

The Design Challenge

[Link file](#)

Nội dung

1. Sự tiến hoá của thiết kế
2. Tại sao thiết kế lạc lối
3. Sự phức tạp của thiết kế
4. Các thách thức

1. Sự tiến hoá tự nhiên của thiết kế

- Radio mất 40 năm để có được 10 nghìn người nghe
- YouTube có hơn 57 nghìn người sử dụng chỉ sau một năm đưa vào hoạt động
- Máy đánh chữ có trên 200 năm

Máy đánh chữ



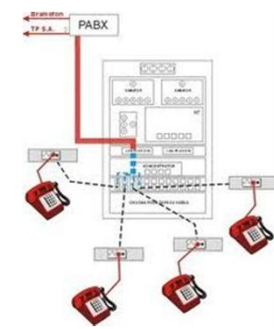
- [1714](#) - [Henri Mill](#) sáng chế máy đánh chữ thô sơ đầu tiên
- [1829](#) - [William Bert](#) sáng chế máy "máy chữ cho người mù"
- [1843](#) - [Tracterobe](#) sáng chế chiếc máy chữ với những phím chữ được sắp trên một đĩa bằng đồng, người sử dụng dùng tay quay đến từng chữ, phủ mực lên và gõ ra lên giấy
- [1856](#) - máy chữ kiểu mới với các phím được bố trí theo hình tròn và mỗi lần gõ thì chữ sẽ được đánh vào một điểm ở giữa
- [1867](#) - máy chữ cận đại đầu tiên sáng tạo bởi 3 người Mỹ: C. Sholes, S. Soule và C. Glidden
- [1873](#). Kỹ thuật tổng quát của loại máy này hiện hữu cho đến thập niên 1990

Điện thoại



Điện thoại

- Ngày xưa, khi lắp điện thoại cố định cho người dân trong xã, bưu chính kéo dây về trạm ở xã, từ đó :
 - Đưa n dây $\leftrightarrow n$ điện thoại
 - Nếu thêm điện thoại thứ $n+1$ => Không thể
- Ngày nay, muốn thêm mấy điện thoại cũng được



Hệ điều hành

- 1981 – 1985
- 1986 – 1990
- 1991 – 1995
- 1996 – 2000
- 2001 – 2005
- 2006 – 2009

2. Tại sao thiết kế lạc lối

- Đặt thẩm mỹ lên hàng đầu
- Quá tôn sùng hình ảnh flash
- **Thiết kế không đúng kiểu của người dùng**
- Những khách hàng (của) người thiết kế có thể không là những người sử dụng
- Quá chú trọng lợi ích kinh tế mà thiếu quan tâm đến văn hoá

3. Sự phức tạp của quá trình thiết kế



ZTE S202 của VINAPHONE - MOBIPHONE

Thiết kế cho những người đặc biệt

Vòi nước



Chọn lọc sự chú ý vấn đề tập trung

4. Các thách thức

- Thách thức về ngôn ngữ
- Thách thức về văn hoá
- Thách thức trong Marketing
- Thách thức thương mại điện tử
- Thách thức thương mại di động
- Thách thức của điện toán đám mây
- Thách thức với nhà quản lý

Thách thức về ngôn ngữ

- **Tín hiệu học** là môn học có nhiệm vụ nghiên cứu các hệ thống ký hiệu, tín hiệu, mã ... khác nhau mà qua đó con người giao tiếp
- **Ngôn ngữ học:**
 - Là một ngành của tín hiệu học
 - Phân biệt:
 - **Tiếng nói** là khả năng, thiên hướng bẩm sinh của con người đối với việc giao tiếp
 - **Ngôn ngữ** là một sản phẩm mà chúng ta lĩnh hội, đó là một quy ước chung cho một cộng đồng xác định
 - **Lời nói** là sự sử dụng cá nhân của một người đối với dụng cụ ngôn ngữ của người đó

Thách thức về ngôn ngữ

- Ngôn ngữ có 2 dạng:
 - Nói (bắt buộc phải có)
 - Viết (có thể có hoặc không)

- Ví dụ:

"Hãy đặt cái đó ở đây"

"Ông già đi nhanh quá"

Thế giới

- Số người (tỉ)
- Châu lục
- Quốc gia
- Tiếng nói : UNESCO
 - Tồn tại và phát triển
 - Sắp tiêu vong
 - Tiếng phổ thông
 - Tiếng **Oat**, chỉ có 50 người nói



