



White-Paper

- Xây dựng bởi **Nguyễn Hữu Phong**
- Dùng để phát triển **PHONG FOUNDATION**.

Mỗi người đều có thể tạo ra một cái gì đó đại diện cho con người của họ. Chúng ta có quyền và được tự do làm điều đó, và nó sẽ quyết định con người mà chúng ta sẽ trở thành - đôi khi nó không phải là điều chúng ta muốn ở thời kỳ ban đầu.

/ Concept

Concept còn được hiểu là một khái niệm, một định nghĩa, một cách diễn đạt.

Dưới góc độ ý kiến của một cá nhân, bất kỳ ai cũng đều có thể xây dựng cho bản thân một Concept. Tuy nhiên, nó cần phải phù hợp và khiến bản thân người tạo ra nó cảm thấy hạnh phúc và thỏa mãn trước khi nó được truyền tải đến mọi người. Một Concept nó có thể trải dài qua nhiều mặt - nhiều góc độ của người tạo ra nó, những điều mà họ muốn bản thân mình sẽ thích hợp nhất. Đôi khi một Concept được viết ra hoàn toàn phù hợp ở thời điểm ban đầu nhưng dần chính sự thay đổi về suy nghĩ - nhận thức - hay tư duy khiến cho Concept đó mất đi sự tự chủ từ chính người tạo ra và nó dần bị quên lãng. Trong một vài trường hợp thì Concept được chuyển giao cho một người có khả năng duy trì và phát triển theo đúng hướng mà người tạo ra nó mong muốn. Dẫu vậy, phần lớn trường hợp thì Concept đó thường bị dừng lại và được thay thế bởi một phiên bản khác tốt hơn.

Concept thường được xây dựng dựa trên 3 yếu tố chính là Nhận Thức, Tâm Nhìn, và Cảm Nhận. Yếu tố thứ 4 chính là Cảm Xúc, yếu tố này không được chú trọng vào thời điểm ban đầu mà thường bị bỏ qua hoặc không ý thức được nó tồn tại. Cho đến một khoảng thời gian nhất định, yếu tố thứ 4 chính là điểm khiến cho 3 yếu tố xây dựng ban đầu bị lung lay và không còn được chú trọng. Khi một Concept được vững mạnh thì 4 yếu tố này luôn được kiểm soát một cách tương

đối. Không thể kiểm soát chúng tuyệt đối trong toàn bộ thời gian bởi con người không được sinh ra để có thể làm được điều ấy.

C / Nhận thức

Nhận thức là yếu tố được sử dụng ban đầu, khó có thể nắm giữ và sử dụng nhất bởi nó thường tạo ra một sự nhầm lẫn nhất định. Nhận thức không thể được chứng minh và nó chỉ có một chiều nhất định trong xuyên suốt quá trình vận hành của mình. Nhận thức được hình thành ở một thời điểm nào đó trong quá trình phát triển của con người, nghĩa là khi chúng ta thoát khỏi giai đoạn vô tư và trẻ con. Nhận thức trong thuở sơ khai sẽ không thể được dùng một cách tốt nhất bởi nó không khác gì một tờ giấy trắng. Trong suốt quá trình phát triển - học tập - trao đổi - được giảng dạy, nhận thức sẽ dần được hình thành và tờ giấy trắng sẽ được viết những dòng đầu tiên. Tuy nhiên, nhận thức sẽ phải thay đổi liên tục bởi nó không giống nhau ở từng thời điểm mà được chỉnh sửa liên tục trong từng giai đoạn của con người. Điểm đặc biệt ở nhận thức là nó không có một chuẩn mực hay một đáp án chính xác hoặc một khuôn khổ nhất định nào mà chỉ được so sánh - đối chiếu - và tự chấp nhận.

Nhận thức trong Concept là một yếu tố đảm bảo Concept luôn theo đúng chuẩn mực xã hội và những điều mà phần lớn con người muốn hướng đến, muốn cảm nhận, và muốn đắm chìm vào nó. Concept bị ảnh hưởng nhiều bởi yếu tố Nhận Thức trong suốt quá trình ban đầu nó hình thành và sẽ là yếu tố quan trọng nhất quyết định Concept đó sẽ đi theo hướng nào và lựa chọn con đường ra sao.

