

Buổi 2

# QUY TẮC UX VÀ FIGMA SƠ CẤP

Bộ môn:  
UX/UI Design

Giảng viên:  
Lưu Vũ Quang



# KIỂM TRA BÀI CŨ

4 quy tắc thiết kế cơ bản là gì?

Bộ màu HSL là gì?

Cách phân cấp màu?

Để tránh thiết kế bị một màu, người ta làm như thế nào?

# CHỮA BÀI TẬP BUỔI 1

## Bài 1

### **Color System**

Tạo hệ thống màu theo các cấp bậc đã học.

## Bài 2

### **Copy Work 001**

Sao chép lại giao diện mẫu đã có sẵn.

# 1 UX LAWS - BỘ LUẬT GESTALT



# BỘ LUẬT GESTALT LÀ GÌ?

Não bộ con người sẽ nhận thức và tự biến những hình ảnh mơ hồ hoặc phức tạp thành những dạng hình đơn giản, dễ hiểu hơn. Vì nó là sự nhận thức mà đòi hỏi chúng ta ít công sức hơn để ghi nhớ.

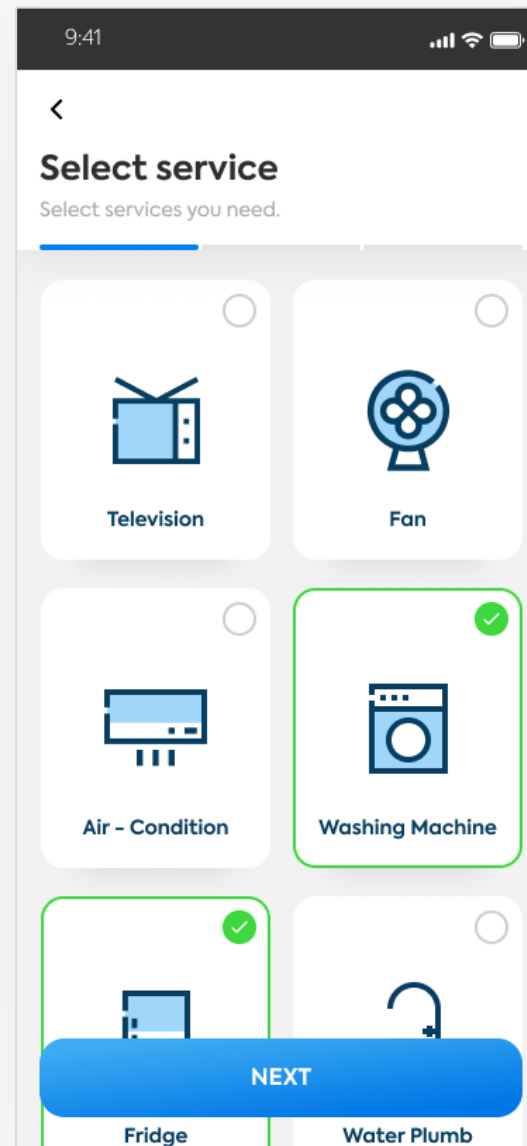
Bộ luật Gestalt là bộ luật sinh ra như một tiếng nói chung của cộng đồng thiết kế, là tập hợp các quy tắc thiết kế cơ bản nhất để các thiết kế được đồng bộ và luôn nhắm tới mục tiêu giúp người dùng ít phải “mất sức” để tư duy trong quá trình sử dụng sản phẩm.



# 1. LUẬT ĐỒNG NHẤT (SIMILARITY)

Chúng ta có xu hướng hiểu rằng những vật có hình dáng, kích thước giống nhau sẽ thực hiện một chức năng giống nhau.

Vì thế khi thiết kế, hãy lưu ý đến việc thiết kế các phần tử có chức năng giống nhau được đồng nhất về hình dáng, kích thước.

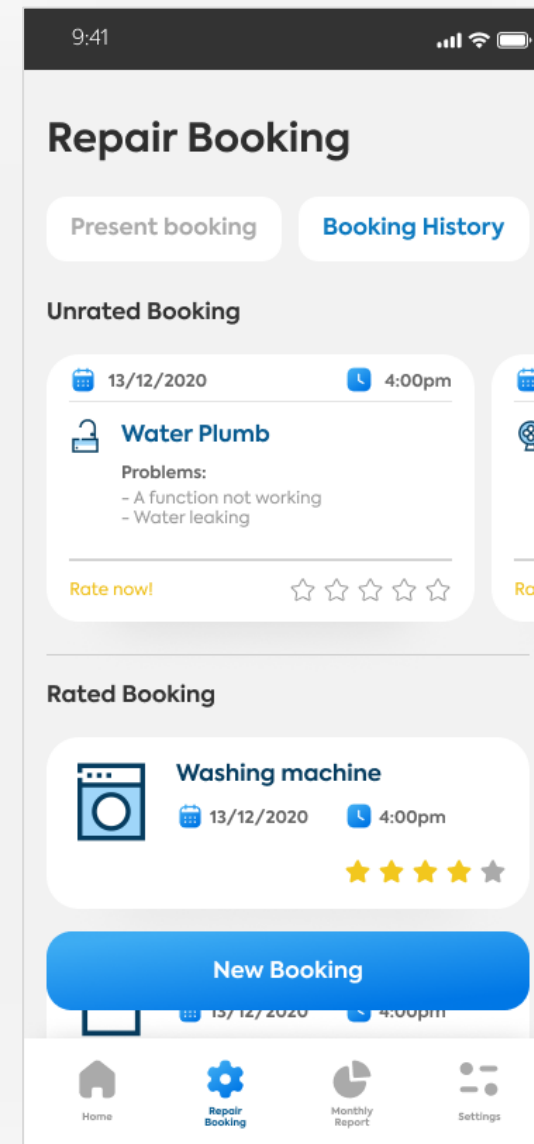


## 2. LUẬT TIẾP DIỄN (CONTINUATION)

Kế thừa luật thứ nhất, luật này tận dụng việc điều hướng mắt người theo một chuỗi phần tử giống nhau theo một hướng nhất định, từ đó giúp chúng ta gợi ý cho họ nên đọc thông tin tiếp theo ở đâu.

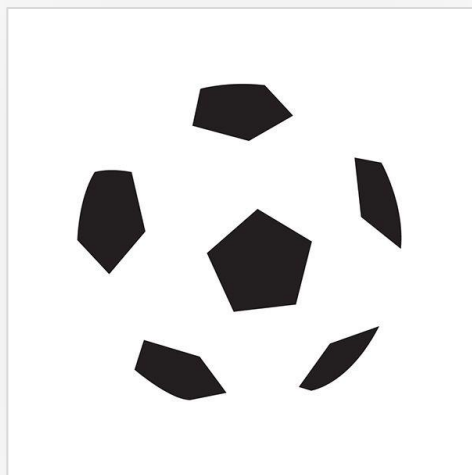
Ví dụ ở hình bên là các thẻ thông tin tương tự nhau được xếp theo hàng ngang nhưng chừa ra một chút ở cuối dẫn dụ người dùng vuốt sang trái để đọc thêm thông tin.

Các Carousel, Menu hay sử dụng quy tắc này.





















### 3. LUẬT GẦN GIỐNG (CLOSURE)

Não người sẽ có xu hướng liên hệ tới những hình ảnh quen thuộc trước đó để tự nhận dạng các hình ảnh gần giống và nhận thức được hình ảnh đó.

