

# CTT534 Thiết Kế Giao Diện

## Bài Tập Đề Án

### PA3 – Prototype 2

Hạn nộp: **14/4/2017 @ 23:59**

Tổng điểm: 70

Mục tiêu: Thiết kế giao diện dưới dạng prototype trên giấy và trên máy.

Định dạng file: PDF và giấy (đối với paper prototype)

#### A. Tổng quan

Trong bài tập PA2, các nhóm đã thực hiện các công việc định nghĩa bài toán, mô tả chi tiết yêu cầu phần mềm (dưới dạng use-case) và thiết kế theo dạng paper prototype (thực hiện bởi mỗi thành viên).

Bài tập PA3 này yêu cầu các nhóm xác định chi tiết hơn các use-case, chọn lựa và tổng hợp thiết kế paper prototype thành bản chính cho nhóm và thực hiện thiết kế trên máy (computer prototype) theo bản thiết kế đã được thống nhất.

#### B. Yêu cầu 1: Chi tiết 3 use case (15 điểm)

- a. Dựa trên 3 use case quan trọng nhất của ứng dụng đã được chọn trong PA2. Nếu có sự thay đổi so với PA2, cần ghi lại sự thay đổi này.
- b. Trình bày chi tiết 3 use case này và các use case liên quan (included hoặc extended use case). Các tình huống/luồng phụ hoặc ngoại lệ (alternative flow và exception flow) trong các use case này cũng cần phải được mô tả chi tiết. Lưu ý, một tác vụ (task) tương ứng với một use-case và các tác vụ con (subtask) tương ứng với các luồng phụ.
  - i. Mô tả trình tự các bước mỗi use case. Phần này mô tả chi tiết các bước, sử dụng lại nhưng cụ thể hơn so với bài tập PA2.

Ví dụ trong hailua.com.vn, đối với việc mua hàng, trình tự các bước từ lúc người dùng vào hệ thống, tìm kiếm món hàng, xem món hàng, bỏ vào giỏ, checkout, và cho đến lúc nhận được email confirm.

- ii. Các bước phải được mô tả thật chi tiết, trong đó phải ghi thông tin về actor (người dùng là ai)

Chẳng hạn như “User A vào hailua.com.vn, hệ thống hiển thị trang nhà (homepage). Sau đó anh ta gõ vào “Xoài cát” trong khung tìm kiếm Search để tìm sản phẩm xoài cát. Hệ thống tìm và hiển thị danh sách các sản phẩm xoài cát đang được bán. Thông tin hiển thị gồm ...”

- c. Lưu tất cả vào file <Nhóm>-PA3-use-cases.pdf

## C. Yêu cầu 2: Thiết kế prototype (70 điểm)

### 1. Paper prototype

Trong bài tập PA2, mỗi thành viên của nhóm đã đưa ra thiết kế riêng cho ứng dụng. Yêu cầu 2 này yêu cầu nhóm thảo luận và thống nhất để **chọn thiết kế tốt nhất cho ứng dụng** dựa trên các đề xuất của mỗi thành viên trong PA2. Sau khi thống nhất được đề xuất, nhóm cần thực hiện các công việc sau:

- a. Thực hiện **thiết kế paper prototype** cho **2 luồng chính của 2 trong 3 use case** được mô tả ở **Yêu cầu 1** (hoặc chỉ **cập nhật lại paper prototype** nếu thiết kế từ PA2 đã đầy đủ). Mỗi luồng được thiết kế là một kịch bản (scenario).
- b. Trong **prototype**, phải **ghi chú việc liên kết (link/navigate)** giữa các màn hình.
- c. Thiết kế **không quá 5 màn hình/dialog** cho mỗi scenario.
- d. Mỗi màn hình/dialog phải thể hiện ý tưởng cơ bản của thiết kế.
- e. **Scan các thiết kế** và **nộp dưới dạng file PDF**, đặt tên theo <Nhóm>-PA3-Paper Prototype.pdf

**Lưu ý:** PA2 chỉ yêu cầu **thiết kế màn hình chính**, còn PA3 này **yêu cầu thiết kế các kịch bản hoàn chỉnh**.

### 2. Computer prototype

- a. Chọn một hoặc một vài **storyboarding/mockup** tools nào đó để thực hiện prototype (photoshop, balsamid mockup, visio, html editor, pencil project, axure, v.v...)
- b. Thực hiện thiết kế computer prototype cho **3 luồng chính của 3 use case** trong **Yêu cầu 1**. Mỗi luồng tương ứng với 1 kịch bản (scenario).