Nhận thức trong Concept được phát triển dựa vào 2 móc câu chính là Tính hợp pháp và Tính chấp thuận, và móc câu phụ là Tính linh hoạt.

C / NT / (Main Hook) Tính hợp pháp

Tính Hợp Pháp là móc câu phải luôn được dùng để giữ Yếu tố Nhận Thức trong khuôn khổ. Một trong những vấn đề nguy hiểm nhất chính là việc để cho Nhận Thức mất sợi dây kết nối với với móc câu này. Một khi Yếu tố Nhận Thức không được kiểm soát bởi Tính Hợp Pháp, sẽ rất nhiều hướng đi được hình thành và khiến cho Concept đi theo một chiều hướng hoàn toàn sai lệch không chỉ ở góc độ vĩ mô mà thỉnh thoảng xảy ra ở mức vi mô. Trong một số trường hợp, bản thân người xây dựng Concept không nhận ra hoặc không kiểm soát được các yếu tố sai lệch bên trong phạm vi vi mô của Nhận Thức mà Tính Hợp Pháp không thể can thiệp. Sau một khoảng thời gian dài, khi được phát hiện, sự mất kiểm soát

được hình thành từ việc Yếu tố Nhận Thức mất liên lạc với Tính hợp pháp sẽ hiện hành, và nó sẽ được xem như một tế bào ung thư rất khó để chữa trị và nguy cơ khiến cho toàn bộ Concept bị phá hủy là rất dễ xảy ra.

C / NT / (Main Hook) Tính chấp thuận

Tính Chấp Thuận là móc câu đảm bảo Yếu tố Nhận Thức được công nhận qua các quá trình xây dựng và cải thiện. Móc câu này đảm bảo Yếu tố Nhận Thức luôn được cập nhật liên tục thay vì bị trì hoãn ở một định kiến nào đó hay một suy nghĩ nào đó.

Tính Chấp Thuận sẽ cần phải được hình thành ở hai phía bao gồm chủ quan và khách quan. Tuy nhiên, trong phần lớn trường hợp, để đảm bảo tính bền vững và không bị tác động xấu, móc câu này nên chỉ được xem xét trên mức độ chủ quan. Khi Yếu tố Nhận Thức được xây dựng từ móc câu Tính Chấp Thuận trên cơ sở chủ quan sẽ giúp cho nó được tự chủ khả năng xây dựng mà không quá lệ thuộc vào các yếu tố bên ngoài, chính vì điều này giúp cho tính bền vững và khả năng linh hoạt dễ dàng được kiểm soát. Khả năng Linh Hoạt sẽ được liệt kê trong phần kế tiếp và nó có một mối liên hệ mật thiết với Tính Chấp Thuận ở luận điểm Chủ Quan. Về mặt khách quan, Tính Chấp Thuận sẽ khó có thể được xây dựng theo chiều hướng mong muốn nhưng nó cũng phải được xem xét ở góc độ này cho dù là nhỏ nhất đi nữa. Trong phần lớn quá trình phát triển, Yếu tố Nhận Thức sẽ luôn được cập nhật và chỉnh sửa để phù hợp với con người và môi trường xung quanh. Do đó, Tính Chấp Thuận sẽ đảm nhận vai trò như một luật lệ từ hướng Khách Quan lẫn Chủ Quan xem xét và kiểm soát yếu tố Nhận Thức không làm cho nó quá lệch lạc.

