

KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



THỰC TẬP ĐỒ ÁN CƠ SỞ NGÀNH
HỌC KỲ I, NĂM HỌC 2023

TÌM HIỂU FIGMA MOCKUP TRONG THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE

Giáo viên hướng dẫn:

Hà Thị Thúy Vi

Sinh viên thực hiện:

Họ tên: Lâm Huỳnh Như
MSSV: 110121263
Lớp: DA21TTC

Trà Vinh, tháng 01 năm 2024

NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

[illegible]

Trà Vinh, ngày tháng năm
Giáo viên hướng dẫn
(Ký tên và ghi rõ họ tên)

NHẬN XÉT CỦA THÀNH VIÊN HỘI ĐỒNG

[illegible]

Trà Vinh, ngày tháng năm
Thành viên hội đồng
(Ký tên và ghi rõ họ tên)

LỜI CẢM ƠN

Trước hết, em xin gửi lời cảm ơn đến toàn thể quý thầy cô, giảng viên Trường Đại học Trà Vinh, đặc biệt là các thầy cô ở Khoa Kỹ thuật & Công nghệ, bộ môn Công nghệ thông tin, đã tạo điều kiện tốt nhất để em hoàn thành trọn vẹn bài báo cáo này.

Tiếp theo, em xin tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến cô Hà Thị Thuý Vi– Giảng viên Khoa Kỹ thuật & Công nghệ, Trường Đại học Trà Vinh, trong quá trình giảng dạy đã vô cùng tâm huyết trong việc truyền đạt kiến thức đến em nói riêng và sinh viên Khoa Kỹ thuật & Công nghệ nói chung.

Trong bài báo cáo, do lượng kiến thức và kinh nghiệm còn khiêm tốn, thời gian nghiên cứu ngắn nên vẫn còn một số sai sót nhỏ không đáng kể. Do đó kính mong quý thầy cô thông cảm, góp ý để em có thể tiếp thu và cải thiện cho những nghiên cứu trong tương lai.

Sau tất cả, kính chúc quý thầy cô luôn dồi dào sức khỏe.

Em xin chân thành cảm ơn!

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	iii
MỤC LỤC	iv
DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT	vi
DANH MỤC HÌNH ẢNH – BẢNG BIỂU	vii
ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT	viii
TÓM TẮT ĐỒ ÁN CƠ SỞ NGÀNH	x
1. Mô tả đề tài:	x
2. Phương pháp thực hiện:.....	x
3. Kết quả đạt được:	x
MỞ ĐẦU	1
1.Lý do chọn đề tài:	1
2.Mục đích:.....	1
3.Đối tượng nghiên cứu:.....	1
4.Phạm vi nghiên cứu:.....	1
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN	2
1.1. Đặt vấn đề:	2
1.2. Mục đích nghiên cứu.....	3
CHƯƠNG 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT	4
2.1. Tìm hiểu Front-end và các khái niệm	4
2.1.1. Khái niệm Front-end	4
2.1.2. Các ngôn ngữ Front-end cơ bản.....	4
2.1.3. Vai trò của Front-end trong lập trình web.....	5
2.2. Khái niệm UX/UI.....	6
2.1.1 . UI/UX là gì:.....	6
2.1.2 .Các khái niệm cơ bản trong UX/UI	6
2.3. Tìm hiểu về công cụ Figma.....	9
CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM THIẾT KẾ WEB.....	13
3.1 . Mô tả bài toán	13
3.2 . Ứng dụng figma	14

3.2.1. Tạo tài khoản.....	14
3.2.2. Sơ đồ liên kết giao diện.....	16
CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ	18
4.1. Kết quả giao diện trên công cụ Figma	18
4.2. Liên kết sản phẩm	30
CHƯƠNG 5: HƯỚNG PHÁT TRIỂN	31
5.1 .Về kiến thức	31
5.2 . Về thực hành	31
5.3 . Tự nhận xét	31
5.3.1. Ưu điểm.....	31
5.3.2. Hạn chế.....	31
5.4 .Hướng phát triển	31
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	33