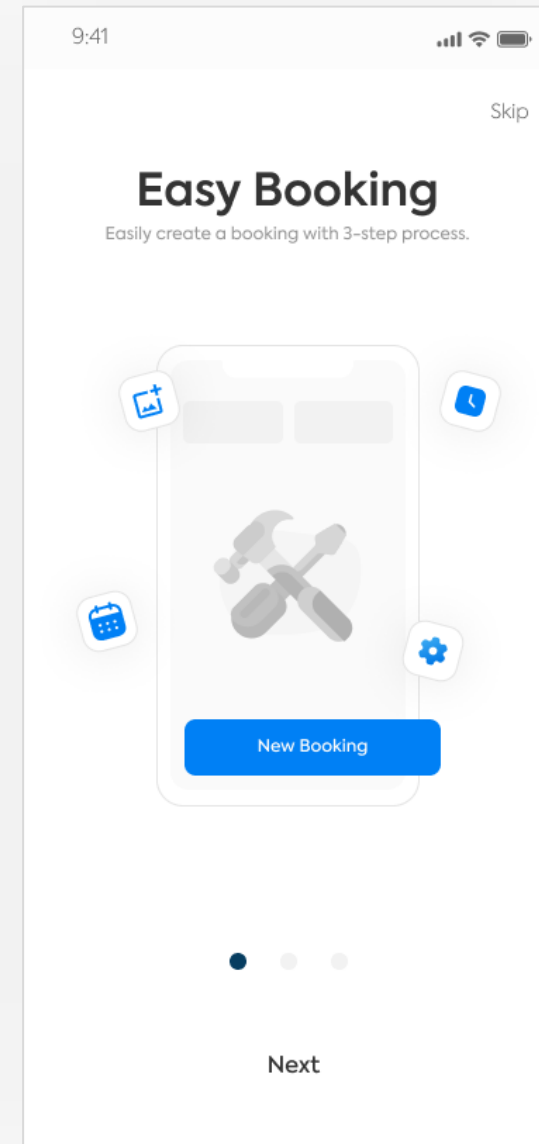




No.	Tasks	Person in charge	Outcome	Outcome	Note	Check
1	Research the history of money systems.	 	 (03 files)	17/11/2020	 10	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Run data software to create model of ec...	 	 Upload	20/11/2020		<input type="checkbox"/>
3	Decorate the final work on Word.		On working ...	29/11/2020	 2	<input type="checkbox"/>
4	 Meeting 02: Online meeting to find ...	  	 Upload	30/11/2020	 1	<input type="checkbox"/>
5	Powerpoint slides + presentation.		On working ...	03/12/2020		<input type="checkbox"/>

## 4. LUẬT ĐỐI XỨNG (SYMMETRY)

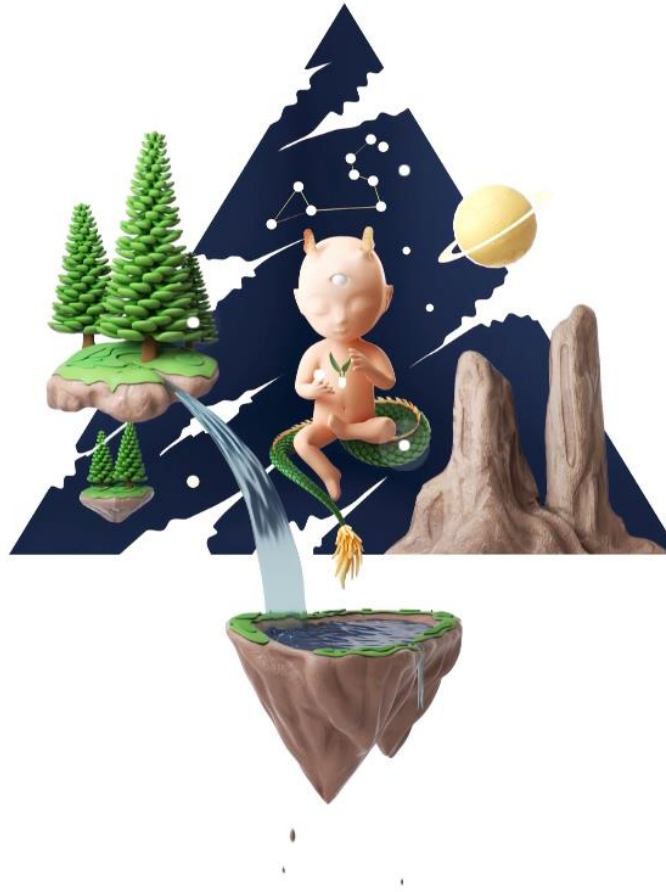
Chúng ta luôn luôn cố gắng hướng tới những thứ cân bằng và hoàn hảo nhất có thể. Các thiết kế có dạng cân bằng đối xứng thường luôn muốn nhấn mạnh rất kỹ với người dùng về sự quan trọng của vật thể đứng giữa khung hình.





say hi.

I'm Hoang Nguyen, a guy who  
loves designing, writing &  
animals.



medi

fbook

beha

drib

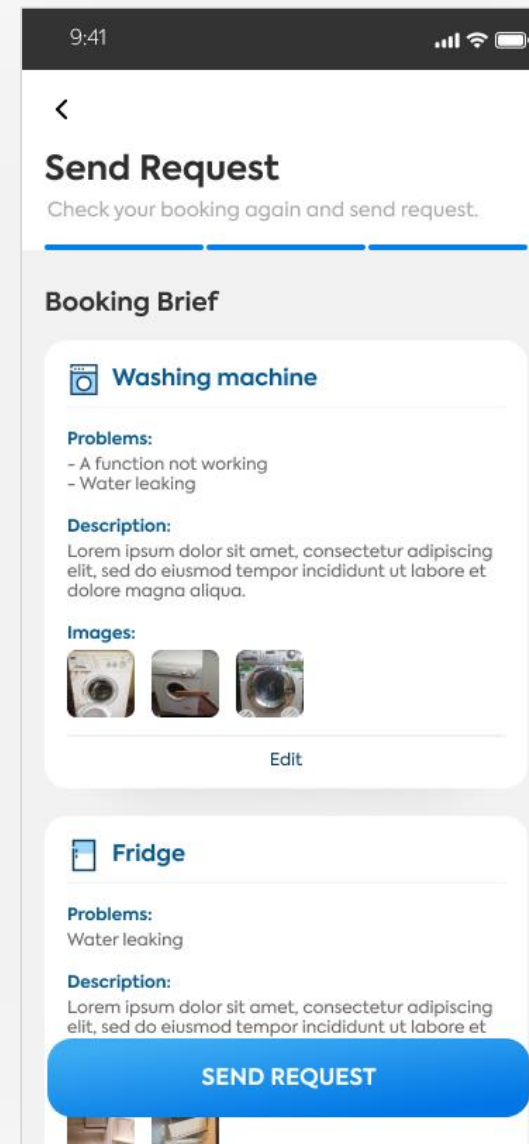
writing.

designing.

Website: [hoang.moe](http://hoang.moe)

## 5. LUẬT GẦN NHAU (PROXIMITY)

Mắt người có xu hướng nhóm những yếu tố ở gần nhau lại thành một nhóm và hiểu rằng chúng có mối liên hệ với nhau.



UX là gì

X🗻🔊🔍

Tất cả

Hình ảnh

Video

Tin tức

Thêm

Cài đặt

Công cụ

Khoảng 9.980.000 kết quả (0,48 giây)

https://itviec.com › blog › uiux-developer

UI UX là gì? Tại sao mọi Developer cần học UI UX? - ITviec

UI **UX** là gì? UI UX là cách gọi tắt của User Interface (giao diện người dùng) và User Experience (trải nghiệm người dùng). Một website/app có thể có UI đẹp..

https://viblo.asia › ui-ux-la-gi-ui-ux-design-la-gi-m68Z...