6.000

5

200

1.600

1.400

13

Thách thức về văn hoá

- Văn hoá là gì
- Văn minh
- Cơ cấu
- Loại hình
- Chức năng
- Tính đa dạng

Văn hoá là gì

- Văn hóa được bắt nguồn từ chữ Latinh "**Cultus**" mà nghĩa gốc là **gieo trồng**
- Hai cách hiểu:
 - Văn học, nghệ thuật như thơ ca, mỹ thuật, sân khấu, điện ảnh...
 - Cách sống bao gồm phong cách ẩm thực, trang phục, cư xử và cả đức tin, **tri thức** được tiếp nhận...
- **Tóm lại, Văn hóa là :**
 - Sản phẩm của loài người; văn hóa được tạo ra và phát triển trong quan hệ qua lại giữa con người và xã hội
 - Văn hóa được truyền từ thế hệ này sang thế hệ khác thông qua quá trình xã hội hóa
 - Văn hóa là trình độ phát triển của con người và của xã hội được biểu hiện trong các kiểu và hình thức tổ chức đời sống và hành động của con người cũng như trong giá trị vật chất và tinh thần do con người tạo ra

Văn minh

- Đây là một vấn đề khá phức tạp
- Tồn tại rất nhiều quan niệm khác nhau về sự phân biệt này
- Thí dụ:
 - Văn hóa được coi là biểu hiện tinh thần sâu xa của cộng đồng
 - Còn văn minh thì bắt nguồn từ khoa học và thể hiện trước hết ở sự tiến bộ của kỹ thuật, của máy móc, sản xuất

Cơ cấu

- Biểu tượng
- Chân lý
- Giá trị
- Mục tiêu
- Chuẩn mực

- **Chân lý** đó chính là tính chính xác, rõ ràng của tư Value với tư cách là sản phẩm của văn hóa và thuật ngữ giá trị có thể quy vào những mối quan tâm, thích
- **Mục tiêu** là một trong những yếu tố cơ bản của
- **Chuẩn mực** là tổng số những mong đợi, những yêu cầu, những quy tắc của xã hội được ghi nhận bằng lời, bằng ký hiệu hay bằng các biểu trưng, mà qua đó xã hội định hướng hành vi của các thành viên
- Trên góc độ xã hội học:
 - những *chuẩn mực văn hóa* quan trọng được gọi là **chuẩn mực đạo đức**
 - những chuẩn mực văn hóa ít quan trọng hơn được gọi là **tập tục truyền thống**

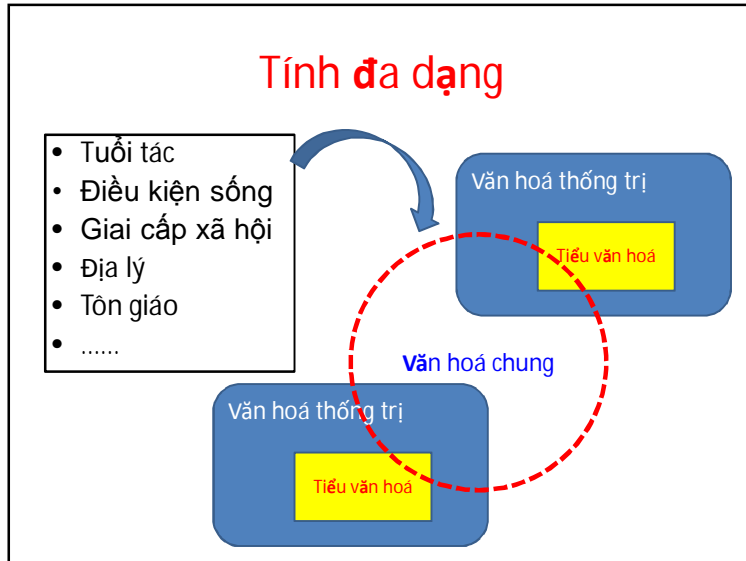
Loại hình



- **Văn hoá tinh thần:** Còn gọi là văn hóa phi vật chất là những ý niệm, tín ngưỡng, phong tục, tập quán, giá trị, chuẩn mực,...
- **Văn hoá vật chất:** Những sáng tạo hữu hình của con người mà trong xã hội gọi chung là **đồ tạo tác** (Những con đường, tòa cao ốc, đèn đài, phương tiện giao thông, máy móc thiết bị...)