C / NT / (Support Hook) Tính linh hoạt

Tính linh hoạt là được xem xét như là một móc câu hỗ trợ (support hook) trong việc xây dựng Yếu tố Nhận Thức. Tính linh hoạt phải luôn được đảm bảo hỗ trợ liên tục hai móc câu chính trong quá trình phát triển Yếu tố Nhận Thức bởi luôn luôn sẽ xảy ra các sự xung đột, sai trái, tự hủy hoại, tự chấp thuận (phần lớn những yếu tố này xuất phát từ sự mất kiểm soát trong phạm vi vi mô của Tính hợp pháp và Tính Chấp Thuận). Tính linh hoạt lúc này sẽ đảm bảo có nhiều hướng đi và nhiều lựa chọn để giảm tải áp lực cho Yếu tố Nhận Thức. Khi áp lực được giảm tải bởi nhiều sự lựa chọn và khả năng lựa chọn được mở rộng, hai móc câu chính sẽ được xem xét kỹ lưỡng hơn và giảm thiểu tối đa khả năng sản sinh ra

những lỗ hổng mà chúng ta có thể xem là các tế bào ung thư bên trong phạm vi vi mô khó phát hiện hoặc bị bỏ qua.

C / Tâm nhìn

Tâm nhìn là yếu tố khó xác định và kiểm soát nhất. Nói một cách đơn giản thì Yếu tố Tâm Nhìn chỉ có thể được đánh giá và xác định khi mọi giao đoạn của quá trình phát triển đã diễn ra một thời gian dài. Tất nhiên, nó cũng không đảm bảo sự chính xác hay phù hợp tuyệt đối bởi nó chịu sự tác động liên tục và có thể thay đổi vào từng thời điểm, từng tình huống, hoặc bị ảnh hưởng bởi một sự kiện nào đó không lường trước. Phần lớn thời gian, Yếu tố tâm nhìn sẽ được hình thành liên tục bởi người xây dựng và cũng sẽ được chỉnh sửa - cập nhật liên tục ở mức vi mô nhưng vẫn giữ cốt lõi ở mức vĩ mô.

Tâm Nhìn là một yếu tố có thể coi là một kết luận từ nhiều dữ liệu được tổng hợp bởi các yếu tố khác trong Concept kết hợp với khả năng và năng lực của người xây dựng. Yếu tố này không nên được đề cao quá mức nhưng bắt buộc phải có để đảm bảo Tính Nhận Thức có một kim chỉ nam hướng đến. Nếu như Yếu tố Tâm Nhìn không được sử dụng thì Yếu tố Nhận Thức sẽ giống như một con tàu trôi vô định giữa đại dương. Yếu tố Tâm Nhìn không đảm bảo chắc chắn rằng toàn bộ Concept sẽ đi đến đích đến cuối cùng hay sẽ thành công vượt bậc, nó chỉ đảm bảo Concept biết mình nên đi về hướng nào và có một chuẩn mực để giữ những yếu tố khác hoạt động.

C / Cảm nhận

Yếu tố cảm nhận được hình thành và xây dựng bởi hai yếu tố nền là Trải nghiệm người dùng (User Experience) và Trải nghiệm thử nghiệm (Trial Experience). Hai yếu tố nền này là nền móng giúp xây dựng Yếu tố Cảm Nhận đi đúng hướng mong muốn. Điều cần làm là phải tạo ra một vòng lặp liên hồi giữa hai yếu tố nền này để có thể đảm bảo Yếu tố Cảm Nhận được cập nhật xuyên suốt quá trình phát triển.

C / CN / Trải nghiệm người dùng (User Experience)

Trải nghiệm người dùng (User Experience) là một khái niệm không quá mới mẻ được hình thành rõ ràng nhất trong những năm gần đây đặc biệt trong lĩnh vực thiết kế và phát triển công nghệ. Dần dần trong quá trình phát triển thần kỳ ấy của con người, Trải nghiệm người dùng dần trở thành một chìa khóa hay còn gọi

là điểm quyết định giúp một mục tiêu nào đó được sự chấp thuận cao hơn. Một trong những ví dụ về việc áp dụng các nghiên cứu và đặt User Experience làm trọng tâm của mọi thứ là Apple by Steve Jobs. Khi Trải nghiệm người dùng trở thành một yếu tố được đặt lên hàng đầu thì nó sẽ luôn là một kim chỉ nam đúng đắn cho bất kỳ sản phẩm / dịch vụ / lý tưởng hay bất kỳ thứ gì khác có mục tiêu là con người. Con người luôn đặt bản thân nói chung và cảm nhận bản thân nói riêng làm điểm tiếp xúc đầu tiên trong việc tương tác hoạt động. Chính vì điều này mà Trải nghiệm người dùng là điểm nhỏ nhoi nhưng có thể coi là quan trọng nhất.