UI, UX design là gì? - Viblo

22 thg 3, 2019 — UI **UX** là gì? Khái niệm UI. UI là viết tắt của từ User Interface có nghĩa là giao diện người dùng. Hiểu một cách đơn giản nhất thì UI bao gồm tất ...

https://topdev.vn › blog › ui-ux-la-gi-cong-viec-cua-m...

UI UX là gì? Công việc của một UX/UI designer | TopDev

UI **UX** là gì? - UX Design là một ngành mới nhưng rất quan trọng và có tiềm năng. Một UX Designer thì phải có những tính cách hay tố chất nào?

http://marketingbox.vn › UX-la-gi

UX là gì | Hướng dẫn thiết kế - Marketing Box

Thiết kế trải nghiệm người dùng, **UX**, **UX** design, thiết kế **UX (User Experience)** chuyên nghiệp trong bối cảnh là các hệ thống dựa trên nền tảng web chẳng hạn ...

UX là gì

X🗻🔊🔍

Tất cả

Hình ảnh

Video

Tin tức

Thêm

Cài đặt

Công cụ

Khoảng 9.980.000 kết quả (0,48 giây)

https://itviec.com › blog › uiux-developer

UI UX là gì? Tại sao mọi Developer cần học UI UX? - ITviec

UI **UX** là gì? UI UX là cách gọi tắt của User Interface (giao diện người dùng) và User Experience (trải nghiệm người dùng). Một website/app có thể có UI đẹp..

https://viblo.asia › ui-ux-la-gi-ui-ux-design-la-gi-m68Z...

UI, UX design là gì? - Viblo

22 thg 3, 2019 — UI **UX** là gì? Khái niệm UI. UI là viết tắt của từ User Interface có nghĩa là giao diện người dùng. Hiểu một cách đơn giản nhất thì UI bao gồm tất ...

https://topdev.vn › blog › ui-ux-la-gi-cong-viec-cua-m...

UI UX là gì? Công việc của một UX/UI designer | TopDev

UI **UX** là gì? - UX Design là một ngành mới nhưng rất quan trọng và có tiềm năng. Một UX Designer thì phải có những tính cách hay tố chất nào?

http://marketingbox.vn › UX-la-gi

UX là gì | Hướng dẫn thiết kế - Marketing Box

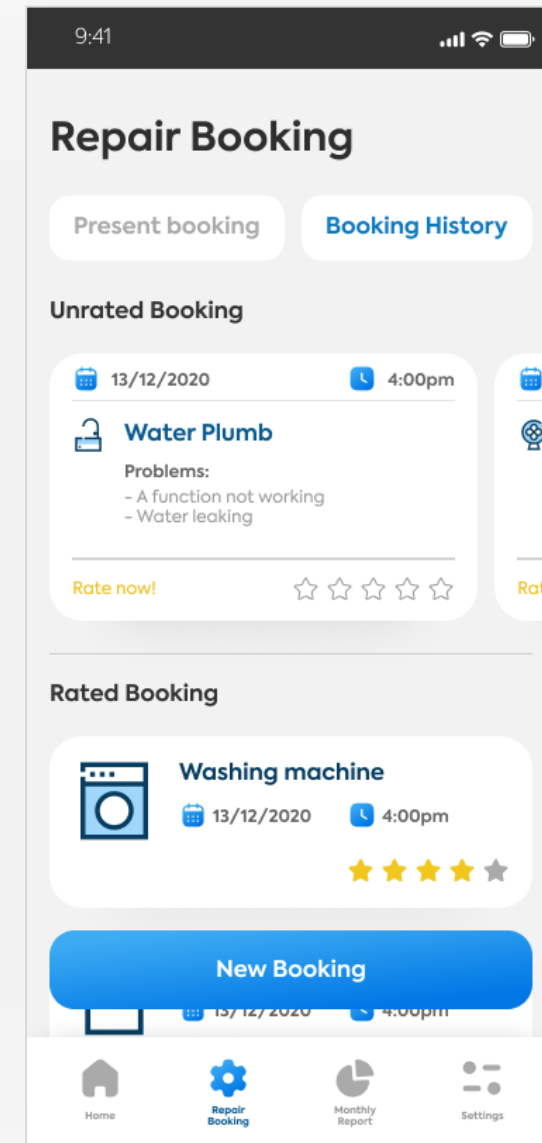
Thiết kế trải nghiệm người dùng, **UX**, **UX** design, thiết kế **UX (User Experience)** chuyên nghiệp trong bối cảnh là các hệ thống dựa trên nền tảng web chẳng hạn ...

## 6. LUẬT COMMON REGION

Nội dung chính của quy tắc này nói đến việc các thành tố nằm trong cùng một vùng chứa thường được xem như có chung một mối quan hệ.

### Ví dụ:

Để có thể dễ dàng giúp người dùng nhận diện được một thẻ trên một màn hình, thường người ta sẽ gom các phần tử liên quan đến nhau vào một chiếc khung rồi đổ một chút bóng lên nền.



# BÀI TẬP

Tìm và liệt kê các luật Gestalt trong website sau:

Link website

# 2

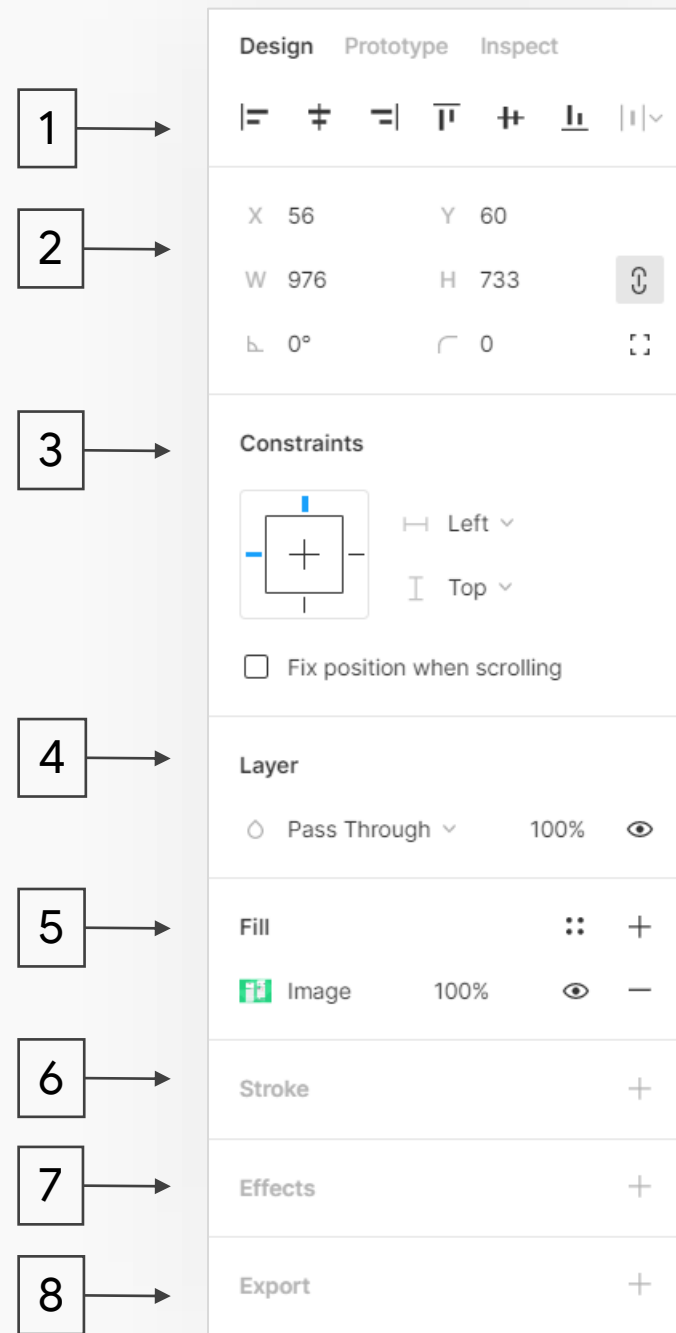
## CỘT TRẠNG THÁI TRONG FIGMA (P.1)





