**CASE STUDY 1**

Yêu cầu: Thiết một trải nghiệm mà giúp kết nối mọi người tìm kiếm một con vật nuôi mới phù hợp với họ.

* Nó có thể tương hợp với lifestyle, và những yêu tố cần lưu ý như: giống, giới tính, tuổi, tình trạng sức khỏe…
* Tập trung chủ yếu vào: động vật mà có nhiều vấn đề nhất cần được nhận nuôi và tương tự với tất cả loài khác.

1. Tìm vấn đề
2. Giải quyết vấn đề:
   1. Tìm một con vật nuôi phù hợp với người đó nhất.
   2. Dẹp những tin đồn không hay về trại nuôi động vật và shop bán thú cưng.
   3. Làm nổi bật những lợi ích giữa trại nuôi động vật và shop bán thú cưng.
3. Phác thảo và wireframes

**CASE STUDY 2**

Điều đầu tiên cần làm là viết danh sách những đặc trưng theo mô tả của khách hàng, sau đó sử dụng những đặc trưng này để phát triển tiếp. Tuy nhiên, điều đó là không cần thiết bởi vì Twitter đã làm điều đó. Luồng user nên được xây dựng song song với use case thông dụng nhất để user dễ sử dụng và làm cho nó dễ hiểu hơn.

Thông thường designer sẽ tạo ra phiên bản đầu tiên về những điều họ đã xây dựng và bám theo đó mà không cần thay đổi gì khác. Cái phiên bản đó có thể ổn khi mới nhìn sơ qua nhưng nếu không so sánh với những bản thay đổi thì sẽ không thấy được ưu và nhược điểm của nó.

Tuy nhiên, việc này cũng không cần thiết nên ta đi thẳng vào việc vẽ một luồng user theo một vài use case thông dụng.

Chúng ta có:

* Màn hình chính.
* Người dùng profile.
* Thông báo về sự tương tác.
* Tin nhắn
* Xu hướng hiện tại trong phần tìm kiếm.
* Profile của chủ tài khoản.

Use case mô tả nhiều loại khác nhau về hoạt động khi sử dụng Twitter.

1. Phác thảo:

Đầu tiên, khi thiết kế, chúng ta cần làm cho người dùng Android cảm thấy quen thuộc với kiểu cách của ứng dụng Android. Sự lựa chọn hàng đầu thường là tab hoặc là navigation drawer. Tuy nhiên, cần suy nghĩ về việc user nhận thức như thế nào giữa website và ứng dụng di động.

Và nó khá quan trọng cho những ứng dụng hoạt động giống y như website của chính nó. Vì vậy, cả 2 nền tăng cần phải giống nhau để user không phải “học” lại tất cả mọi thứ.

1. Mô hình khái niệm:

Người dùng từ lâu đã xây dựng một mô hình khái niệm cho ứng dụng. Những thứ tự, trật tự đã khá rõ ràng trong đầu người dùng và mọi thứ hoạt động dựa theo sự kỳ vọng, mong đợi của họ.

1. Thiết kế cho tablet:

Đầu tiên, dự định chia Timeline thành 3 phần gồm Timeline, Notification, Messages đặt theo chiều ngang thành từng cột. Làm như vậy sẽ dễ thấy được ưu điểm của UI nhanh hơn.