

Buổi 1

UX/UI FOUNDATION

Bộ môn:
UX/UI Design

Giảng viên:
Lưu Vũ Quang



1 NHỮNG KHÁI NIỆM CƠ BẢN VỀ UX/UI

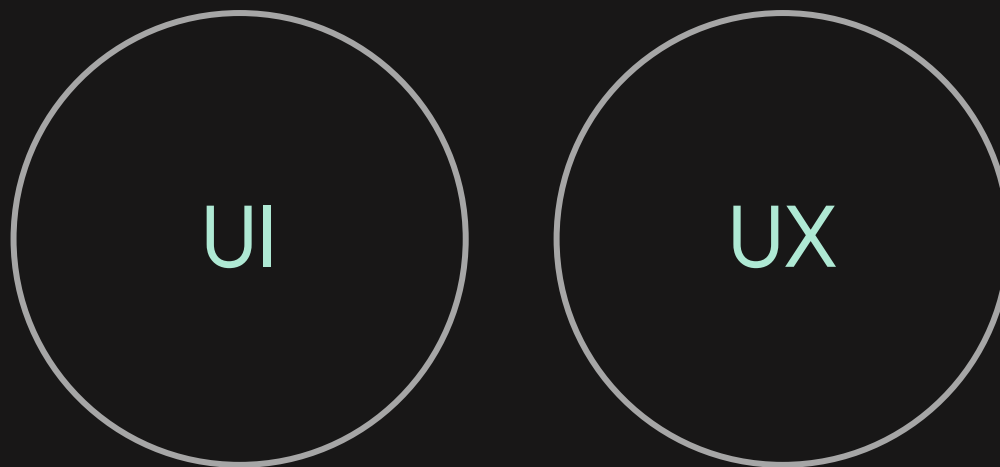




UX/UI DESIGN LÀ GÌ?



Không phải
thế này ...



Wrong :(((

Mà là thế này



Right :)))



VẬY ... UX DESIGN LÀ GÌ?

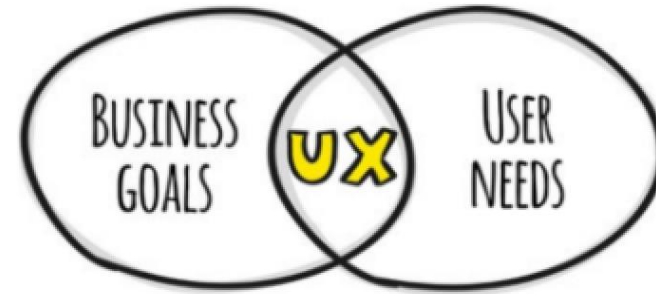


ĐỊNH NGHĨA UX

UX Design là quá trình tạo ra một sản phẩm nhằm đem tới một trải nghiệm nào đó cho người dùng.

**User experience (UX) design is the process design teams use to create products that provide meaningful and relevant experiences to users.*

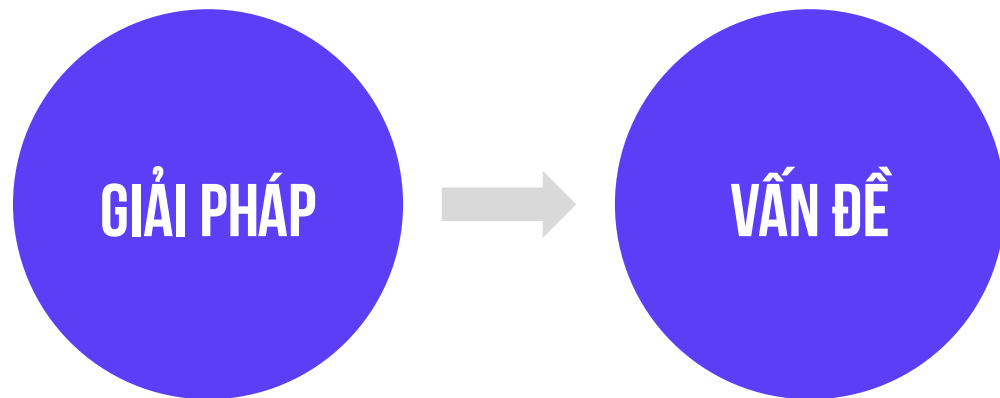
Source: [interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)



Source: 7 Steps of UX

NGHĨ RỘNG HƠN

Không nên bó hẹp suy nghĩ rằng UX Design là làm nên những giao diện đẹp. Mở rộng tư duy ra hơn nữa ta có thể thấy UX có thể hiểu đơn giản là thiết kế Giải pháp cho một Vấn đề thực tế nào đó.



Chiếc ghế tôi đang ngồi để soạn slide này cũng được thiết kế một cách tỉ mỉ để người dùng không bị mỏi lưng khi ngồi nhiều giờ đồng hồ (chứ không phải như hình bên).

UX Design xuất hiện ở mọi nơi, cách tốt nhất để hiểu hơn về UX là mỗi khi dùng một món đồ nào đó hãy liên tục đặt câu hỏi “Vì sao” để hiểu sứ mệnh của sản phẩm đó trên cuộc đời.



