**SHOPIFY:**

* Ưu:
* Chưa được triển khai ở Việt Nam.
* Đem lại hiệu quả cao, nhanh gọn và tiện dụng trong bán hàng.
* Dễ dàng triển khai cửa hàng online song song với cửa hàng thật, đồng bộ dữ liệu buôn bán giữa 2 hệ thống để chủ cửa hàng dễ dàng thống kê và quản lí việc bán hàng.
* Có khả năng triển khai rộng rãi nếu làm tốt (khách hàng nhiều, thị trường còn trống trải).

* Nhược:
* Cần một bộ thiết bị phần cứng hỗ trợ để triển khai (máy in, máy quét thẻ,…)
* Khó thuyết phục các cửa hàng vừa và nhỏ ở Việt Nam đồng ý sử dụng hệ thống này.
* Đã có nhóm khác chọn.

**TAXI - VINASUN:**

* Ưu:
* Có sẵn khách hàng và yêu cầu bài toán một cách rõ ràng, cụ thể.
* Đáp ứng được nhu cầu quan trọng của người dùng.
* Đối tượng khách hàng vừa là cá nhân vừa là công ty, nên sẽ đem lại lượng khách hàng lớn.
* Nhược:
* Ý tưởng không mới -> yêu cầu phải nghĩ ra cách tiếp cận và giải quyết mới, để nâng cao tính hiệu quả của hệ thống.

**LOYALTY POINT:**

* Ưu:
* Nhu cầu tích điểm, khuyến mãi là khá lớn trong tình hình kinh tế cạnh tranh như hiện giờ. Các chủ cửa hàng luôn muốn dễ dàng quảng bá hình ảnh của cửa hàng, thu hút khách hàng mới và tri ân khách hàng cũ, thông qua khuyến mãi.
* Triển khai được hệ thống loyalty point điện tử sẽ đem lại hiệu quả nhiều hơn so với dùng giấy hoặc thẻ như hiện nay.
* Nhược:
* Nghe có vẻ không thú vị lắm.
* Hệ thống loyalty point bằng giấy hoặc thẻ khá đơn giản và không quá rắc rối nên đang được sử dụng tương đối hiệu quả. Nếu không làm thật tốt thì sẽ khó có khách hàng sử dụng.
* Đã có các trang cung cấp thông tin địa điểm, quán ăn (vd: Foody) cung cấp tính năng này, bên cạnh đó họ đem lại nhiều thông tin hữu ích nên sẽ thu hút được khách hàng hơn là chỉ làm hệ thống loyalty point đơn lẻ.

**E-COMMERCE: cái này không cụ thể lắm, chưa suy nghĩ kĩ.**

* Ưu:
* Nhược:

**Hệ thống thư viện sách thông minh:**

* Hệ thống cung cấp cho người dùng một thư viện sách đã được chèn thêm nội dung tăng cường (video, ảnh, âm thanh, link, …) để nội dung sách trở nên thú vị, trực quan và cuốn hút hơn.
* Ví dụ:

+ Người dùng đang đọc tiểu thuyết Harry Potter, đến chương Harry Potter chiến đấu với quyển sách ma quái, ứng dụng sẽ tự động mở 1 đoạn video về cảnh phim tương ứng, làm cho câu truyện thêm phần hấp dẫn, sinh động.

+ Người dùng đang đọc một cuốn sách về Giải Thuật, đến chương Quick Sort, thuật toán dường như khá khó để tưởng tượng và hiểu rõ. May mắn thay, chương sách này đã được đính kèm một nội dung tăng cường. Ứng dụng sẽ mở 1 đoạn video mô phỏng về một mảng số đang được sắp xếp từng bước theo Quick Sort, cung cấp cái nhìn trực quan và dễ hiểu hơn về thuật toán Quick Sort.

+ Ở đoạn giới thiệu ở đầu mỗi cuốn sách, thay vì đọc, người dùng sẽ được xem video do tác giả cuốn sách làm, với mục đích giới thiệu cuốn sách của họ.

* Hệ thống bao gồm 3 thành phần chính:

+ Server: là nơi lưu trữ các nội dung tăng cường, cũng như cung cấp các API để các ứng dụng client trích xuất dữ liệu.

+ Mobile App Client: là nơi người dùng tìm sách, đọc sách, xem thông tin tăng cường khi đang đọc, và có chức năng quét camera để xem thông tin tăng cường (nếu người dùng đang đọc sách giấy và muốn xem thông tin tăng cường). Ngoài ra, người dùng có thể đưa vào một tấm ảnh cùng với một số thông tin tăng cường, ứng dụng sẽ tải lên server. Kể từ đó, mỗi khi quét camera vào tấm ảnh tương tự, nội dung thông tin tăng cường mà người dùng đính kèm sẽ được hiển thị lên.

+ Web App Client: chức năng tương tự Mobile App Client, nhưng chạy trên nền web.