# Ngữ cảnh sử dụng hệ thống:

* Yếu tố con người:
  + Sử dụng trong môi trường công ty.
  + Các bộ phận và cá nhân cùng liên quan đều làm trong một khu vực (đồng nghiệp, giám đố bộ phận, …).
  + Có thể có sự tham gia của khách hàng.
* Yếu tố hệ thống:
  + Hệ thống cung cấp các chức năng cần thiết đối với từng yêu cầu của người dùng.
  + Không gây khó chịu với người dùng, cung cấp sự phản hồi đối với các thao tác của người dùng để người dùng tiện theo dõi.

# Phân tích ảnh hưởng của các yếu tố ngữ cảnh đến thiết kế:

* Sự xuất hiện của con người khác trong môi trường làm việc sẽ ảnh hưởng đến hiệu suất của người làm việc:
  + Với đồng nghiệp cùng chức vụ, sẽ có sự cạnh tranh xuất hiện ở nơi làm việc. Do đó sẽ có thể gia tăng hiệu quả làm việc, hoặc là sẽ giúp đỡ lẫn nhau.
  + Có người quản lý sẽ làm nhân viên tập trung làm việc hơn, gia tăng hiệu suất.
  + Tuy nhiên, 2 thành phần trên cũng có mặt trái, ví dụ như gây cảm giác lo sợ, thất bại, hay đố kị, phá đám làm giảm hiểu suất.
* Nếu có nhiều kiểu người dùng, sẽ cần nhiều kiểu tương tác để đáp ứng nhu cầu sử dụng của từng đối tượng.
* Hệ thống cần có khả năng đáp ứng được yêu cầu thực tế của công việc, được tích hợp với công việc hiện tại của người sử dụng.
  + Để thực hiện tốt công việc, người sử dụng cần có động lực thúc đẩy như: tham vọng, thoả mãn trong công việc.
  + Hệ thống cần cung cấp phản hồi rõ ràng cho người dùng đối với 1 công việc nào đó, ngăn cản sự lộn xộn và cho phép dễ dàng phục hồi trong trường hợp lỗi, người sử dụng biết cái gì đang xảy ra và có hành động đúng cách.

# Mô thức về tính dùng được phù hợp với bài toán tương tác giữa S-U:

* Mô thức phân chia thời gian (time sharing)
* Các thiết bị hiển thị quan sát
* Các công cụ lập trình
* Máy tính cá nhân
* Hệ thống Windows và giao diện WIMP
* Cảnh trí (metaphor)
* Điểu khiển trực tiếp
* Ngôn ngữ ngược với hành động
* Siêu văn bản
* Đa thể thức
* WEB
* Giao tiếp dựa vào tác tử

# Kiểu tương tác phù hợp với ứng dụng:

* Giao tiếp bảng chọn: Cung cấp tập các lựa chọn cho người dùng, cho phép chọn bởi chuột, phím số hoặc chữ cái.
* Giao tiếp điền theo mẫu: điền vào form có sẵn, rõ ràng, trực quan, dễ hiểu và dễ sử dụng.