CASE STUDY

Grab





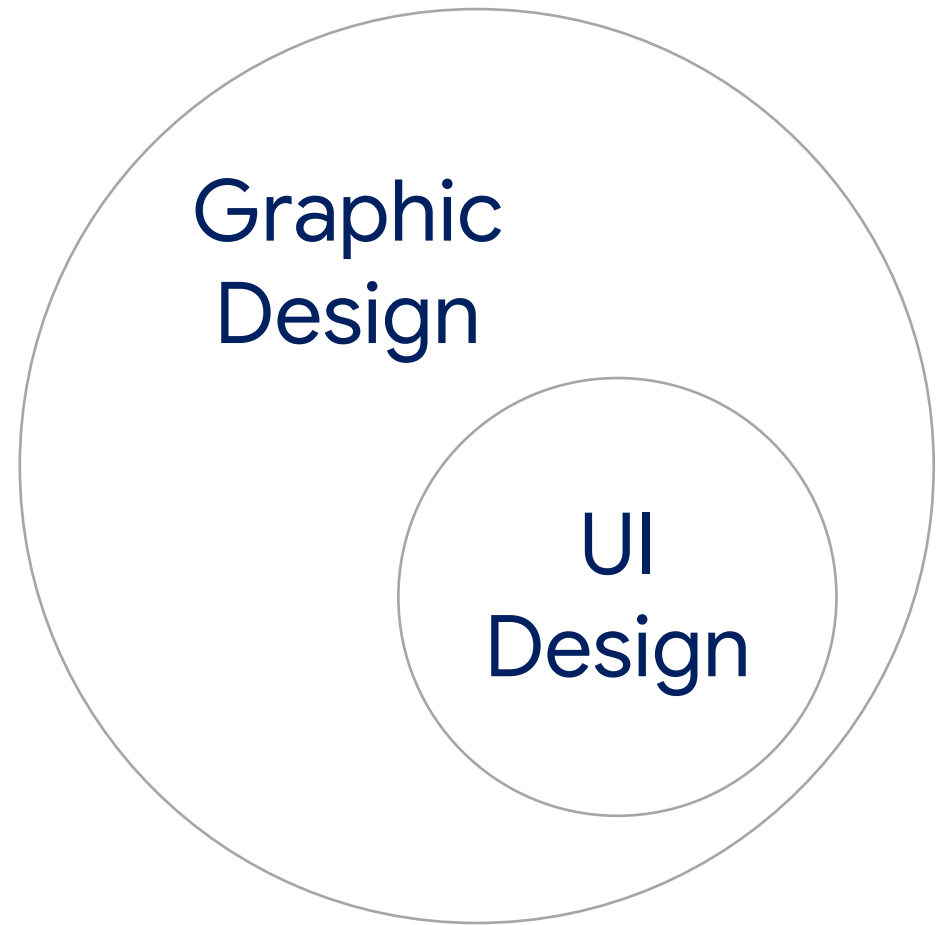
ĐỊNH NGHĨA UI

UI (User Interface) Design là thiết kế giao diện sản phẩm giúp người dùng thực hiện được chức năng và đạt được mục tiêu của họ.




UI DESIGN VS GRAPHIC DESIGN

UI Design là một nhánh của Graphic Design. Chính vì thế, nó kế thừa các nguyên tắc và quy luật của Graphic Design một cách chặt chẽ.

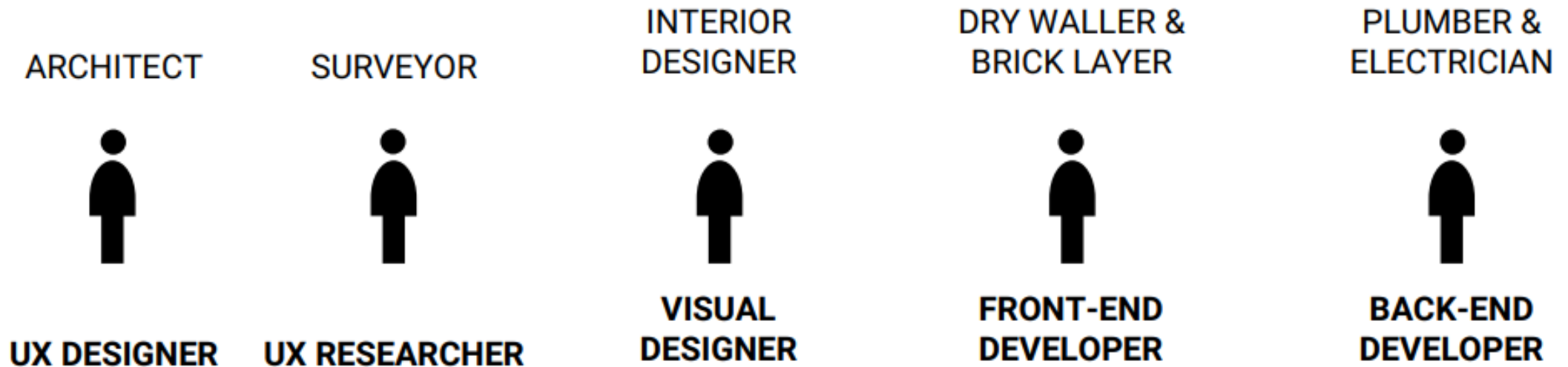
Ngoài ra, bản thân UI Design cũng có những quy luật của riêng nó để các thiết kế làm ra được định hướng rõ ràng hơn.