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

1. UX: User Experience – Trải nghiệm người dùng.
2. UI: User Interface – Giao diện người dùng

DANH MỤC HÌNH ẢNH – BẢNG BIỂU

<i>Hình 2.1. Breadcrumbs trong UX/UI</i>	<i>6</i>
<i>Hình 2.2. Prototype trong UI/UX</i>	<i>7</i>
<i>Hình 2.3. Wireframe trong UI/UX</i>	<i>8</i>
<i>Hình 2.4. Nguyên tắc 60 - 30 - 10 trong UI/UX</i>	<i>8</i>
<i>Hình 3.1. Truy cập ứng dụng Figma</i>	<i>14</i>
<i>Hình 3.2. Đăng ký tài khoản Figma</i>	<i>15</i>
<i>Hình 3.3. Sơ đồ liên kết giao diện</i>	<i>16</i>
<i>Hình 4.1. Logo cửa hàng</i>	<i>18</i>
<i>Hình 4.2. Trang chủ cửa hàng</i>	<i>19</i>
<i>Hình 4.3. Trang Iphone</i>	<i>20</i>
<i>Hình 4.4. Trang sản phẩm Iphone</i>	<i>21</i>
<i>Hình 4.5. Trang chi tiết sản phẩm Iphone</i>	<i>22</i>
<i>Hình 4.6. Trang sản phẩm Iphone</i>	<i>23</i>
<i>Hình 4.7. Trang sản phẩm Iphone 99%</i>	<i>24</i>
<i>Hình 4.8. Trang chi tiết sản phẩm Iphone 99%</i>	<i>25</i>
<i>Hình 4.9. Trang Mac</i>	<i>26</i>
<i>Hình 4.10. Trang sản phẩm Mac</i>	<i>27</i>
<i>Hình 4.11. Trang chi tiết sản phẩm Mac</i>	<i>28</i>
<i>Hình 4.12. Trang đặt hàng</i>	<i>29</i>
<i>Hình 4.13. Trang đặt hàng thành công</i>	<i>29</i>

**KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT
THỰC TẬP ĐỒ ÁN CƠ SỞ NGÀNH**

Tên đề tài: Tìm hiểu FIGMA MOCKUP trong thiết kế giao diện website.

Giáo viên hướng dẫn: Hà Thị Thúy Vi

Thời gian thực hiện: Từ ngày 6/11/2023 đến 31/12/2023

Sinh viên thực hiện: Lâm Huỳnh Như_110121263

Nội dung đề tài:

1. Mô tả nội dung chi tiết đề tài:

Gần đây càng nhiều UI/UX Designer chuyển sang sử dụng FIGMA vì các tính năng rất nổi bật của phần mềm này.

Trên thực tế, việc tìm hiểu FIGMA MOCKUP trong giao diện website, là một phần không thể thiếu đảm bảo sự thành công của dự án. FIGMA MOCKUP là cầu nối quan trọng giữa ý tưởng sáng tạo và thực tế. Đảm bảo rằng giao diện sẽ hoạt động một cách trơn tru, thân thiện và hiệu quả, việc sử dụng FIGMA để tạo chúng sẽ đóng một vai trò quan trọng vì nó là một công cụ thiết kế giao diện người dùng mạnh mẽ, dễ sử dụng và phổ biến .

2. Yêu cầu thực hiện

- Có kiến thức về UI/UX, MOCKUP và sử dụng được công cụ FIGMA.
- Thiết kế một giao diện website bán điện thoại: Giúp doanh nghiệp có mong muốn mở rộng phạm vi kinh doanh và dễ dàng tìm kiếm cho người tiêu dùng.

3. Phương pháp thực hiện:

- Phương pháp nghiên cứu tài liệu: tìm và đọc tài liệu liên quan đến FIGMA MOCKUP, UI/UX và công cụ FIGMA (tài liệu của trường, internet,..)

- Phương pháp thực nghiệm: thiết kế giao diện website bán điện thoại.

4. Kết quả đạt được:

- Thiết kế một giao diện website bán điện thoại.
- Quyển báo cáo.