# TỔNG QUAN VỀ CỘT TRẠNG THÁI

1. Align Tool
2. Sizing Tool
3. Constraints
4. Layer
5. Fill
6. Stroke
7. Effects
8. Export

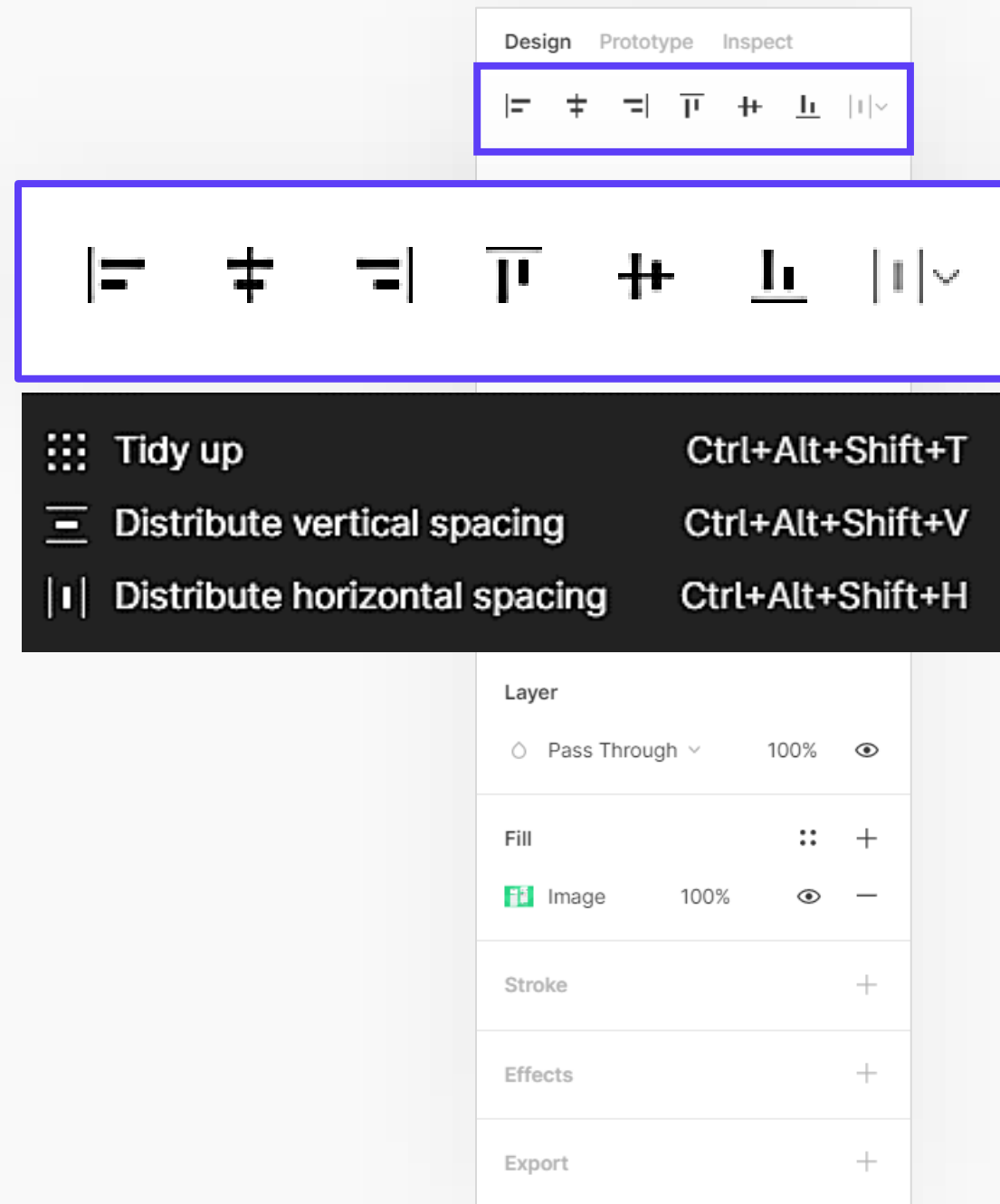


# 1. ALIGN TOOL

Dùng để căn thẳng hàng các thành tố được chọn mà không phải căn bằng mắt thường.

**Có 2 kiểu dùng chính:**

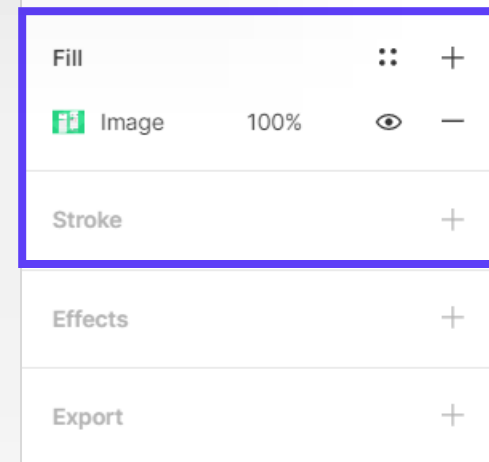
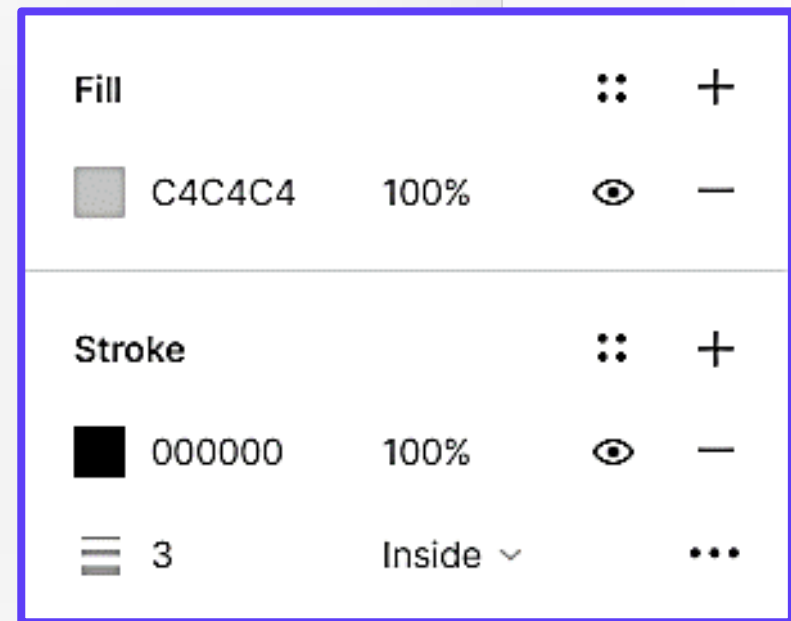
- Căn dóng giữa các thành tố được chọn.
- Căn dóng một thành tố với Frame chứa nó.
- Dàn khoảng cách giữa các thành tố (dàn ngang, dọc và theo dạng grid)



