HIGH LEVEL DESIGN

Version 1

System: Loses

Type: Travel

Development: Losers Team

Research and Design: VinhNV

LỜI NÓI ĐẦU

Không phải đề tài hay luận án nên cũng không cần dài dòng, xin phép vào thẳng vấn đề.

Đây là tài liệu mô tả chức năng của một ứng dụng mà các bạn và tôi – những người đã đồng ý tham gia xây dựng.

Nó là một ứng dụng hay cụ thể hơn là một hệ thống các ứng dụng liên quan đến du lịch. Sử dụng bản đồ để tim kiếm, đánh dấu các địa điểm (giải trí, nghỉ dưỡng, ăn uống, du lịch, Hệ thống tập trung vào khả năng linh hoạt trong việc đánh dấu cũng như tìm kiếm địa điểm.

Mục đích của hệ thống cũng như tham vọng của tôi là xây dựng một cộng đồng bằng hệ thống này. Một cộng đồng chia sẻ các địa điểm ăn chơi, thác loạn…. Vậy có những thành phần nào trong cộng đồng đó? Hay nói cách khác, đối tượng người dùng của sản phầm muốn hướng đến là những ai? Xin phép được trả lời luôn. Ban đầu khi mới bắt tay vào xây dựng ý tưởng này, tôi chỉ nghĩ sẽ tập trung vào những người thích đi du lịch, thích khám phá hay gọi chung là dân “di chuyển”. Họ sẽ là lực lượng chính của cộng đồng, từ những chuyến đi, họ sẽ đóng góp cơ sở dữ liệu địa điểm cho hệ thống, rồi từ đó sẽ mở rộng ra các đối tượng khác. Tuy nhiên, xét thấy cộng đồng thích “di chuyển” không quá lớn và việc tiếp cận với tầng lớp đối tượng này không phải là việc đơn giản. Nên tôi đi đến quyết định là sẽ hướng đến nhiều đối tượng cùng một lúc để việc đưa hệ thống đến với người dùng khả thi hơn, tăng cơ hội thành công lên một chút. Chỉ một chút thôi, nhưng đó là cả một thay đổi lớn. Nói tóm lại, hệ thống này sẽ hướng đến tất cả mọi người. Từ những người bình thường thích ăn uống, du lịch đến những dân chuyên trong các lĩnh vực: nhiếp ảnh, làm phim, phượt…Không những chỉ cá nhân, mà còn là các doanh nhiệp, các nhà hàng, các cơ sở kinh doanh khác muốn đưa thương hiệu đến với nhiều người hơn mà không tốn một đồng cho quảng cáo.

Đó là tham vọng. Tuy nhiên, còn quá nhiều thứ phải làm để đạt được tham vọng đó. Chưa làm thì chưa thể nói trước được hết những khó khăn gặp phải. Nhưng trước hết có một khó khăn cần được giải quyết ngay từ khâu thiết kế. Đó là sự lớn mạnh của một ứng dụng bản đồ và địa điểm là Google maps. Vậy phải làm sao? Làm sao để hệ thống này tốt hơn Google maps, hay ít nhất là bằng? Đây sẽ là vấn đề của các bạn và cả tôi, những người đã lỡ chân bị tôi dụ dỗ đi vào con đường này.

Bây giờ tôi sẽ đưa ra một vài phân tích về thiết kế về mặt chức năng của hệ thống, qua đó các bạn sẽ nhận xét xem nó đã giải quyết được vấn đề ở trên hay chưa. Xin hãy bỏ thời gian đọc kĩ, tưởng tượng và đưa ra ý kiến bổ sung hoàn để thiện ý tưởng này. Vì tương lai, vì sự gắn kết.

1. Phân tích chức năng

Hệ thống sẽ có 2 thực thể chính:

* Địa điểm
* Người dùng

Các chức năng của hệ thống sẽ xoay quanh hai thực thể chính này.

1. Chức năng quản lý địa điểm.

Chức năng này sẽ gói gọn trong một nền bản đồ. Các địa điểm cũng nhưng thông tin của nó sẽ hiển thị trên bản đồ. Sao cho trực quan và thân thiện nhất.

Cũng tương tự như *maps.google.com*. Người dùng có thể trực tiếp thấy và biết được trong phạm vi của giao điện bản đồ có những địa điểm nào, thuộc thể loại nào. Tuy nhiên, việc hiển thị các địa điểm sẽ trực quan hơn, rõ rang hơn và chi tiết hơn. Các thông tin về địa điểm đó sẽ được hiển thị nếu người dùng chọn xem. Các thông tin đó có thể bao gồm: mô tả của người đánh dấu địa điểm, hình ảnh, địa chỉ…

Việc thêm địa điểm mới cũng sẽ được thực hiện ở trên bản đồ. Có thể thêm địa điểm bằng tọa độ, bằng vị trí hiện tại hay tìm trực tiếp trên bản đồ.