03 MỤC TIÊU TRONG UX DESIGN

-  Thiết kế đúng người đúng đối tượng
-  Làm cho dễ dùng hơn
-  Giúp người dùng hoàn thành mục tiêu

CÁC VAI TRÒ TRONG UX DESIGN



Source: 7 Steps of UX

VÌ SAO CHÚNG TA CẦN BIẾT VỀ UX

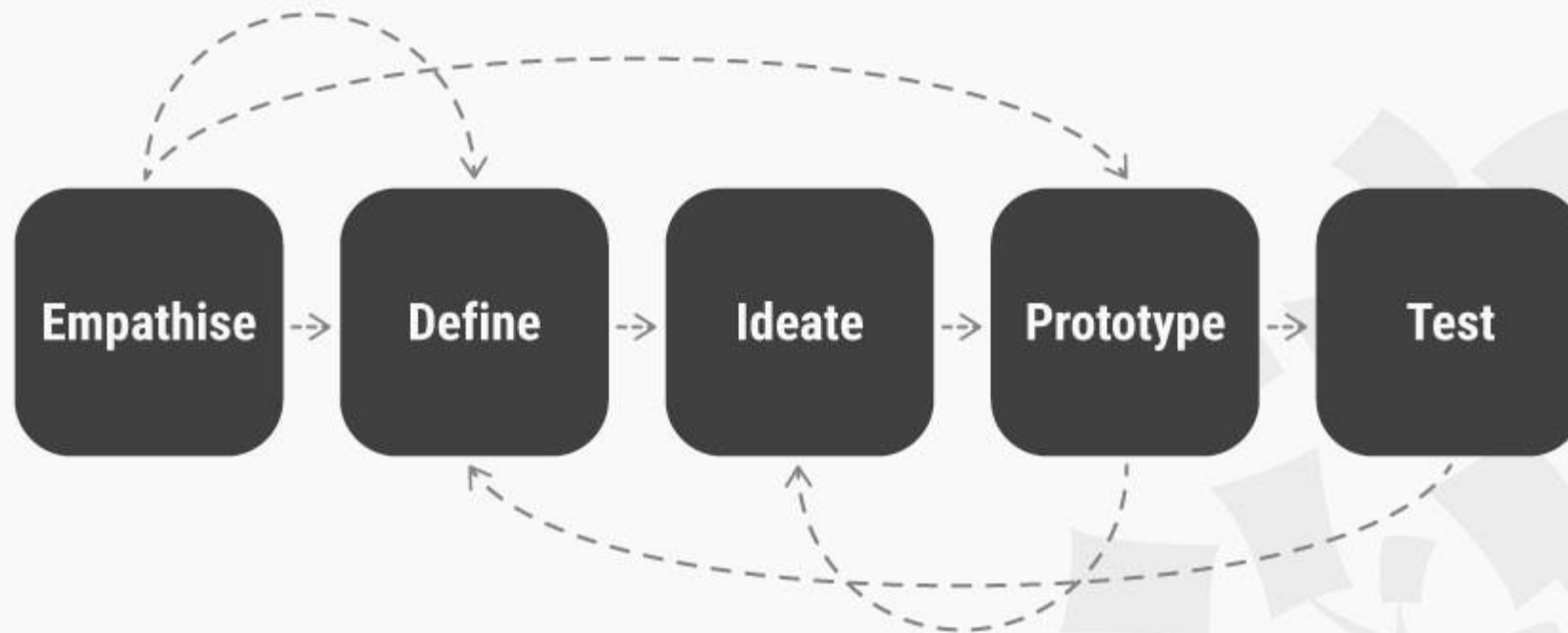
- ☑️ Tối ưu quy trình làm việc giữa các vị trí
- 🏠 Thiết kế có định hướng rõ ràng hơn

2 UX DESIGN THINKING PROCESS



Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test

Design Thinking: A 5 Stage Process



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG

1. Empathize	2. Define	3. Ideate	4. Prototype	5. Test
<i>Research Your Users' Needs</i>	<i>State Your Users' Needs and Problems</i>	<i>Challenge Assumptions and Create Ideas</i>	<i>Start to Create Solutions</i>	<i>Try Your Solutions Out</i>

3 CÁC QUY TẮC CƠ BẢN TRONG UI DESIGN



1. LAYOUT

Như đã nói ở trên, vì UI Design là một nhánh nhỏ của Graphic Design. Chính vì thế, nó kế thừa các nguyên tắc và quy luật xây dựng layout của Graphic Design một cách vô cùng chặt chẽ.

1. Proximity

2. White Space


3. Alignment


4. Contrast

1.1 PROXIMITY

Các yếu tố có mối quan hệ càng gần gũi với nhau sẽ đứng ở vị trí càng gần nhau.

Game Summary

 Canada

 United States

TEAM STATS

SOG

30

FO%

50%

PP

0/1

PIM

6


HITS

36

BLKS

12

SCORING



Danial Berry

Jason Chapman, Jake Sullivan

11:20 / 1st

#	Forwards	G	A	P	+/-	PIM
71	W. Tran	0	0	0	0	0
15	M. Hoffman	0	0	0	0	0
67	T. Valdez	0	0	0	0	0
38	H. Austin	0	1	0	0	0
45	D. Berry	2	1	2	+1	2
12	J. Butler	0	0	0	0	0
19	J. Chapman	0	1	0	-1	0

1.2. WHITE SPACE

Chừa không gian cho thiết kế của bạn có chỗ để ... “thở”.

