Annotated Table of Contents Coursework COMP-1649 Human Computer Interaction and Design (2023-2024)

Below is an example of how a table of contents for your coursework report COULD look like. You can use a different structure to what is shown here as long as the relevant content is covered.

Your report should demonstrate sufficient English proficiency, (critical and concise) writing, structuring and report formatting skills. In-text citations and references need to be correctly formatted in Harvard style. The word count for the report should be about 2000-3000 words long. You need to include at least 12 academic in-text citations/references (e.g. academic conference papers, journal papers, chapters from academic books) to support your writing.

The format of prototypes must be Axure files (.rp) unless agreed with the lecturer otherwise. Prototypes submitted as mobile Apps, database driven web applications or any other proprietary formats that requires installation is not permissible and no points can be awarded for such prototypes.

Dưới đây là một ví dụ về cách một mục lục cho báo cáo khóa học của bạn CÓ THỂ trông như thế nào. Bạn có thể sử dụng một cấu trúc khác với những gì được hiển thị ở đây miễn là nội dung có liên quan được đề cập.

Báo cáo của bạn phải chứng minh đủ trình độ tiếng Anh, kỹ năng viết, cấu trúc và định dạng báo cáo (quan trọng và súc tích). Các trích dẫn và tài liệu tham khảo trong văn bản cần được định dạng chính xác theo phong cách Harvard. Số từ cho báo cáo nên dài khoảng 2000-3000 từ. Bạn cần bao gồm ít nhất 12 trích dẫn / tài liệu tham khảo trong văn bản học thuật (ví dụ: bài báo hội nghị học thuật, bài báo, chương từ sách học thuật) để hỗ trợ bài viết của bạn.

Định dạng của nguyên mẫu phải là tệp Axure (.rp) trừ khi có thỏa thuận khác với giảng viên. Nguyên mẫu được gửi dưới dạng Ứng dụng dành cho thiết bị di động, ứng dụng web dựa trên cơ sở dữ liệu hoặc bất kỳ định dạng độc quyền nào khác yêu cầu cài đặt đều không được phép và không được phép trao điểm cho các nguyên mẫu đó.

# Introduction

Brief introduction to the coursework and the structure of your report.

Giới thiệu ngắn gọn về các môn học và cấu trúc báo cáo của bạn.

# Background literature

Aim to cover the following two areas to help to understand the context of and relevant theory, to inform your design.

Nhằm mục đích bao gồm hai lĩnh vực sau đây để giúp hiểu bối cảnh và lý thuyết có liên quan, để thông báo cho thiết kế của bạn.

## HCI Research

Provide an overview of your literature research on the topic of the project brief (e.g. HCI research and studies with similar products or contexts) to develop your conceptual design and your requirements. The chosen literature should be relevant for eliciting requirement for your prototype. Describe your main findings and indicate what **requirements** or inspiration were drawn from your findings.

Cung cấp tổng quan về nghiên cứu tài liệu của bạn về chủ đề của bản tóm tắt dự án (ví dụ: nghiên cứu và nghiên cứu HCI với các sản phẩm hoặc bối cảnh tương tự) để phát triển thiết kế khái niệm và yêu cầu của bạn. Các tài liệu được chọn phải có liên quan để gợi ra yêu cầu cho nguyên mẫu của bạn. Mô tả những phát hiện chính của bạn và chỉ ra những yêu cầu hoặc cảm hứng nào được rút ra từ những phát hiện của bạn.

## HCI Theory

Brief discussion of relevant concepts and theory from the HCI field and how they will be applied in the coursework. This could include relevant background literature (e.g. in relation to cognitive psychology, interaction design theory), and different modes of interaction (e.g. voice, touch), types of interaction, design principles and design patterns. Discuss how this literature will inform your product, such as your **requirements** or **design**.

Thảo luận ngắn gọn về các khái niệm và lý thuyết có liên quan từ lĩnh vực HCI và cách chúng sẽ được áp dụng trong các môn học. Điều này có thể bao gồm các tài liệu nền tảng có liên quan (ví dụ: liên quan đến tâm lý học nhận thức, lý thuyết thiết kế tương tác) và các phương thức tương tác khác nhau (ví dụ: giọng nói, xúc giác), các loại tương tác, nguyên tắc thiết kế và mẫu thiết kế. Thảo luận về cách tài liệu này sẽ thông báo cho sản phẩm của bạn, chẳng hạn như yêu cầu hoặc thiết kế của bạn.