Kế hoạch thực hiện:

Tuần	Thời gian	Nội dung công việc	Người thực hiện
1	Từ ngày 6/11/2023 đến 12/10/2023	Tìm hiểu và nghiên cứu về tổng quan của đề tài. Viết đề cương chi tiết	Lâm Huỳnh Như
2	Từ ngày 20/10/2023 đến 26/11/2023	Thực hiện phân tích thiết kế giao diện website.	Lâm Huỳnh Như
3	Từ ngày 04/11/2023 đến 10/12/2023	Thiết kế giao diện web	Lâm Huỳnh Như
4	Từ ngày 18/12/2023 đến 24/12/2023	Thiết kế giao diện Viết báo cáo và làm silde thuyết trình	Lâm Huỳnh Như
5	Từ 25/12/2023 đến 31/12/2023	Kiểm tra và sửa lỗi. Viết báo cáo và làm silde thuyết trình	Lâm Huỳnh Như và GVHD Đồ Án

Ngày.....tháng.....năm.....

Xác nhận của GVHD

SV Thực hiện

Hà Thị Thuý Vi

Lâm Huỳnh Như

TÓM TẮT ĐỒ ÁN CƠ SỞ NGÀNH

1. Mô tả đề tài:

* Về lý thuyết:

Tìm hiểu và trình bày các khái niệm cơ bản về:

- Lịch sử hình thành và phát triển, các công cụ trong phần mềm thiết kế trực tuyến Figma, các thành phần sử dụng trong thiết kế giao diện web, ưu nhược điểm.

* Về thực nghiệm:

- Sử dụng Figma để thiết kế và lập trình giao diện hoàn chỉnh cho dự án website bán điện thoại.

2. Phương pháp thực hiện:

- Nghiên cứu lý thuyết: Đọc tài liệu và tìm hiểu Figma, viết báo cáo.
- Thực nghiệm:
- Sử dụng các công cụ trong Figma để thiết kế các màn hình của trang web.
- Deploy dự án lên hosting và lưu trữ trên Github.

3. Kết quả đạt được:

- Phát triển khả năng tự học, tự tìm hiểu công nghệ mới.
- Nắm vững các công cụ của Figma.
- Hiểu được quy trình tạo ra một sản phẩm thực tế.
- Xây dựng thành công giao diện web điện thoại dựa trên công cụ Figma.

MỞ ĐẦU

1.Lý do chọn đề tài:

Ngày nay, việc ứng dụng UX/UI vào thiết kế và phát triển ứng dụng đã trở nên rất phổ biến và rất cần thiết . Cùng với sự phát triển của các trang web thương mại điện tử, bán hàng, nhu cầu ứng dụng UX/UI vào các trang web này cũng tăng theo nhằm để tối ưu hoá trải nghiệm của người dùng, nhân loại đang bước vào thời đại 4.0, hay nói chính xác hơn là với sự phát triển của công nghệ số và trí tuệ nhân tạo, cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ 4, thiết kế là một phần không thể thiếu và quan trọng trong mạng lưới cách mạng công nghiệp. Trong lĩnh vực thiết kế giao diện người dùng (UI), tính hấp dẫn và hiệu quả trở nên đặc biệt quan trọng. Ngoài ra, việc tìm hiểu UI MOCKUP trong giao diện website, là một phần không thể thiếu đảm bảo sự thành công của dự án. Từ đó, thu hút được một lượng đáng kể người dùng sử dụng dịch vụ. Nhận thấy điều đó, đề tài “Xây dựng website bán hàng bằng Figma” được lựa chọn và nghiên cứu.

2.Mục đích:

- Hiểu được vai trò của UX/UI trong việc ứng dụng vào thiết kế và phát triển trang web. Tạo ra được sản phẩm hoàn chỉnh.

3.Đối tượng nghiên cứu:

- Các khái niệm trong UX/UI.
- Các công cụ trong bộ công cụ Figma.

4.Phạm vi nghiên cứu:

- Nghiên cứu được thực hiện dựa trên các kiến thức trên Internet, tài liệu về UX/UI,...
- Tìm và đọc tài liệu liên quan đến Figma và công cụ thiết kế.
- Phân tích thiết kế giao diện website.
- Thiết kế giao diện website.
- Viết báo cáo kết quả thực hiện theo mẫu quy định.