Set up Two-Factor Authentication STEP 1 OF 3

Every time you sign in to your account, you will need your password and verification code

Setup your phone

Enter the phone number you would like to use.

Country Phone Number

Canada +1 (555) 555-5555

Next Step

Không quan giá hẹp và khó thở

Set up Two-Factor Authentication STEP 1 OF 3

Every time you sign in to your account, you will need your password and verification code

Setup your phone

Enter the phone number you would like to use.

Country Phone Number

Canada +1 (555) 555-5555

Next Step

Các khoảng trống giúp thiết kế dễ nhìn hơn

White Space là những khoảng trống trong thiết kế của bạn, có thể là khoảng cách giữa các phần tử, vùng trống mà các bạn không sử dụng.

White space thực chất cũng là một “phần tử” nhưng nó đặc biệt là bạn sẽ phải dùng nó thông qua việc sắp đặt các phần tử khác.

Lưu ý: White Space không nhất thiết phải là màu trắng. [Click Here.](#)




Set up Two-Factor Authentication STEP 1

Every time you sign in to your account, you will need your password and verification code

Setup your phone

Enter the phone number you would like to use.

Country Phone Number

 Canada  +1 (555) 555-5555 

Next Step

1.3. ALIGNMENT

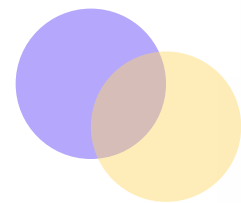
Luôn căn giống các yếu tố theo hàng lối rõ ràng để tạo ra bố cục đồng nhất và cân bằng.



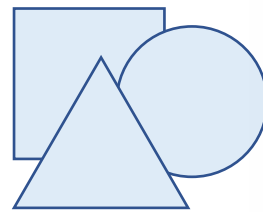
PREMIER SUITE	
AVG \$450 USD/NIGHT	
<div>View Rates</div> <div></div>	
HIGHLIGHTS	
<ul style="list-style-type: none">• Non-smoking luxury hotel• Newly renovated suite• Nearby amenities• Heated indoor pool• Complimentary wifi internet service• Electric car charging stations on-site	

1.4. CONTRAST

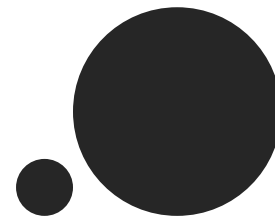
Tương phản là sự khác nhau về các đặc điểm cụ thể của các yếu tố trên một bản thiết kế. Có nhiều kiểu tương phản khác nhau, tùy vào mục đích sử dụng của người thiết kế.



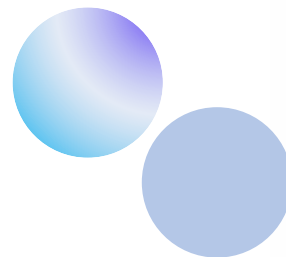
TP Màu sắc



TP Hình khối



TP Kích cỡ



TP Chất

TP Style

TP Style

TP Style

2. MÀU SẮC

Màu sắc là thứ tác động lên cảm quan của người dùng nhanh hơn cả layout, việc chọn màu đúng sẽ giúp cho design của bạn:

- Đồng nhất với Nhận diện thương hiệu
- Hài hòa, dễ nhìn, không bị mỏi mắt
- Nâng cao tính thẩm mỹ của sản phẩm

2.1. PHÂN CHIA CẤP BẬC MÀU SẮC

Màu Primary — 30%	Màu Secondary — 10%	Trung tính — 60%
Màu Primary là màu chính, đại diện cho màu sắc của thương hiệu, thường khách hàng sẽ yêu cầu giữ nguyên và không được đổi màu này.	Màu Secondary* là màu hỗ trợ cho màu chính để khiến cho thiết kế không bị “một màu” và linh hoạt hơn trong cách sử dụng <i>(*) Màu này sẽ được lựa chọn dựa trên các nguyên tắc chọn màu cụ thể (sẽ nói ở phần sau).</i>	Màu trung tính Là các dải màu từ đen → trắng. Nhiệm vụ của màu này trong thiết kế là hài hòa những màu sắc khác, tạo white space để khiến cho độ tương phản trở nên rõ rệt hơn.

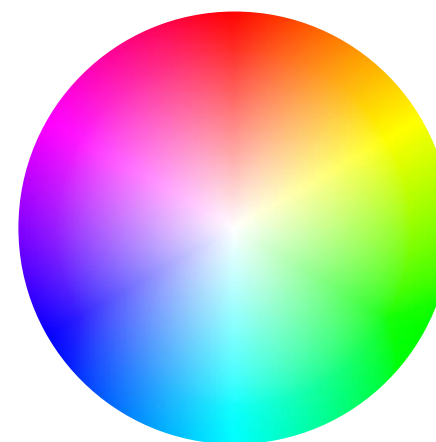
2.2. NGUYÊN TẮC CHỌN MÀU CƠ BẢN

Có 03 nguyên tắc chọn màu cơ bản có thể áp dụng được ngay, đó là áp dụng các nguyên tắc sau lên vòng tròn màu:

- Complementary
- Mono-chromatic
- Split Complementary
- ...