Quay trở lại với yếu tố nền này, Trải nghiệm người dùng phải luôn được đặc lên hàng đầu trong quá trình xây dựng Yếu tố cảm nhận. Tất nhiên nó sẽ nằm trên yếu tố Trải nghiệm thử nghiệm. Một vòng lặp đứng sẽ được hình thành giữa khoảng hở của 2 yếu tố nền này.

C / CN / Trải nghiệm thử nghiệm (Trial Experience)

Trải nghiệm thử nghiệm (Trial Experience) là một chiều song song của Trải nghiệm người dùng. Yếu tố nền này sẽ đóng vai trò như một sân sau và được thử nghiệm nội bộ bởi những người xây dựng. Toàn bộ các yếu tố liên quan được đưa lên trên tầng nền bên trên là Trải nghiệm người dùng đều được đồng bộ với tầng dưới là Trải nghiệm thử nghiệm. Trong một số khía cạnh, yếu tố này sẽ bao gồm thêm rất nhiều điều mới hoặc thử nghiệm trước khi nó được chấp thuận và được đẩy lên tầng trên.

Vòng lặp được hình thành giữa hai tầng yếu tố nền sẽ được cập nhật - chỉnh sửa liên tục để đảm bảo mọi thứ luôn phải được hoàn hảo nhất trên góc độ Nhận Thức và Tâm nhìn của người xây dựng.

C / Cảm xúc

Yếu tố Cảm Xúc là yếu tố đặc biệt nhất trong quá trình hình thành và phát triển Concept bởi nó thường bị bỏ qua hoặc không được chú trọng trong thời điểm ban đầu. Tuy nhiên, khi Concept diễn ra được một khoảng thời gian nhất định hoặc trải qua các giai đoạn khó khăn với nhiều lỗ hổng trong Yếu tố Nhận Thức hoặc Yếu tố Tâm Nhìn bị ảnh hưởng trầm trọng bởi các yếu tố chủ quan, yếu tố Cảm Xúc sẽ bắt đầu phát huy khả năng của nó và dần được phát hiện ra sự tồn tại của nó bởi người xây dựng. Thực tế thì yếu tố này đã tồn tại từ thuở sơ khai,

trước cả khi Yếu tố Nhận Thức hay Yếu tố Tâm Nhìn được sinh ra, chỉ là người xây dựng không nhìn thấy hoặc quên mất sự tồn tại của nó.

Khi Yếu tố Cảm Xúc dần hiện hình rõ ràng và trở thành một cơn sóng ngược - đôi khi là sóng thuận chiều, người xây dựng Concept sẽ rất dễ dàng buông xuôi hoặc cố gắng trong tuyệt vọng và phó mặc cho yếu tố này kiểm soát. Vào thời điểm đó thì Yếu tố Cảm Xúc sẽ tạo ra một vòng lặp luân hồi không điểm dừng để giam giữ người xây dựng và khiến họ mất dần sức lực. Đến một thời điểm nào đó, người xây dựng sẽ chết trong vòng lặp đó hoặc từ bỏ Concept để thoát khỏi vòng lặp ấy. Tuy nhiên, nếu thoát khỏi ra vòng lặp ấy mà từ bỏ đi Concept thì người xây dựng đã hoàn toàn thất bại.

Yếu tố cảm xúc giống như một tấm gương phản chiếu lại chính người xây dựng và khiến bản thân người xây dựng bị trói buộc trong chính con người họ khiến họ dần mất kiểm soát vào việc xây dựng Concept. Bản thân người xây dựng phải ý thức được điều này, một khi ý thức được điều này thì họ sẽ có thể thoát khỏi vòng lặp mà Yếu tố Cảm Xúc tạo ra, họ mới có thể bẻ gãy vòng lặp ấy và thoát khỏi nó nhưng vẫn giữ được sự tồn tại của Concept. Cách duy nhất để phát hủy vòng lặp là bẻ gãy ngay đoạn tiếp xúc, đó chính là quy tắc và là con đường duy nhất.