5 MB)
* 100 game vendors posting advertisements on the site
* 1000 actual advertisements in the database

TODO: Check for [words of wisdom](http://readyset.tigris.org/words-of-wisdom/user-needs.html) and discuss ways to improve this template. Or, evaluate the ReadySET Pro [professional user needs template](http://www.readysetpro.com/).

Copyright © 2003-2004 Jason Robbins. All rights reserved. [License terms](file:///E:\Long's%20Documents\hoc%20ki%206\QLQTPM\ReadySET-0-9-3\templates\readyset-license.html). Retain this copyright statement whenever this file is used as a template.