Tối giản



Dạng phức tạp

Tool chọn màu

2.3. NGUYÊN TẮC SỬ DỤNG MÀU

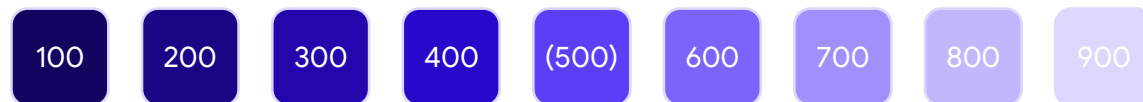
Sau khi chọn được màu Primary và Secondary, chúng ta tập trung vào việc tạo ra hệ thống các sắc độ dựa vào 2 dải màu này. Bên cạnh đó, chúng ta cũng xây dựng dải màu Trung tính từ Đen → Trắng.

Ví dụ chúng ta lựa chọn 2 màu bên dưới là màu Primary và Secondary, sau đó chúng ta sẽ thêm sắc độ cho chúng.

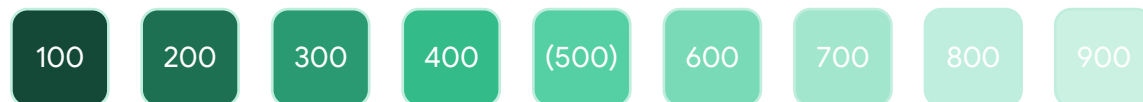
Primary

Secondary

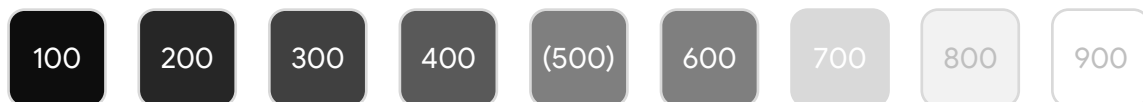
Primary



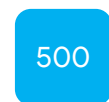
Secondary



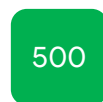
Ink



Info



Success



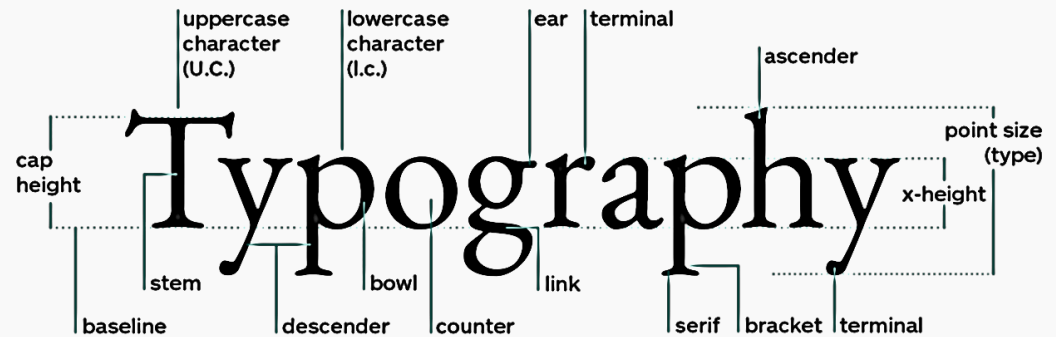
Fail



3. TYPOGRAPHY

Typography là một ngành khoa học nghiên cứu về “Chữ”. Nó được ứng dụng trong rất nhiều bộ môn nghệ thuật khác nhau.

Tuy nhiên, trong khóa học này chúng ta không đi sâu khai thác về Typography mà chỉ học cách sử dụng chúng sao cho linh hoạt nhất ở mức độ cơ bản.



3.1. THÔNG SỐ CƠ BẢN VỀ CHỮ

TypeFace: Tên mặt chữ (VD: Roboto, Google Sans, Montserrat,...)

Font-Weight: Tên style của chữ (hay bị nhầm với TypeFace)

Font-Size: Tên style của chữ (hay bị nhầm với TypeFace)

Line Height: Khoảng cách rộng-hẹp giữa các dòng.

Letter-spacing: Khoảng cách rộng-hẹp giữa ký tự.

Paragraph-spacing: Khoảng cách rộng-hẹp giữa các đoạn.

3.2. NGUYÊN TẮC CƠ BẢN

Căn trái:

Trong hầu hết các trường hợp, hãy căn chữ theo lề trái, hạn chế tối đa căn theo lề phải.

Để ý tới Line Height của chữ:

Line Height của chữ không được nhỏ hơn Font-Size

Dùng càng ít Font càng tốt

Chỉ nên sử dụng tối đa là 3 TypeFace (thường là 2) cho 1 thiết kế.

Tránh chữ cô đơn:

Không nên để tình trạng 1 chữ cái bị lẻ loi ở 1 dòng.

Để ý đến tương phản:

Các thông tin quan trọng hơn sẽ phải làm nổi bật hơn.

Tài liệu về “Các quy tắc Typo cơ bản”

**Các lựa chọn dưới đây đang bị thay đổi thông số gì?
Lựa chọn phương án tốt nhất trong các phương án sau khi
căn chỉnh thông số đó:**

A.

Trung Quốc đã từ chối đề nghị đàm phán từ phía Đài Loan, cáo buộc phía hòn đảo đang sử dụng "chiêu trò" và khiêu khích Bắc Kinh bằng cách đối đầu ở mọi lĩnh vực.

B.

