1. Case Study 1:

Kể về ông đi phỏng vấn ở google, Ổng được giao làm bài tập design một sản phẩm (web/app) giải quyết vấn đề nhận thú cưng.

* Yêu cầu:
  + App cần thể hiện những thông tin cần thiết
  + Xác định và hiển thị những thông tin cần tập trung hơn
* Ổng đã chọn con chó là nội dung ông focus, vì chó là thú cưng có vấn đề nhiều nhất trong việc nhận nuôi
* Ổng nhận ra các nhận thức sai của người nhận thú cưng:
  + Chó già thì không thể nhận nuôi bới chủ mới, và sẽ không trung thành bằng chó nhỏ
  + Chó già thì khó dạy và còn có những thói quen cũ của nó
  + Chó trong trại thì không khoẻ
  + Trại nuôi thì bẩn và những vật nuôi trong đó sẽ unhappy, => họ không muốn nhận nuôi một con thú cưng unhappy.
* Thực tế:
  + Chó nhỏ khó dạy hơn chó già, chúng thường hay cào cấu, cắn, sủa và nhai suốt ngày
  + Chó già thì đã được dạy và có hiểu biết cơ bản
  + Chó từ trại nuôi thường khoẻ hơn vì chúng được khám thường xuyên
  + Những thú cưng già thì nó thể hiện đúng thật với dáng vẻ thật của nó hơn, chó con thường trở nên khác sau nhiều năm và đó cũng là lý do mà nó bị bỏ rơi ở trại.
  + Nhận chó ở trại thì rẻ hơn ở các shop, giá cả y tế ở các shop thường rất cao còn ở trại thì rẻ hơn và được trọn gói lúc nhận thú cưng
* Design cần thực hiện với 3 mục tiêu:
  + **Giúp mọi người tìm được thú cưng phù hợp với họ nhất**
  + **Xua tan các định kiến về trại nuôi**
  + **Làm nổi bật lợi ích của trại nuôi so với các shop bên ngoài.**
* Ổng quyết định chọn 3 views điều hướng:
  + Explore
  + Favorites
  + Contact (contains messages and appointments)

Mỗi tab đại diện cho một chu trình khác nhau để tìm một con thú cưng tốt nhất,

Thông báo thì dễ bị quên mà nó thì rất quan trọng.

User cần trả lời các câu hỏi và sau đó sẽ nhận được thông báo mỗi khi có pet mới phù hợp với user đó.

* **Thoả màn mục tiêu 1.**
* Onboarding:
* Với màn hình welcome thông thường, với một cái big app picture và các thông tin để liên lạc với app.
* Bảng câu hỏi được đưa ra rất đơn giản, mỗi trang sẽ có một câu hỏi lớn và các lựa chọn được bố trị ở phía dưới. App sẽ tự động chuyển sang trang khi user chọn đáp án. User có thể back lại để xem lại lựa chọn hoặc bỏ qua câu hỏi bằng cách bấm vào button mũi tên ở phía dưới.
* Sau khi user trả lời các câu hỏi thì hiển thị màn hình loading để tạo sự tin tưởng cho user vì nếu user vừa trả lời câu hỏi xong mà có kết quả ngay thì họ sẽ có cảm giác app không thực sự làm việc.
* Khi user nhấn nút skip trên màn hình welcome. Ngay lập tức họ sẽ nhận được các view kế tiếp. Miễn là user chưa hoàn thành bảng câu hỏi thì app sẽ có phần nhắc user thực hiện các câu hỏi đó
* Explore view:
* Khônh chứa nhiều controls
* Chứa 2 kiểu lọc:
  + Khoảng cách
  + Loại thú cưng
* Đảm bảo dễ dàng tìm được pet phù hợp.
* Những câu hỏi mà user trả lời không dùng để lọc kết quả mà dùng để xếp hạng trong danh sách kết quả trả về.
* Những thú cưng phù hợp hơn sẽ được hiển thị trên. Mỗi phần tử trong danh sách thể hiện các đặc điểm của thú cưng, bản tóm tắt về thú cưng.
* So với các app khác thì thường hiển thị tất cả các thông tin lên một lượt điều này làm loãng thông tin và gây khó chịu cho user.
* Những thông tin cơ bản cần thiết cho một card trogn danh sách là:
  + 1 ảnh thú cưng
  + Giống và tuổi của thú cưng
  + Phù hợp với user hay không.
* Có một lựa chọn phía trên để mở một dialog và lên lịch gặp trực tiếp thú cưng
* Có một nút phía dưới bottomsheet để xem chi tiết các thông tin về thú cưng đó
* **Phía dưới màn hình:**
  + User có thể tìm thấy thông tin về trại nuôi của thú cưng
  + Ở đây app sẽ show lên các hình ảnh về trại nuôi và các nhân viên chăm sóc thú cưng
* **Thoả màn mục tiêu thứ 2**
* Khi user vào xem chi tiết thú cưng, họ sẽ thấy được những thông tin liên quan tới trại nuôi bao gồm cả những phúc lợi khi nhận nuôi thú cưng ở trại. Những thông tin này mặc dù rất quan trọng những lại được thu gọn lại vì ổng muốn cho user một màn hình ngắn gọn và ít ra thì user sẽ không bỏ đi khi nhìn thấy quá nhiều thông tin.