Chức năng

- **Thứ nhất**, tạo cho mỗi người một lối sống, một nhân cách
- **Thứ hai**, duy trì các hệ thống xã hội
- **Thứ ba**, tạo nên những bản sắc khác nhau của các xã hội



Văn hoá Việt Nam

- 54 dân tộc anh em
- Cấu trúc địa hình, khí hậu và phân bố dân tộc, dân cư
- Lịch sử có từ hàng nghìn năm của người Việt

Vùng miền

- Phong tục
- Lễ hội
- Tín ngưỡng
- Tôn giáo
- Ngôn ngữ
- Văn học
- Nghệ thuật

Thời kỳ

- ### Ví dụ
- [File](#)
 - Nhóm 15: Trình bày các Di sản văn hoá thế giới của Việt Nam
 - Nhóm 16: Trình bày quy trình mua sản phẩm (có demo thanh toán) trên internet

- ### Thách Thức trong Marketing
- **Những năm 1950 và 1960:**
 - Truyền hình còn sơ khai
 - Các tạp chí hàng tuần và đài FM dường như rất ít
 - **Những năm 1970:**
 - Các đài phát thanh đã bắt được nhiều sóng
 - Truyền hình đa dạng về các kênh
 - Tạp chí phát triển mạnh mẽ
 - **Những năm 1980:** Xuất hiện việc liên kết quảng cáo
 - **Những năm 1990:**
 - Hàng trăm các kênh truyền hình, các đài radio và tạp chí, các hãng tin, hãng thông tấn ra đời
 - Đặc biệt, phải kể đến sự ra đời của truyền thông **Internet**

Internet

- Khi mua một sản phẩm kém chất lượng, bạn làm gì ?
 - Khi không có Internet ?
 - Khi có Internet ?
- Truyền hình góp phần Marketing sản phẩm :
 - Quảng cáo
 - Kênh riêng
 - Truyền hình Internet

Thách thức



Theo Công ty Vinalink, Việt Nam hiện có :

- Khoảng 9.300 trang web B2C; Doanh thu vào khoảng 450 triệu đô-la Mỹ, chiếm 0,5% GDP
- Loại hình B2B doanh thu khoảng 1,5 tỷ đô-la Mỹ, chiếm 2,0% GDP

Thách thức



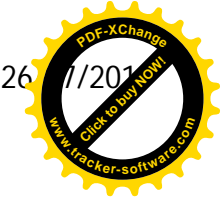
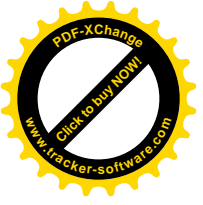
- Amazon :
 - Tháng 7.2010, công bố doanh thu toàn cầu về giao dịch qua thiết bị di động đã vượt 1 tỉ USD
 - Amazon Remembers:

Tiện ích này cho phép người dùng gửi ảnh một sản phẩm từ cửa hàng hoặc từ nhà của mình lên Amazon. Vài phút sau, Amazon phản hồi bằng những đường dẫn đến các sản phẩm tương tự mà mình đang có bán
- eBay dự báo doanh thu từ M-commerce năm 2010 là từ 1,5-2 tỉ USD

Thách Thức



- Điện toán đám mây là gì ?
 - Việc ảo hóa các tài nguyên tính toán và các ứng dụng*
- Ví dụ đơn giản:
 - Nếu một website được chứa trên một máy chủ, người dùng phải lựa chọn hệ điều hành để cài đặt (Linux/Windows/Mac), tiến hành các thiết lập để máy chủ và website có thể hoạt động.
 - Tuy nhiên, nếu website được chứa trên "đám mây", người dùng sẽ không cần phải thực hiện thêm bất cứ điều gì khác. Điều này cũng đảm bảo yếu tố đầu tư về phần cứng được giám tài ở mức tối đa
- Thách thức ?
 - Quản lý một môi trường có độ ảo hóa cao và những tác động của chúng tới kiến trúc mạng*



Thách thức với nhà quản lý

- Thách thức về sự đồng bộ máy móc và thiết bị tin học cũng như sự ổn định lâu dài của chúng
- Thách thức về một đội ngũ cán bộ ỨDKTTH đồng đều về năng lực
- Thách thức về một nguồn kinh phí vô hạn tiềm tàng và ổn định lâu dài
- Thách thức về sự tồn tại của các chuẩn mực kỹ thuật và nghiệp vụ
- Thách thức về sự an toàn hệ thống

Những dự án bị bỏ quên

- Monava.vn
- Chợ Điện Tử
- NhạcSo.net

Bài tập

- Nhóm 17: Trình bày giải pháp sử dụng dữ liệu từ nhiều phần mềm CSDL khác nhau
- Nhóm 18: Giả sử bạn chuẩn bị đi du học tại Mỹ, bạn hãy xây dựng kế hoạch chuẩn bị cho mình