Trung Quốc đã từ chối đề nghị đàm phán từ phía Đài Loan, cáo buộc phía hòn đảo đang sử dụng "chiêu trò" và khiêu khích Bắc Kinh bằng cách đối đầu ở mọi lĩnh vực.

C.

Trung Quốc đã từ chối đề nghị đàm phán từ phía Đài Loan, cáo buộc phía hòn đảo đang sử dụng "chiêu trò" và khiêu khích Bắc Kinh bằng cách đối đầu ở mọi lĩnh vực.

Đoạn văn sau bị những lỗi gì? Hãy chỉnh sửa lại lỗi đó:

Động thái từ Trung Quốc

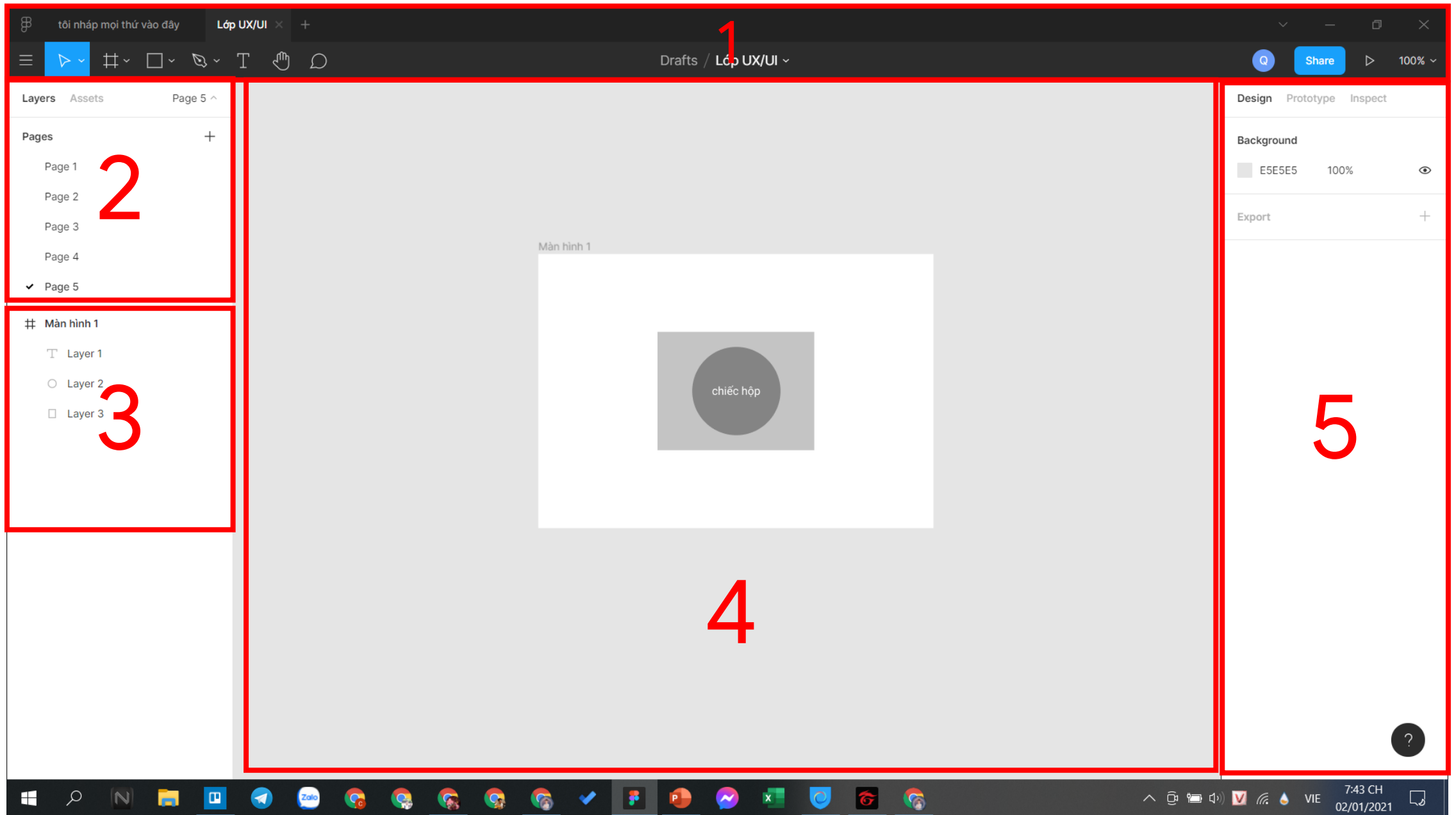
Trung Quốc đã từ chối đề nghị đàm phán từ phía Đài Loan, cáo buộc phía hòn đảo đang sử dụng "chiêu trò" và khiêu khích Bắc Kinh bằng cách đối đầu ở mọi lĩnh vực.

Động thái từ Đài Loan

Trong bài phát biểu chào năm mới 2021, nhà lãnh đạo Đài Loan Thái Anh Văn hôm 1/1 tuyên bố rằng hòn đảo sẵn lòng tham gia vào những cuộc đàm phán "có ý nghĩa" với Trung Quốc đại lục miễn là Bắc Kinh sẵn sàng gác lại đối đầu.

4 GIỚI THIỆU CÔNG CỤ FIGMA





GIAO DIỆN FIGMA

1. Thanh công cụ

Các công cụ chính của phần mềm.