## 2. FILL & STROKE

**Fill:** Thêm và tinh chỉnh thông số màu (solid, gradient) hoặc ảnh vào một Shape cho trước.

**Stroke:** Thêm và tinh chỉnh thông số viền vào Shape cho trước.

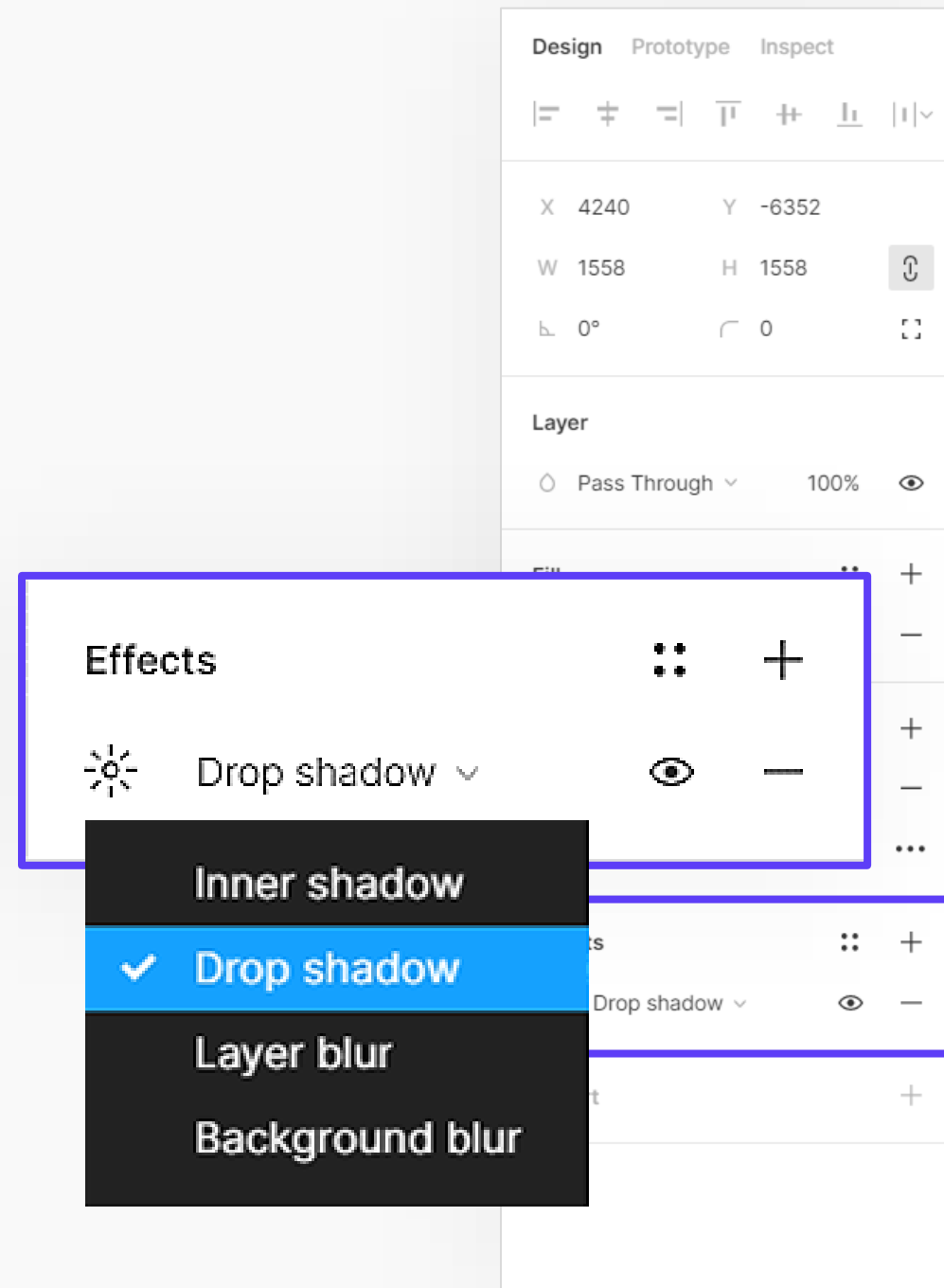


### 3. EFFECT

Chèn các thông số hiệu ứng vào vật thể được chọn.

**Có 4 effects chính:**

- Shadow (Bên trong và bên ngoài)
- Layer Blur
- Background Blur



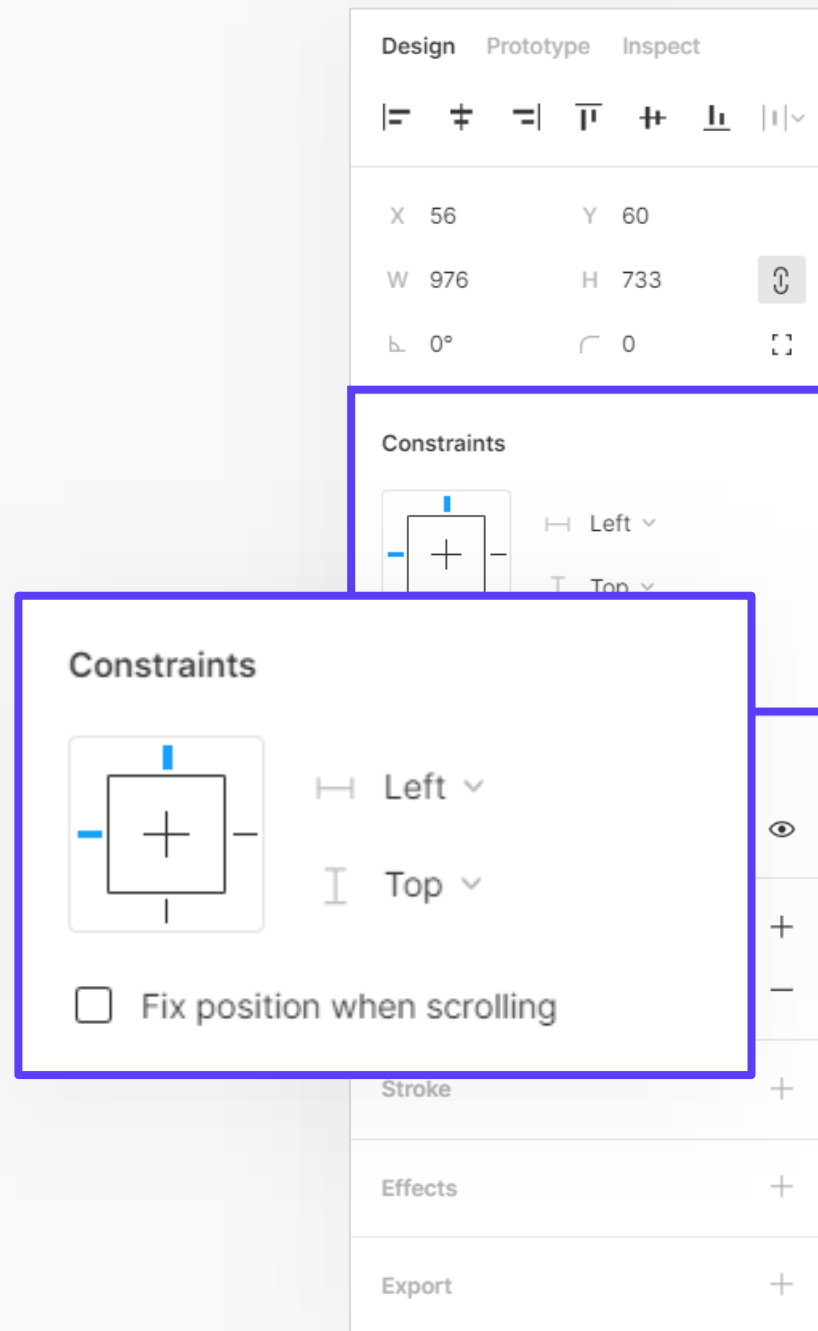
## 4. CONSTRAINTS

Sử dụng để cố định vị trí tương đối của vật thể với frame bao chứa vật thể đó.