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

1.1. Đặt vấn đề:

Ngày nay, khi công nghệ đang phát triển và ngày càng hoàn thiện, nhu cầu nâng cao trải nghiệm người dùng (User Experience) cũng được dần chú trọng hơn trước. Với một ứng dụng có thiết kế trải nghiệm người dùng tốt, các nhà thiết kế Front-end luôn đóng vai trò vô cùng quan trọng. Nhà thiết kế trải nghiệm người dùng luôn nghĩ đến việc làm cách nào để ứng dụng của mình tiếp cận một cách công bằng với tất cả người dùng mà không phân biệt các đặc điểm cá nhân của họ (ngôn ngữ, độ tuổi, khuyết tật,...). Để làm được điều đó, mỗi ứng dụng cần được nghiên cứu kỹ về trải nghiệm người dùng và được xây dựng khung xương (wireframe) thật chặt chẽ. Figma là một công cụ trực tuyến được Google đề xuất trong các khóa học về thiết kế trải nghiệm người dùng do tính trực quan và khả năng thiết kế linh hoạt, hỗ trợ mạnh mẽ cho quá trình thiết kế giao diện một cách tối ưu. Bên cạnh đó, một website bán hàng nếu có thiết kế trải nghiệm người dùng tốt, sẽ tiếp cận được nhiều khách hàng tiềm năng hơn, giúp dễ dàng tăng doanh thu và nhận đánh giá phản hồi tích cực từ người dùng. Do đó, đề tài “Xây dựng website bán hàng bằng Figma” được hình thành và phát triển. Khi công nghệ đang phát triển và ngày càng hoàn thiện, nhu cầu giao diện người dùng (User Interface) cũng được chú trọng hơn.

- Công nghệ ngày càng trở nên phổ biến: Có nhiều người sử dụng các thiết bị công nghệ, từ điện thoại thông minh, máy tính bảng đến máy tính xách tay, máy tính để bàn. Điều này dẫn đến nhu cầu về các giao diện người dùng dễ sử dụng và thân thiện với người dùng hơn.
- Công nghệ ngày càng trở nên phức tạp hơn: Các ứng dụng và trang web ngày càng trở nên phức tạp hơn, với nhiều tính năng và chức năng hơn. Điều này đòi hỏi các giao diện người dùng phải được thiết kế cẩn thận để người dùng có thể dễ dàng hiểu và sử dụng.
- Công nghệ ngày càng trở nên đa dạng hơn: Các thiết bị công nghệ ngày càng đa về kích thước, hình dạng và khả năng. Điều này đòi hỏi các giao diện

người dùng phải được thiết kế linh hoạt để có thể phù hợp với nhiều loại thiết bị.

1.2. Mục đích nghiên cứu

Trong tương lai, nhu cầu về các giao diện người dùng tốt sẽ ngày càng tăng cao. Các nhà thiết kế trải nghiệm người dùng luôn nghĩ đến việc làm cách nào để ứng dụng của mình tiếp cận với người dùng đảm bảo rằng sản phẩm của mình không chỉ đáp ứng nhu cầu của người dùng mà còn mang lại trải nghiệm tốt nhất có thể. Figma đã thành công với phiên bản dùng thử vào cuối năm 2015 và chính thức ra mắt vào tháng 09 năm 2016. Nó là một ứng dụng gồm nhiều công cụ thiết kế đồ họa và được đề xuất trong các khóa học về thiết kế trải nghiệm người dùng do tính trực quan và khả năng thiết kế linh hoạt, hỗ trợ mạnh mẽ trong quá trình thiết kế giao diện một cách tối ưu. Bên cạnh đó, một website bán hàng có thiết kế trải nghiệm người dùng, sẽ tiếp cận được nhiều khách hàng tiềm năng, giúp dễ tăng doanh thu và nhận đánh giá phản hồi tích cực từ người dùng. Do đó, đề tài “Tìm hiểu UI MOCKUP trong thiết kế giao diện website” được hình thành và phát triển.