- Move Tool
- Region Tool
- Shape Tool
- Drawing Tool
- Text
- Hand
- Comment
- Cài đặt khác

2. Pages

Tạo, quản lý các page

3. Layers

Quản lý thứ tự Frames, Layers.

4. Work Spave

Vùng làm việc chính

5. Trạng thái, thông số

Trạng thái, thông số của các phần tử. Có 3 kiểu trạng thái chính:

- Design
- Prototype
- Inspect

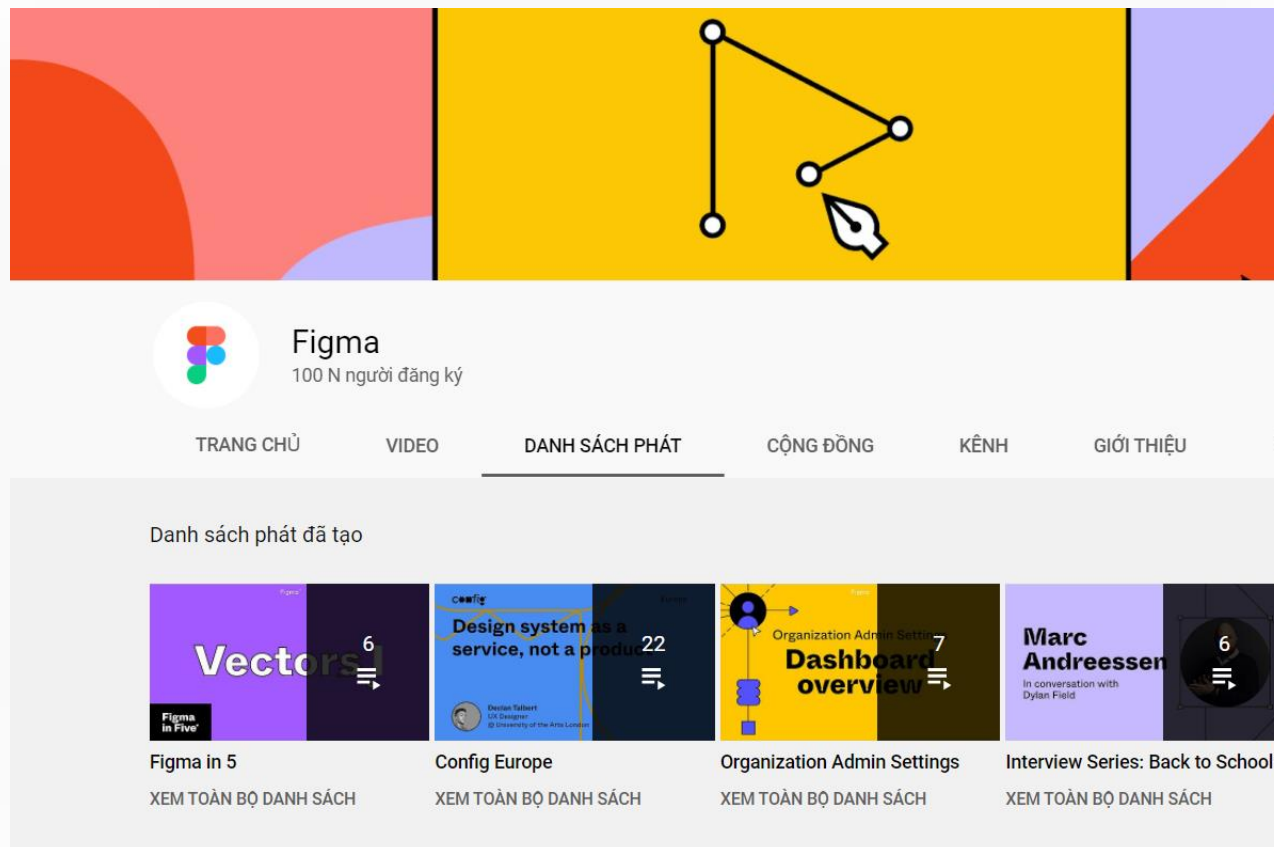
THANH CÔNG CỤ

1. Move	2. Region	3. Shape	4. Drawing	5. Text
Move Chọn vật thể ngẫu nhiên, kéo dẫn tùy biến. Scale Chọn vật thể, kéo dẫn giữ nguyên tỉ lệ.	Frame Tạo khung hình để thao tác và làm việc. Slice Tạo khung hình để xuất ra theo ý muốn.	Rectangle Vẽ tứ giác Line Vẽ đường thẳng Arrow Vẽ mũi tên Ellipse Vẽ Elip Polygon Vẽ đa giác đều Star Vẽ ngôi sao Image Chèn ảnh	Pen Tool Dùng nguyên lý vector, tiếp tuyến để vẽ. Pencil Tool Cho phép vẽ theo đường nét tự do.	Tạo text

TÀI LIỆU HỌC TẬP

Các bạn có thể tự học cách thao tác các tool chi tiết hơn trong Figma trên kênh Youtube chính thức của Figma.

Truy cập



COPYWORK 01

Xem trên Figma

The image displays two mobile app mockups for a checkout process, set against a green background with abstract shapes.