Mục đích chính là để các vật thể này không bị bóp méo khi chúng ta co giãn frame bên ngoài. Thuận tiện cho việc làm Responsive.

**Có 4 kiểu cố định chính:**

- Trung tâm
- Một phía
- Hai phía
- Scale
- Cố định khi lăn



## Schedule

---

Friday

Saturday

Sunday

3:15 pm

### Registration

Join us and register you are with us

4:00 pm

### No Code tools for designers

Everything about no code tools.



Ricky Laing

5:00 pm

### Art that revives words

What if more than just sitting on a page or screen, were words?



Sila Díaz

6:15 pm

### Pizza Break

7:30 pm

### How to sell design

As a artist, you don't get around the idea that you're going to need to think about and show your projects



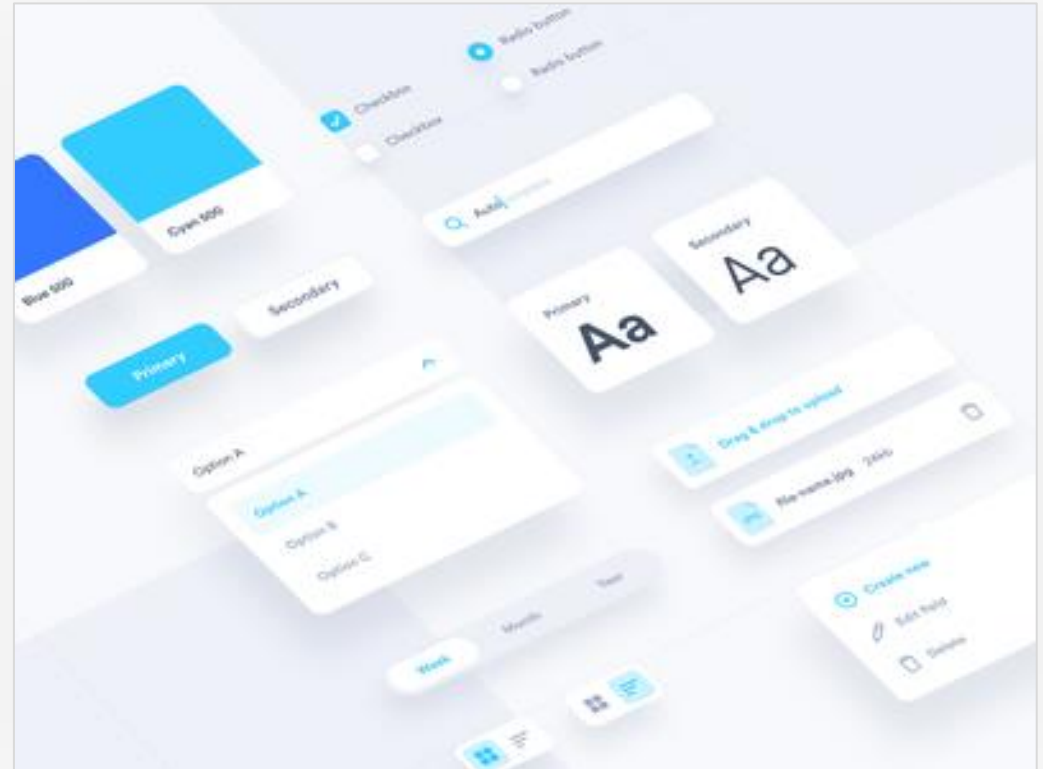
Andrea Emery

# 3 UI PATTERNS



# 1. UI PATTERNS LÀ GÌ?

UI patterns là những thành phần đã được nghiên cứu để giải quyết những vấn đề thông dụng và được designers tái sử dụng liên tục để đẩy nhanh quá trình design.





## 2. GIỚI THIỆU VỀ ATOMIC DESIGN

Atomic design là một nguyên tắc gồm có 5 giai đoạn liên hệ chặt chẽ tới nhau và có tính kế thừa nhằm mục đích tạo ra một giao diện hoàn chỉnh có tính đồng nhất và xuyên suốt toàn bộ sản phẩm.

Cốt lõi của lý thuyết này là “tạo những yếu tố từ bé nhất đến lớn nhất rồi lắp ráp lại thành một layout”:



ATOMS



MOLECULES



ORGANISMS



TEMPLATES



PAGES

**YẾU TỐ MÀU SẮC VÀ  
TYPOGRAPHY THUỘC GIAI ĐOẠN NÀO  
TRONG ATOMIC DESIGN ?**



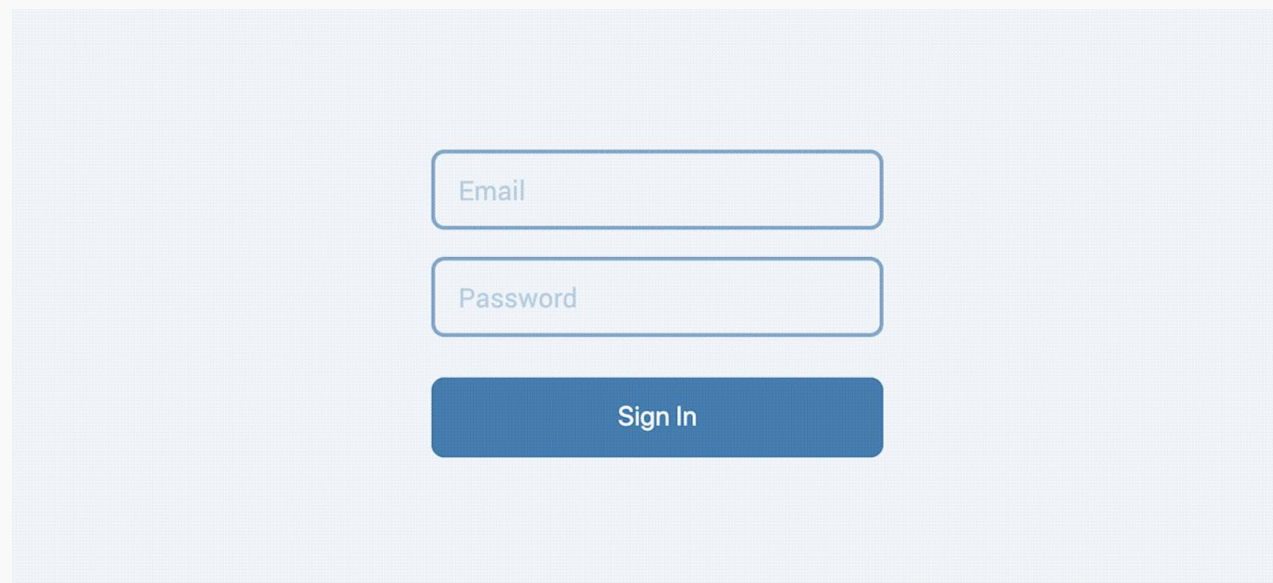
## 3. MỘT SỐ PATTERNS PHỔ BIẾN

### Input Field

Là các trường nhập dữ liệu từ phía người dùng.

#### Ứng dụng:

- Luồng Fail/True.
- Text gợi ý.
- Gợi ý đối với mật khẩu.



