

HƯỚNG DẪN VIẾT BÁO CÁO HCI – CT273

1. GIỚI THIỆU

- Giới thiệu tổng quan về Hệ thống thông tin giải trí trên xe (In-vehicle infotainment systems - IVIS)
- Giới thiệu một số hệ thống IVIS đã có và đưa ra những đánh giá về các hệ thống IVIS này để từ đó xác định được các yêu cầu của đề tài
- Giới thiệu về cấu trúc của bài báo cáo

2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

Các em thực hiện phần này với định nghĩa ngắn gọn của lý thuyết (*cần trích dẫn tài liệu tham khảo cụ thể*) và tập trung vào giải thích lý do tại sao các em chọn các phương pháp, các nguyên tắc, cách tiếp cận thiết kế đó.

2.1 Các nguyên tắc thiết kế hệ thống tương tác (Chương 1)

- Định nghĩa về thiết kế tương tác
- Các nguyên tắc thiết kế hệ thống tương tác
- *Các nguyên tắc thiết kế hệ thống tương tác nào được áp dụng vào đề tài này*

2.2 Tâm lý học nhận thức trong tương tác người-máy (Chương 3) - Định nghĩa ngắn gọn về nhận thức

- Các khía cạnh của tâm lý học nhận thức ảnh hưởng đến thiết kế tương tác
 - Attention
 - Perception
 - Recognition
 - Memory
- *Các khía cạnh nào của tâm lý học nhận thức được áp dụng vào đề tài này*

2.3 Các phương pháp tiếp cận thiết kế tương tác (Chương 4)

- Thiết kế lấy người dùng làm trung tâm
- Thiết kế hướng đến mục tiêu
- Thiết kế lấy hoạt động làm trung tâm
- Thiết kế có sự tham gia
- *Phương pháp tiếp cận thiết kế tương tác nào được áp dụng vào đề tài này*

2.4 Lý thuyết thiết kế tương tác

2.4.1 Mô hình khái niệm - Conceptual model (Chương 2)

- Định nghĩa mô hình khái niệm
- Các loại tương tác chính: Instructing, Conversing, Manipulating, Exploring -
Các loại tương tác nào được áp dụng vào đề tài này

2.4.2 Nguyên mẫu - Prototype (Chương 5)

- Định nghĩa nguyên mẫu
- Các loại nguyên mẫu chính: low - fidelity prototypes, mid - fidelity prototypes, high - fidelity prototypes
- *Các loại nguyên mẫu nào được áp dụng vào đề tài này*

3. CONCEPTUAL DESIGN

3.1 Mô tả vấn đề và các giải pháp thiết kế

- Xác định rõ mô tả vấn đề và các giải pháp thiết kế cho đề tài

3.2 Hierarchical model

- Xây dựng Hierarchical model của đề tài và giải thích mô hình này

3.3 Mô hình khái niệm - Conceptual model

- Xây dựng mô hình khái niệm - Conceptual model của đề tài và giải thích mô hình này
- Trình bày bảng chú thích về các metaphors sử dụng trong các giao diện của hệ thống

4. PROTOTYPES

4.1 Low-fidelity prototype

- Trình bày tất cả các hình ảnh của low-fidelity prototype (sketches và sử dụng Figma thiết kế)

4.2 Mid-fidelity prototype

- Trình bày tất cả các hình ảnh của mid-fidelity prototype (sử dụng Figma thiết kế và giải thích các hình ảnh này)

5. KIỂM THỬ PROTOTYPE VỚI NGƯỜI DÙNG (Chương 5 + Chương 6) - Trình

bày hai giả thuyết hoặc hai câu hỏi nghiên cứu mà các em muốn kiểm thử với người dùng

- Xác định những người tham gia phù hợp và trình bày phương pháp để tìm thấy họ
- Trình bày phương pháp nghiên cứu mà các em đang áp dụng (ví dụ: quantitative research, qualitative research). Sau đó đưa ra bảng câu hỏi phù hợp với hai giả thuyết hoặc hai câu hỏi nghiên cứu của các em
- Trình bày cách phân tích dữ liệu (ví dụ: sử dụng biểu đồ)

2

- Kết luận để chứng minh hai giả thuyết hoặc trả lời hai câu hỏi nghiên cứu của các em đã đưa ra

6. ĐÁNH GIÁ (Chương 7)

- Sử dụng phương pháp đánh giá Heuristic để đánh giá prototype (sử dụng phương pháp Nielsen's 10 usability heuristics – các em chọn ít nhất 6/10 nguyên tắc)

7. KẾT LUẬN

- Kết quả đạt được sau khi thực hiện đề tài
- Những hạn chế khi thực hiện đề tài
- Hướng phát triển cho đề tài

8. TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Các em cần ghi rõ các tài liệu tham khảo đã được trích dẫn trong báo cáo.

9. PHỤ LỤC

- Các em trình bày các hình ảnh của bảng câu hỏi đã thiết kế trong chương 5.