- c. Không nên thiết kế nhiều hơn 5 màn hình cho mỗi scenario. Nếu scenario có nhiều hơn 5, cần lược bỏ những màn hình không quan trọng.
- d. Các màn hình phải được đặt tên rõ ràng, và việc liên kết giữa các màn hình phải được thể hiện rõ (ví dụ dùng đường cong có mũi tên hoặc link trong HTML)
- e. Mỗi màn hình cần phải được chú thích rõ ràng.
- f. Tất cả màn hình thiết kế và chú thích phải được trình bày trong một file PDF, đặt tên <Nhóm>-PA3-Computer Prototype.pdf

#### D. Yêu cầu 3: Trình bày và ghi nhận phản hồi

- a. Mỗi nhóm chuẩn bị slide để trình bày trước thành viên của các nhóm khác trong vòng 4 phút vào ngày 12/4 (Hệ HC) và 13/4 (Hệ CQ).
- b. Ghi nhận lại những nhận xét của các thành viên của các nhóm khác và phản hồi của nhóm về những nhận xét đó.
- c. Với mỗi nhận xét, cần ghi trạng thái (được giải quyết hay chưa).
- d. Ghi các phản hồi và nhận xét trong file <Nhóm>-PA3-Feedback.pdf
- e. **Yêu cầu điểm thưởng.** Thưởng 10 điểm cho 4 nhóm Hệ HC và 6 nhóm Hệ CQ có trình bày tốt nhất.

#### E. Yêu cầu 4: Tự đánh thiết kế và quá trình thực hiện

- a. Tự đánh giá các thiết kế của nhóm theo các tiêu chí về
  - Simple and natural dialog
  - Speak the users' language
  - Consistency (không yêu cầu consistency giữa paper prototype và computer prototype)
  - Efficiency (tính hiệu quả của giao diện)
- b. Đánh giá về quá trình thực hiện bài tập: những công việc thực hiện tốt, chưa tốt, sự phối hợp giữa các thành viên, góp ý của các bạn khác có ý nghĩa không, v.v...
- c. Mức độ thực hiện các công việc theo tiêu chí chấm điểm trong mục F bên dưới
- d. Lưu tất cả nội dung vào file <Nhóm>-PA3-Evaluation.pdf

## **F. Tiêu chí chấm điểm**

### **a. Mô tả scenario: 15%**

- Các scenario/flow chính của các use-case được mô tả rõ ràng?
- Mỗi scenario có sự tham gia của người dùng?
- Kết quả trả về hay phản hồi của hệ thống được mô tả?
- Các scenario có phản ánh đúng các bước thực sự của người dùng?
- Các bước của scenario là tối ưu?

### **b. Paper prototype: 25%**

- Các thiết kế khớp với các bước trong scenario?
- Các màn hình thiết kế là tối ưu, không có các thành phần dư thừa?
- Vai trò của mỗi thành phần trong giao diện được xác định rõ?

### **G. Computer prototype: 35%**

- Các thiết kế khớp với các bước trong scenario?
- Các màn hình thiết kế là tối ưu, không có các thành phần dư thừa?
- Vai trò của mỗi thành phần trong giao diện được xác định rõ?
- Thiết kế có độ chính xác cao hơn paper prototype (màu sắc, bố cục, các thành phần, v.v...)

### **H. Trình bày trước các nhóm khác và ghi nhận phản hồi (review record): 15%**

- Mỗi thành viên vắng trong buổi trình bày thì bị trừ 5% của thành phần này.

### **I. Đánh giá, nhận xét của nhóm (<Nhóm>-PA3-Evaluation.pdf): 10%**

- Nhận xét quá trình làm bài tập PA3: những yêu cầu thực hiện tốt, chưa tốt, khó khăn, công sức và thời lượng mà nhóm đã bỏ ra thực hiện bài tập.