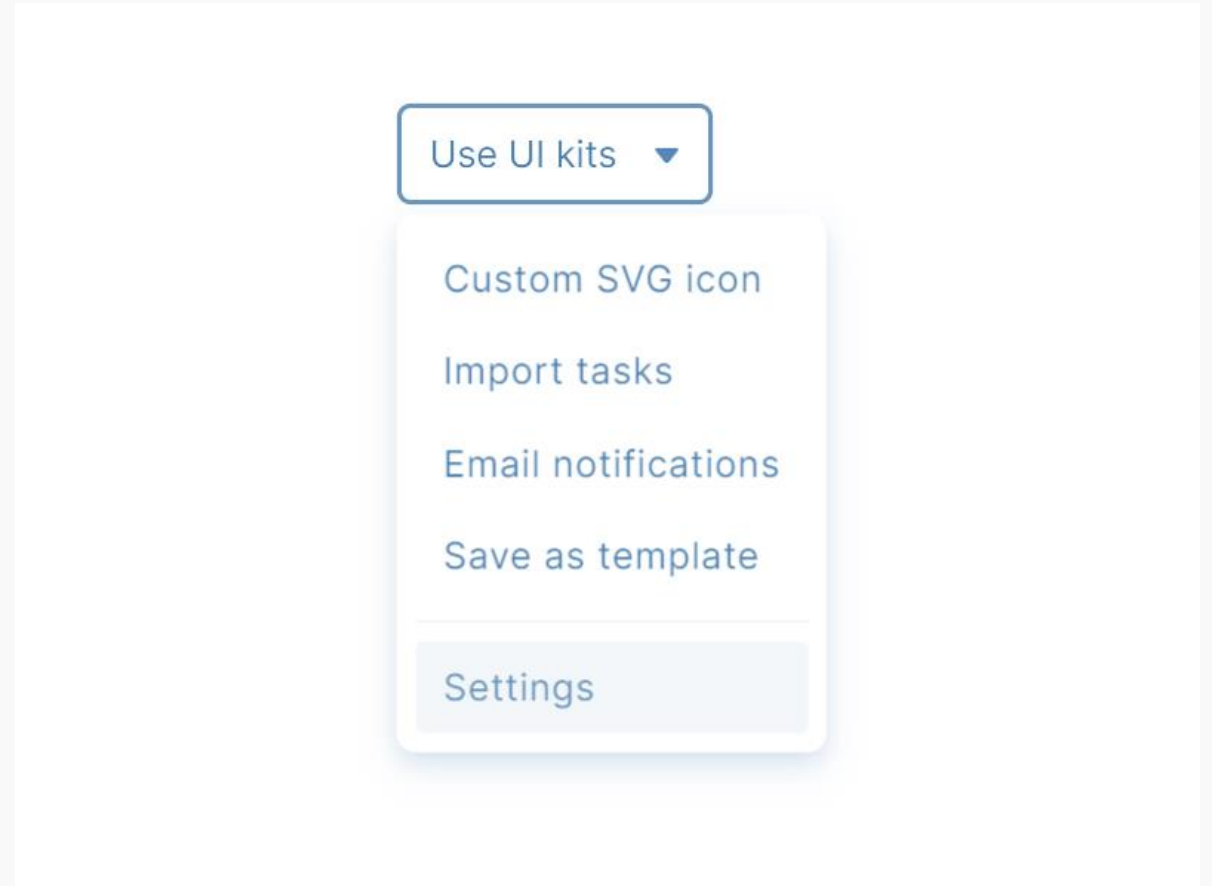
The image shows a login form on a light blue background. It consists of two stacked input fields with rounded corners and a blue border. The top field is labeled 'Email' and the bottom field is labeled 'Password'. Below these fields is a solid blue button with the text 'Sign In' in white. The entire form is centered on the page.

# Dropdown Menu

Sử dụng khi muốn thể hiện một thông tin có nhiều thông tin con cần hiển thị nhưng có quá ít diện tích.

## Ứng dụng:

- Input Field
- Navigation



# Search Bar

Sử dụng khi người dùng mong muốn tìm một thông tin được đặt trong một bối cảnh cụ thể.

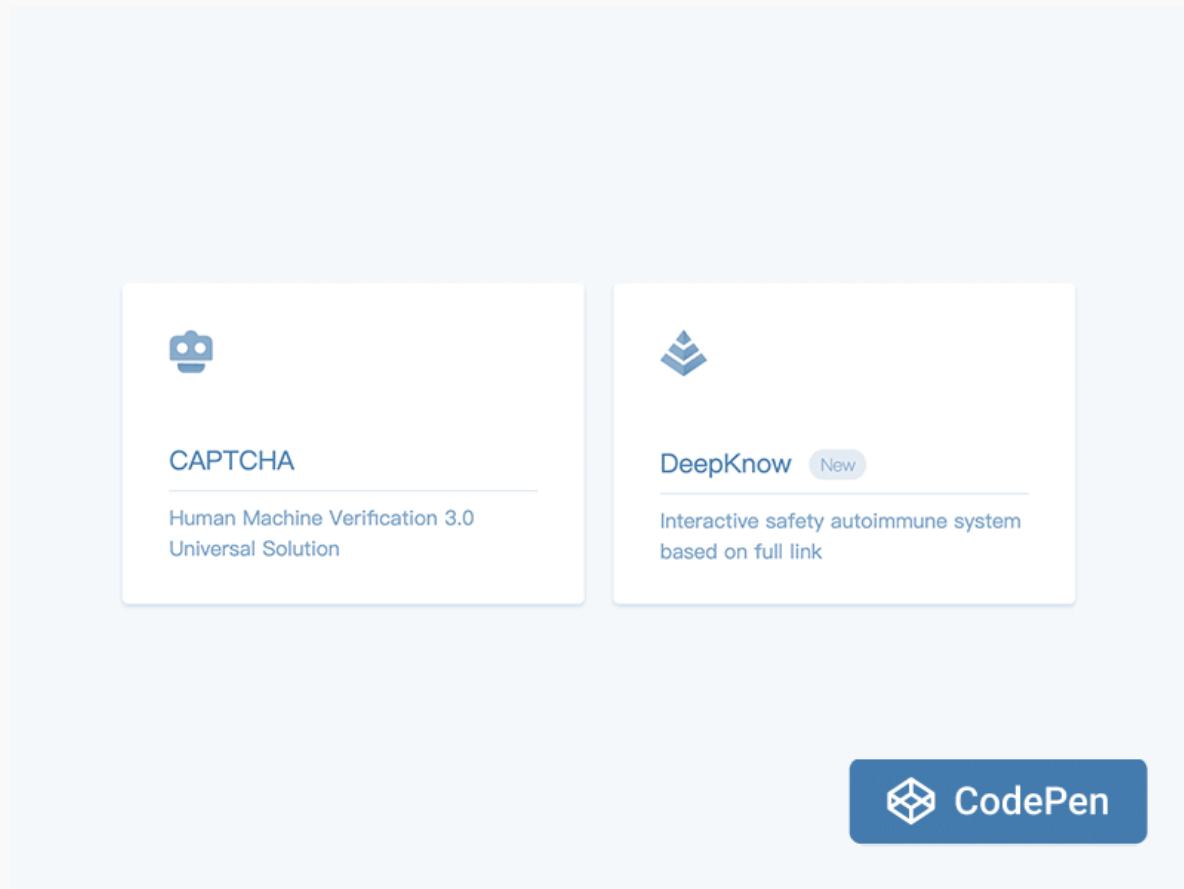


# Cards

Sử dụng khi muốn nhóm các thông tin con có liên hệ chặt chẽ với nhau để thực hiện một mục tiêu cụ thể nào đó.