CHƯƠNG 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT

2.1. Tìm hiểu Front-end và các khái niệm

2.1.1. Khái niệm Front-end

Front-end, hay còn được gọi là giao diện người dùng, đóng vai trò quan trọng trong việc xây dựng trải nghiệm trực tuyến. Nó là lĩnh vực tập trung vào phần mà người dùng cuối có thể thấy và tương tác trực tiếp khi truy cập vào một trang web hoặc ứng dụng di động.

Front-end development không chỉ đơn giản là việc viết mã lập trình. Nó còn liên quan mật thiết đến việc thiết kế trải nghiệm người dùng (UX) và giao diện người dùng (UI). Người làm front-end cần phải hiểu rõ về cách thức người dùng tương tác với trang web và cách để tạo ra một giao diện thân thiện, dễ sử dụng.

Đồng thời, sự phát triển liên tục của công nghệ và sự đa dạng của thiết bị và trình duyệt ngày càng đặt ra thách thức cho front-end developers. Họ phải đảm bảo giao diện của họ hoạt động trơn tru và hiển thị đúng đắn trên nhiều nền tảng và thiết bị khác nhau, từ máy tính để bàn đến điện thoại di động và thiết bị đeo thông minh.

Một front-end developer giỏi không chỉ cần kiến thức vững về mã nguồn mà còn cần sự sáng tạo trong việc áp dụng nó để tạo ra trải nghiệm người dùng tuyệt vời. Họ phải tiếp tục học hỏi và nắm bắt các xu hướng mới để không chỉ đáp ứng mà còn vượt qua mong đợi của người dùng trong thế giới kỹ thuật số ngày nay.

2.1.2. Các ngôn ngữ Front-end cơ bản

Trong thiết kế web, Front-end được tạo ra bởi 3 loại ngôn ngữ cơ bản là HTML, CSS và JavaScript. Các lập trình viên Front-end sẽ cần đảm bảo nội dung hiển thị tốt trên mọi nền tảng khác nhau.

- HTML (Hyper Text Markup Language) là một trong 3 ngôn ngữ chính giúp phát triển Front-end cho trang web. Nó được dùng để mô tả cấu trúc của một trang web trên trình duyệt.

- CSS (Cascading Style Sheets) cũng là một yếu tố “xương sống” trong xây dựng Front-end. Ngôn ngữ này được dùng để mô tả giao diện và định dạng hiển thị của một trang web. Nhờ có CSS, trang web sẽ trở nên trực quan và hấp dẫn hơn.

- JavaScript đóng vai trò là ngôn ngữ lập trình giúp tạo tương tác giữa giao diện trang web và người dùng. Hiểu và làm việc các framework và thư viện JavaScript phổ biến như React, Angular, Vue.js giúp xây dựng các ứng dụng web phức tạp và hiệu quả

2.1.3. Vai trò của Front-end trong lập trình web

Front-end development chịu trách nhiệm xây dựng giao diện người dùng của các trang web và ứng dụng di động, đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra trải nghiệm tốt nhất cho người dùng cuối. Nó tập trung vào phần của trang web mà người dùng có thể nhìn thấy và tương tác trực tiếp.

Vai trò chính của front-end là biến các ý tưởng và thiết kế thành hiện thực. Sử dụng các ngôn ngữ như HTML, CSS và JavaScript, front-end developers xây dựng cấu trúc, trình bày nội dung và tạo ra các tương tác trên trình duyệt web hoặc thiết bị di động. HTML cung cấp cấu trúc nền tảng cho trang web, CSS quyết định cách mà nội dung được trình bày và JavaScript cung cấp các tương tác động và chức năng phức tạp.

Ngoài việc tạo ra giao diện thẩm mỹ và hấp dẫn, front-end cũng phải tối ưu hóa trải nghiệm người dùng. Điều này bao gồm việc làm cho trang web dễ đọc, dễ sử dụng và tương thích trên nhiều thiết bị khác nhau từ máy tính đến điện thoại di động và thiết bị đeo thông minh. Việc đảm bảo tương thích và responsive là một yếu tố chủ chốt trong front-end development.