Left Mockup: Checkout details

- Back arrow icon
- Section: **Checkout details**
- For payment: **\$240,55**
Including VAT (21%)
- Payment options: **Credit card** (selected) and **Apple Pay**
- Card number: 0000 0000 0000 0000 (with card icon)
- Cardholder name: ex. Jonathan Paul Ive
- Expiry date: MM / YYYY
- CVV / CVC: 3-4 digits (with question mark icon)
- Footer: We will send you an order details to your email after the successful payment
- Button: **Pay for the order** (with lock icon)

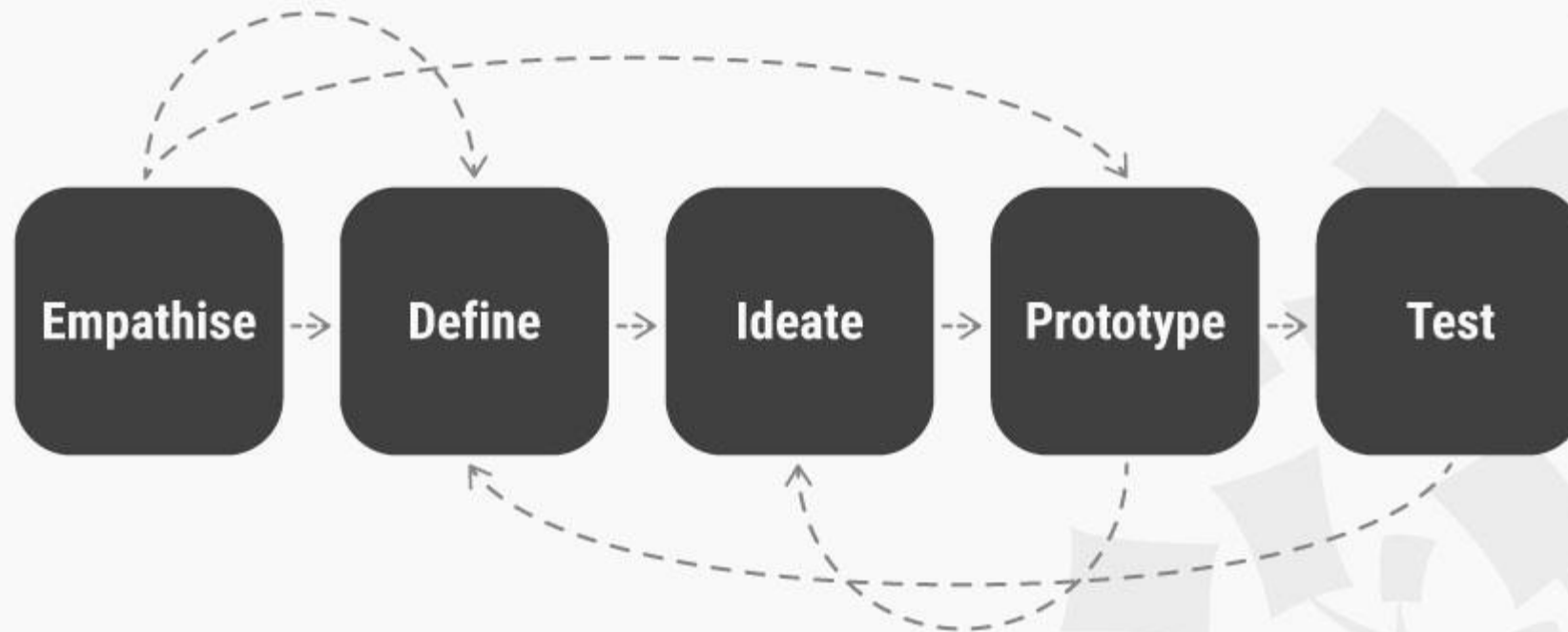
Right Mockup: Checkout details

- Back arrow icon
- Section: **Checkout details**
- For payment: **\$240,55**
Including VAT (21%)
- Payment options: **Credit card** (selected) and **Apple Pay**
- Card number: 5261 4141 0151 8472 (with card icon)
- Cardholder name: Isaac Edwards
- Expiry date: 06 / 2024
- CVV / CVC: 915 (with question mark icon)
- Footer: We will send you an order details to your email after the successful payment
- Button: **Pay for the order** (with lock icon)

5 HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN ĐỀ ÁN



Design Thinking: A 5 Stage Process



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG

THANH CÔNG CỤ

Research	Define Function	Prototype	Visual Design	Code
<p>Ngành hàng: Các đặc điểm chính của ngành hàng đó đã được làm bởi các bên khác để định hình rõ business model.</p> <p>Khách hàng: Đặc trưng của khách hàng mục tiêu.</p>	<p>Functionality Map: Vẽ bản đồ chức năng những chức năng cơ bản nhất cần có.</p> <p>Định nghĩa chức năng: Mô tả chi tiết cho 1 chức năng cụ thể.</p>	<p>Vẽ User Flow Vẽ các flow cho một luồng chức năng cụ thể (đăng ký, đăng nhập, ...)</p> <p>Prototype Phác thảo ra giấy, hoặc trên Figma về những hình dung sơ bộ về sản phẩm.</p>	<p>Mood Board: Tìm kiếm các thiết kế đi trước để hình dung về concept</p> <p>Chau chuốt về thẩm mỹ Lên màu, thêm hiệu ứng để thiết kế trở nên thú vị hơn.</p>	<p>Code theo thiết kế Viết code theo giao diện đã thiết kế.</p>



TechMaster

**THANKS
FOR LISTENING**