## Ứng dụng:

- Thẻ thông tin
- Bài viết
- Danh mục

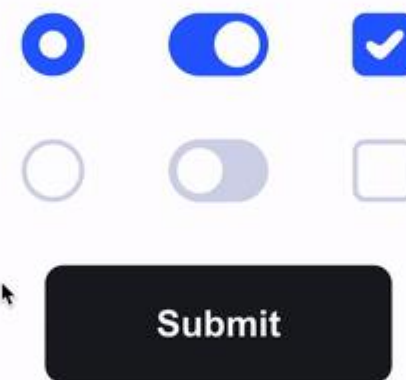


# Button

Button là một components có nhiều biến thể đa dạng, chúng ta sẽ tìm hiểu trong những buổi sau.

## Ứng dụng:

- Button text
- Button shape + text
- Button text + icon
- Radio, checkbox

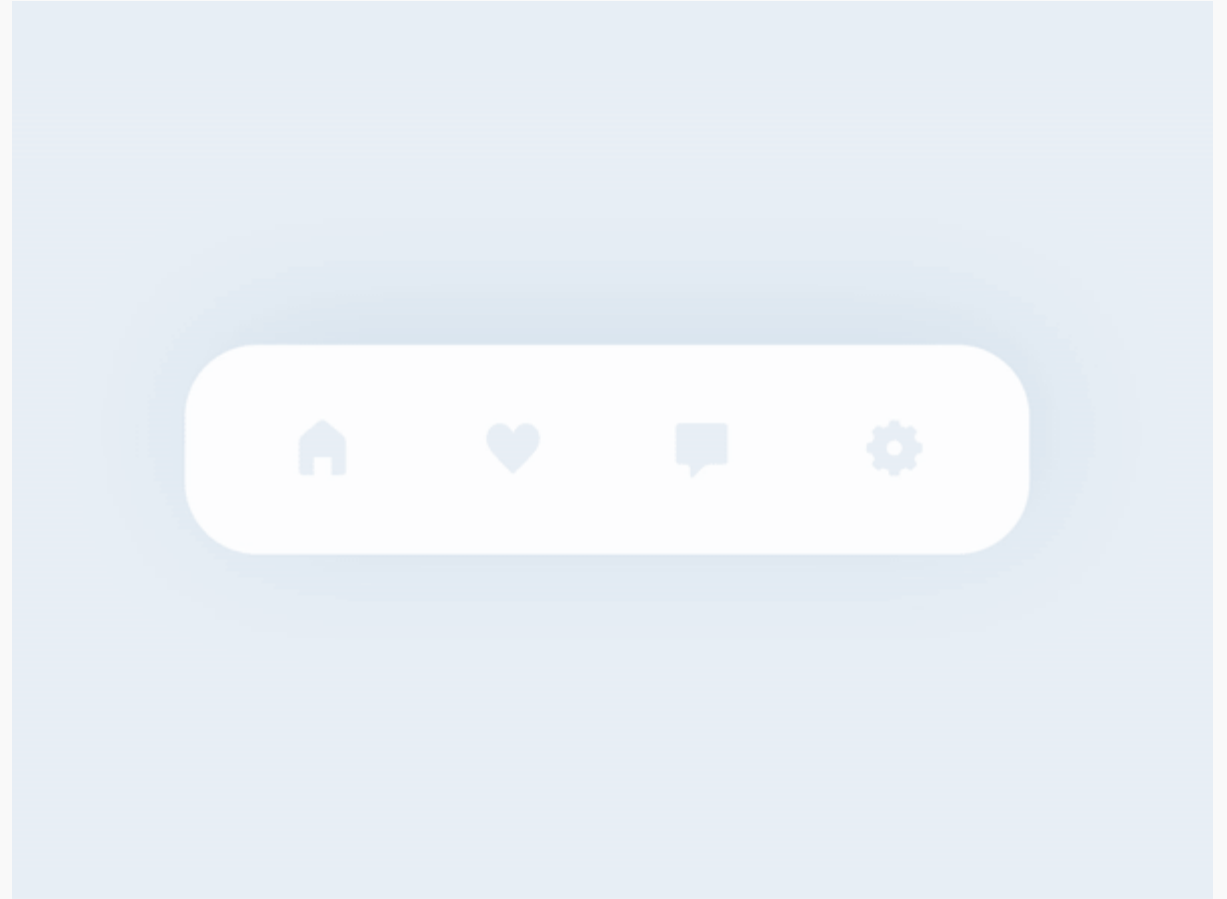


# Navigation Bar

Là thanh điều hướng giúp người dùng biết chính xác họ đang ở đâu trên website và có thể truy cập vào các vị trí khác một cách dễ dàng.

## Ứng dụng:

- Vertical Nav Bar
- Horizontal Nav Bar





# 4 ĐỀ ÁN CÁ NHÂN - RESEARCH



# 1. RESEARCH

## **Bước 1:** Xác định ngành hàng yêu thích

Xác định tên ngành hàng?

Đặc trưng của ngành hàng (các chức năng bắt buộc)?

Các website hiện tại có vấn đề gì không?

## **Bước 2:** Xác định và vẽ chân dung khách hàng mục tiêu

Chân dung khách hàng?

Vấn đề họ gặp phải là gì?

## 2. DEFINE FUNCTION

### **Vẽ Functionalities Map**

Vẽ phác thảo một bản đồ tư duy để hình dung ra được từ những vấn đề của người dùng, chúng ta sẽ đem lại giải pháp gì cho họ qua những tính năng cụ thể. Trong bước này chúng ta sẽ cố gắng để định hình ra những vấn đề trọng yếu nhất có thể giải quyết được vấn đề của người dùng.

### **Viết mô tả định nghĩa chức năng**

Viết mô tả chi tiết cho từng chức năng trong Functionalities Map. Các chức năng lớn lúc này có thể chia nhỏ thành các Module nhỏ hơn nếu cần thiết.

Trong quá trình viết mô tả chức năng, có thể vẽ ra các wireframe để hình dung được sơ bộ về chức năng đó có liên kết thế nào tới các chức năng khác.

# 3. WIREFRAME

## Wireframe là gì?

Wireframe là một giao diện chỉ có những yếu tố căn bản nhất khi đã loại bỏ những yếu tố khác như màu sắc, ảnh, hình minh họa, ...

- **Cấu trúc (Structure)** - Header, sidebar, footer, bảng thống kê,... được đặt như thế nào?
- **Nội dung (Content)** - Trang này sẽ hiện cái gì lên?
- **Hệ thống phân cấp thông tin (Informational hierarchy)** - Tổ chức thông tin và cách hiển thị?
- **Chức năng (Functionality)** - Giao diện thể hiện chức năng ra sao?
- **Cách ứng xử (Behavior)** - Cách người dùng tương tác với giao diện.

## Vẽ wireframe như thế nào?

Vẽ wireframe chỉ cần tập trung vào các shape cơ bản và kết hợp với chữ cùng với nội dung bạn muốn truyền tải.

# BÀI TẬP VỀ NHÀ

## Bài 1

### Thiết kế theo yêu cầu sau:

Bạn cần hiển thị một danh mục sản phẩm Giày cho nam gồm 10 sản phẩm.

Mỗi sản phẩm cần hiển thị rõ Tên sản phẩm, hạng mục sản phẩm “Giày cho nam”, giá cả, màu sắc (gồm 3 màu), góc chụp “gồm 3 góc chụp”, Button “Add to cart”.

## Bài 2

### Copy Work 002

Sao chép lại **Wireframe** của giao diện mẫu (<https://outlaw.webflow.io/>) đã có sẵn dưới đây. Đồng thời liệt kê ra những quy tắc Gestalt có trong giao diện đó.

[Link Figma](#)



TechMaster

**THANKS  
FOR LISTENING**