Front-end cũng thường liên quan mật thiết đến việc làm việc với các backend developers để đảm bảo tính toàn vẹn và tương thích giữa front-end và back-end của trang web hoặc ứng dụng.

Tóm lại, front-end development không chỉ là việc viết mã lập trình mà còn là việc tạo ra trải nghiệm người dùng tốt nhất có thể. Nó đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra giao diện thân thiện, dễ sử dụng và tương thích trên nhiều nền tảng, góp phần quyết định thành công của một sản phẩm trực tuyến.

2.2. Khái niệm UX/UI

2.1.1 . UI/UX là gì:

UI (User Interface) và UX (User Experience) là hai khái niệm quan trọng trong lĩnh vực thiết kế trải nghiệm người dùng.

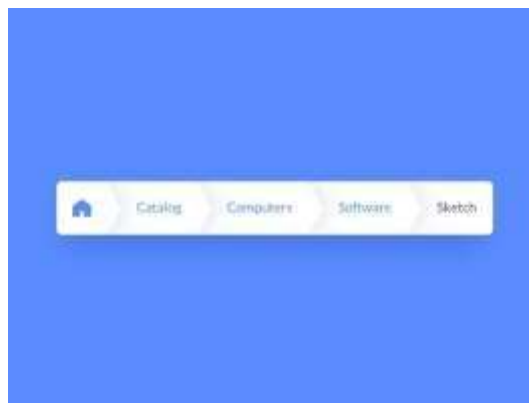
UI tập trung vào việc thiết kế giao diện người dùng, đảm bảo rằng các phần tử như nút bấm, thanh điều hướng, và màu sắc được thiết kế sao cho hấp dẫn và dễ sử dụng. UI cung cấp cấu trúc và hình ảnh cho trang web hoặc ứng dụng.

UX, ngược lại, tập trung vào trải nghiệm người dùng toàn diện. Nó xem xét cách mà người dùng tương tác với giao diện và đánh giá trải nghiệm tổng thể từ khi bắt đầu sử dụng đến khi hoàn thành một tác vụ cụ thể. UX design cố gắng tối ưu hóa trải nghiệm này để người dùng cảm thấy hài lòng và dễ dàng sử dụng sản phẩm.

UI và UX thường được kết hợp chặt chẽ với nhau trong quá trình thiết kế. Một giao diện người dùng (UI) tốt có thể tạo ra trải nghiệm người dùng (UX) tích cực, đồng thời một trải nghiệm người dùng tốt cũng cần có một giao diện người dùng thân thiện và hấp dẫn (UI). Sự kết hợp giữa UI và UX thiết thực góp phần quan trọng vào việc tạo ra sản phẩm số hấp dẫn và có giá trị cho người dùng.

2.1.2 .Các khái niệm cơ bản trong UX/UI

Breadcrumbs: Là một yếu tố hỗ trợ người dùng trong việc điều hướng và định vị bản thân trong cấu trúc website. Khách hàng cũng có thể truy cập nhiều thông tin nhờ liên kết của Breadcrumbs.



Hình 2.1.Breadcrumbs trong UX/UI

Prototype: Là một phiên bản thử nghiệm của sản phẩm, cho phép người dùng tương tác và kiểm tra trước khi sản phẩm được triển khai chính thức. Prototyping giúp đánh giá và điều chỉnh trải nghiệm người dùng.



Hình 2.2. Prototype trong UI/UX

UI Elements: Bao gồm các phần tử cụ thể trong giao diện như nút bấm, hộp văn bản, thanh công cụ, hình ảnh, biểu đồ, v.v. Các UI elements được thiết kế để tạo ra giao diện thân thiện và dễ sử dụng.

Usability: Là khả năng và dễ dàng mà người dùng có thể sử dụng một sản phẩm. UX designer cố gắng tối ưu hóa tính năng này để đảm bảo sản phẩm cung cấp trải nghiệm tốt nhất cho người dùng.