# Design Process

## Conceptual Design

Present the conceptual design of your proposed design solution. This description should go beyond the digital interface alone. You are only asked to describe the product and interactions, and not the technical attributes of the product. You can include visualisations to give the reader a rough idea what the product and overall solution will look like. However, this does not have to be very detailed. Show how your work has been informed by the outcomes from your literature research on HCI Research and HCI Theory in the previous section. Demonstrate in your proposed solution how the requirements from the literature have been met.

Trình bày thiết kế khái niệm của giải pháp thiết kế đề xuất của bạn. Mô tả này nên vượt ra ngoài giao diện kỹ thuật số một mình. Bạn chỉ được yêu cầu mô tả sản phẩm và các tương tác, chứ không phải các thuộc tính kỹ thuật của sản phẩm. Bạn có thể bao gồm các hình ảnh trực quan để cung cấp cho người đọc một ý tưởng sơ bộ về sản phẩm và giải pháp tổng thể sẽ trông như thế nào. Tuy nhiên, điều này không cần phải rất chi tiết. Cho thấy công việc của bạn đã được thông báo như thế nào bởi kết quả từ nghiên cứu tài liệu của bạn về Nghiên cứu HCI và Lý thuyết HCI trong phần trước. Chứng minh trong giải pháp đề xuất của bạn làm thế nào các yêu cầu từ tài liệu đã được đáp ứng.

## Design principles

Include a discussion of how design principles will be integrated in your (interface) design and how it can be evidenced by the interactions in your prototype. It is expected that the principles of visibility, feedback, constraints, consistency, and affordance (as coined by Don Norman) are discussed as a minimum.

Bao gồm một cuộc thảo luận về cách các nguyên tắc thiết kế sẽ được tích hợp trong thiết kế (giao diện) của bạn và làm thế nào nó có thể được chứng minh bằng các tương tác trong nguyên mẫu của bạn. Người ta hy vọng rằng các nguyên tắc về khả năng hiển thị, phản hồi, ràng buộc, tính nhất quán và khả năng chi trả (như Don Norman đặt ra) được thảo luận ở mức tối thiểu.

# Prototype

Briefly introduce and discuss your final mid-level prototype and describe how the design is informed by the research that has been carried out, as well as the concepts and the principles discussed in the previous sections. Include screenshots of the final prototype (focusing on the digital user interfaces) and provide explanations on your design process, such as the iterations made, and the problems solved. Demonstrate how the design progressed over time and discuss the purpose of your prototype.

Note: A series of static images is not a mid-fidelity prototype, your submitted Axure RP prototype needs to include interactivity that can be experienced and that demonstrates the design of the interfaces and interactions close to how the real product would look like.

There need to be clear links between coursework report and the your prototype. There needs to be evidence for the effective and successful application of Interaction Design principles to create a prototype that can be used to test core concepts of your design and that is suitable as a learning tool for researchers and designers.

Giới thiệu ngắn gọn và thảo luận về nguyên mẫu cấp trung cuối cùng của bạn và mô tả cách thiết kế được thông báo bởi nghiên cứu đã được thực hiện, cũng như các khái niệm và nguyên tắc được thảo luận trong các phần trước. Bao gồm ảnh chụp màn hình của nguyên mẫu cuối cùng (tập trung vào giao diện người dùng kỹ thuật số) và cung cấp giải thích về quy trình thiết kế của bạn, chẳng hạn như các lần lặp lại được thực hiện và các vấn đề được giải quyết. Chứng minh thiết kế tiến triển như thế nào theo thời gian và thảo luận về mục đích của nguyên mẫu của bạn.

Lưu ý: Một loạt các hình ảnh tĩnh không phải là nguyên mẫu có độ trung thực, nguyên mẫu Axure RP đã gửi của bạn cần bao gồm tính tương tác có thể trải nghiệm và thể hiện thiết kế của các giao diện và tương tác gần với sản phẩm thực sẽ trông như thế nào.

