

## LAB 2

<b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 200' làm để hoàn thành</b>
<b>Sinh viên phải nắm được những nội dung sau:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hiểu được khái niệm Prototyping</li> <li>2. Hiểu được công dụng của Prototyping</li> <li>3. Phân biệt được cách thiết kế trên các nền tảng, thiết bị khác nhau</li> </ol>
<b>Các công cụ cần có:</b> Giấy, bút,... - Word – PowerPoint – Pts – Figma - Axure – Balsamig...
<b>Tài nguyên tham khảo:</b> <a href="https://thietke.website/hoc-thiet-ke-web/web-layout/huong-dan-co-ban-wireframing/">https://thietke.website/hoc-thiet-ke-web/web-layout/huong-dan-co-ban-wireframing/</a> Apple Design Guidelines (iOS) <a href="https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/">https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/</a> Google Material Design Guidelines (Android) <a href="https://material.io/">https://material.io/</a> Wireframing <a href="https://thietke.website/hoc-thiet-ke-web/web-layout/huong-dan-co-ban-wireframing/">https://thietke.website/hoc-thiet-ke-web/web-layout/huong-dan-co-ban-wireframing/</a>

## Lab 2

### Paper wireframing cho một ứng dụng thực tế

=====

#### I. Đề bài

Trong bài Lab 1, sinh viên đã thực hiện thu thập và nghiên cứu dữ liệu người dùng với những nhu cầu, đặc điểm và mô tả hành động của họ thông qua các Stories.

Với kiến thức đã học trong Phần 2 – Quy trình thiết kế giao diện, ta cần hiện thực hoá các Stories ở Lab 1 thành các ý tưởng cụ thể trên giấy.

#### II. YÊU CẦU

1, Xác định 1 thiết bị bạn sẽ xây dựng ứng dụng. Ví dụ: iPhone 12, Galaxy Note 9, hay Website...

2, Thực hiện vẽ đầy đủ các màn hình wirefram theo User Flows đã tạo ở Lab 1

## LAB 2

## III. THANG ĐÁNH GIÁ (RUBRICS)

Tiêu chí	Các đặc tả
1, Xác định loại thiết bị	Sinh viên thiết kế wireframe ứng dụng cho một loại thiết bị cụ thể. - Tên thiết bị - Kích thước màn hình: <ul style="list-style-type: none"> <li>Độ phân giải (pixel)</li> <li>Kích thước màn hình (vật lý – cm)</li> </ul> - Hệ điều hành
2, Vẽ wireframe trên giấy	- Sinh viên cần vẽ đủ wireframe cho các luồng User Flows đã xây dựng từ Lab 1

## IV. NỘP BÀI

- Sinh viên làm bài trên word, cần chụp lại ảnh các hình vẽ trên giấy và chèn vào file word và nộp theo link trên LMS.
- Các file ảnh gốc cần được gửi cùng file word và nén lại thành một file zip.

Example: <https://drive.google.com/file/d/1LCjwDUlqKcsI5DH0oKyMxAlf7fcgYoY4/view?usp=sharing>