Chức năng tìm kiếm địa điểm.

Xã hội hóa địa điểm: Tạo điều kiện cho người dùng đánh giá về địa điểm. Cụ thể là cung cấp các tính năng like, dislike, comment, share, vote cho các địa điểm.

Việc cho người dùng nghịch ngợm với bản đồ sẽ hiệu quả hơn là đọc những dòng văn bản khô khan. Người dùng thoải mái kéo, thả, click vào bất cứ đâu. Mỗi lần click sẽ là một cơ hội khám phá ra một địa điểm mới.

Đối với từng loại địa điểm, sẽ có thêm các chức năng bổ sung chuyên biệt. Các chức năng bổ sung này sẽ liên quan đến phần người dùng của hệ thống.

Việc người dùng viết bài đánh giá, các topic thảo luận về địa điểm cũng sẽ được cho phép.

Mỗi địa điểm sẽ có một trang quản lý riêng, với các thông tin về địa điểm, các bài đánh giá, mức độ ảnh hưởng đến cộng đồng (like, comment, share, vote, check in…).

Tương tự như việc hiển thị trên bản đồ, thì sẽ có các chức năng đặc thù của một số loại địa điểm đặc thù.

Vì hệ thống ban đầu sẽ hướng tới đối tượng người dùng là dân phượt nên có các chức năng đặc thù cho cộng đồng người dùng này.

1. Chức năng quản lý người dùng.

Hệ thống sẽ quản lý người dùng dưới dạng trang cá nhân.

Trang cá nhân của người dùng sẽ quản lý các địa điểm đã thêm, các địa điểm đã tới. Việc quản lý các địa điểm đã tới của người dùng thì tập trung chủ yếu ở ứng dụng mobile. Hay nói cách khác, ứng dụng mobile phải cung cấp chức năng check in cho người dùng. Đồng thời, nếu người dùng có chụp ảnh, việc đồng bộ hình ảnh với địa điểm cũng phải được thực hiện ở ứng dụng mobile.

Cho phép người dùng lên kế hoạch cho tương lai ( sẽ đi đâu, làm gì ) và quản lý nó.

Chức năng chia sẻ hình ảnh của người dùng cũng có thể sẽ được xem xét. Tuy nhiên, chức năng này được kì vọng sẽ phát sinh ra một thực thể mới riêng biệt. Đó là hình ảnh. Cho nên, việc xây dựng chức năng này có thể chỉ được làm sơ qua để đảm bảo các chức năng của hệ thống. Còn việc có phát triển thêm hay không, còn phụ thuộc vào mức độ thành công sau này.

Quản lý người dùng là phần tối quan trọng trong hệ thống, ngoài việc phức tạp trong quản lý, thì việc tổ chức giao diện UI cũng không hề đơn giản. Đây là vấn đề nan giải nhất cho cả ứng dụng web và mobile. Thành bại hay không ở chỗ này.

1. Chức năng xây dựng cộng đồng.

Chức năng này chủ yếu là liên kết hai thực thể kể trên để thành một cộng đồng. Trong cộng đồng này, sẽ có liên kết giữa người dùng với địa điểm, giữa địa điểm với địa điểm và giữa người dùng với người dùng.

Mỗi địa điểm cũng có trang quản lý riêng nên nó cũng trở thành một tế bào của cộng đồng. Và người đã tạo ra địa điểm đó sẽ đóng vai trò làm người đại diện, nhận các tương tác tới địa điểm đó. So sánh với các mạng xã hội khác thì các trang quản lý địa điểm sẽ như một fanpage, và người tạo ra địa điểm sẽ là admin của fanpage. Qua đó, các địa điểm sẽ liên kết với nhau thông qua một mối quan hệ nào đó ( vị trí địa lý chẳng hạn ). Bất cứ hoạt động nào liên quan tới địa điểm (check in, like, comment, share, vote, sắp tới…) ở bất kì nơi nào trong hệ thống sẽ được thông báo về trang quản lý.

Đối với việc liên kết người dùng, thì chỉ cần hiểu nó tương đối giống như một mạng xã hội.

LỜI KẾT

Ở trên mới chỉ là cái nhìn bao quát về hệ thống, vẫn còn quá nhiều điều phải phân tích, xem xét. Nhưng trước hết, ta nên giành thời gian hoàn thiện các chức năng cơ bản nhất, từ đó xem xét tính khả thi. Các chức năng kia có được phát triển hay không, còn tùy thuộc vào sự cố gắng của mỗi người.

Tài liệu này chưa đầy đủ vì tôi chưa nghĩ được hết các chức năng đóng vai trò cốt lõi, hoặc nghĩ ra rồi nhưng chưa nhớ ra trong lúc viết tài liệu này. Mọi người đọc và cho ý kiến.

Trân trọng!

*Hà Nội ngày 15-7-2015*