Cần phải có liên kết rõ ràng giữa báo cáo khóa học và nguyên mẫu của bạn. Cần phải có bằng chứng cho việc áp dụng hiệu quả và thành công các nguyên tắc Thiết kế tương tác để tạo ra một nguyên mẫu có thể được sử dụng để kiểm tra các khái niệm cốt lõi của thiết kế của bạn và phù hợp như một công cụ học tập cho các nhà nghiên cứu và nhà thiết kế.

# Research Study

A proposal for a detailed (empirical) research study that uses your prototype to test at least one assumption that you have made when designing your prototype. In this step, you need to present the design of a research study including the research question(s) or hypothesis that your research study attempts to answer, and the material required to run the study (e.g. questionnaires, interview questions, consent form templates etc.). What hypothesis or research question are you investigating? Who are the participants of your study and how will you find participants? How will the study be run and how will you analyse the data? **You are not asked to run the study but only to design the necessary research instruments so that someone else, such as a usability researcher could run the study using your plan, materials and your prototype.** You need to create all necessary instruments and documentation (e.g. a questionnaire, interview questions, consent form templates etc.) that is required to run the study. This documentation should be included in an Appendix.

Một đề xuất cho một nghiên cứu chi tiết (thực nghiệm) sử dụng nguyên mẫu của bạn để kiểm tra ít nhất một giả định mà bạn đã đưa ra khi thiết kế nguyên mẫu của mình. Trong bước này, bạn cần trình bày thiết kế của một nghiên cứu bao gồm (các) câu hỏi nghiên cứu hoặc giả thuyết mà nghiên cứu của bạn cố gắng trả lời và tài liệu cần thiết để chạy nghiên cứu (ví dụ: bảng câu hỏi, câu hỏi phỏng vấn, mẫu biểu mẫu chấp thuận, v.v.). Giả thuyết hoặc câu hỏi nghiên cứu nào bạn đang điều tra? Những người tham gia nghiên cứu của bạn là ai và bạn sẽ tìm thấy người tham gia như thế nào? Nghiên cứu sẽ được thực hiện như thế nào và bạn sẽ phân tích dữ liệu như thế nào? Bạn không được yêu cầu điều hành nghiên cứu mà chỉ thiết kế các công cụ nghiên cứu cần thiết để người khác, chẳng hạn như nhà nghiên cứu khả năng sử dụng có thể điều hành nghiên cứu bằng cách sử dụng kế hoạch, tài liệu và nguyên mẫu của bạn. Bạn cần tạo tất cả các công cụ và tài liệu cần thiết (ví dụ: bảng câu hỏi, câu hỏi phỏng vấn, mẫu biểu mẫu chấp thuận, v.v.) cần thiết để thực hiện nghiên cứu. Tài liệu này phải được bao gồm trong Phụ lục.

# Conclusion

Provide critical reflections on the work that has been completed. What are some of the limitations and constraints of your research, report, process and prototype? What could have been improved? What would be potential next steps for this project? Go beyond just repeating what has already been said elsewhere in the report.

Cung cấp những phản ánh quan trọng về công việc đã được hoàn thành. Một số hạn chế và ràng buộc của nghiên cứu, báo cáo, quy trình và nguyên mẫu của bạn là gì? Điều gì có thể đã được cải thiện? Các bước tiếp theo tiềm năng cho dự án này sẽ là gì? Không chỉ lặp lại những gì đã được nói ở những nơi khác trong báo cáo.

# References

Make sure all your references and in-text citation are correctly formatted using Harvard format. If you are unsure about the Harvard format, use suitable tutorials and guidelines provided by the UoG library and the guidance given for your final year project.

Đảm bảo tất cả các tài liệu tham khảo và trích dẫn trong văn bản của bạn được định dạng chính xác bằng định dạng Harvard. Nếu bạn không chắc chắn về định dạng Harvard, hãy sử dụng các hướng dẫn và hướng dẫn phù hợp được cung cấp bởi thư viện UoG và hướng dẫn được đưa ra cho dự án năm cuối của bạn.

# Appendices

Include here the material from section 5 and other appendices.

Bao gồm ở đây các tài liệu từ phần 5 và các phụ lục khác.