In Visual Hierarchy: Là cách sắp xếp và thiết kế các phần tử trên giao diện để thu hút sự chú ý của người dùng vào các phần quan trọng và tạo ra trải nghiệm sử dụng tự nhiên.

Feedback: Là các phản hồi hoặc thông báo mà người dùng nhận được khi tương tác với giao diện. Feedback tốt giúp người dùng hiểu rõ hơn về hành động của họ.

Accessibility: Là khả năng của sản phẩm để dễ dàng tiếp cận và sử dụng cho mọi người, bao gồm cả người khuyết tật và người dùng có nhu cầu đặc biệt.

Information Architecture: Là việc tổ chức và cấu trúc thông tin trên giao diện để người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm và hiểu thông tin một cách nhanh chóng.

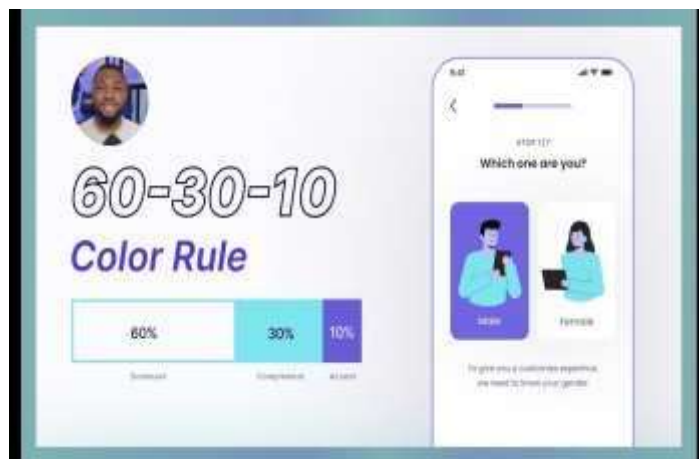
Wireframe được ví như "xương sống" của một thiết kế, nó chứa tất cả các phần quan trọng của sản phẩm cuối cùng. Nó là một dạng hình dung nguyên sơ nhất

về sản phẩm. Thông thường wireframe sử dụng các yếu tố đồ họa đơn giản, như đường thẳng, hình hộp, hình học cơ bản với tông màu xám, đen, trắng để biểu thị thông tin về kiến trúc, nội dung hay bố cục.



Hình 2.3. Wireframe trong UI/UX

60 - 30 - 10 rule: Thuật ngữ này không chỉ giới hạn trong UI Design, nhưng lại được áp dụng triệt để nhất dành cho các thiết kế website. Bởi lẽ màu sắc có sự ảnh hưởng nhất định đến tâm lý và hành vi người dùng, và luật “60 - 30 - 10” cũng dần trở thành luật cơ bản mà mọi UI Designer đều nắm vững.



Hình 2.4. Nguyên tắc 60 - 30 - 10 trong UI/UX

Padding: Padding là khoảng trống tạo ra bởi khoảng cách của nội dung và viền bao quanh nó. Có 4 loại padding thông dụng bao gồm: padding-top, paddingbottom, padding-left, padding-right.

Interaction Design - Thiết Kế Tương Tác: Trong UX Design, thiết kế tương tác với người dùng đòi hỏi các nhà thiết kế phải tạo ra các phương pháp giao tiếp giữa người dùng và website/ứng dụng một cách đơn giản nhất và dễ thực hiện nhất.

2.3. Tìm hiểu về công cụ Figma

2.3.1. Tổng quan về Figma

Figma là một phần mềm bao gồm nhiều công cụ thiết kế mạnh mẽ trên nền tảng website, giúp các lập trình viên sáng tạo không giới hạn giao diện người dùng để thiết kế tạo mẫu hoặc bạn có thể tạo bài đăng trên các mạng xã hội cùng nhiều dự án thiết kế khác. Các designer có thể sử dụng Figma để thiết kế giao diện website, ứng dụng trực tuyến mà không cần phải tải về máy. Điểm đặc biệt ở Figma là các công cụ được cung cấp hoàn toàn miễn phí và lưu trữ thông qua hệ thống lưu trữ đám mây. Figma được đánh giá là một trong những công cụ thiết kế quốc dân mà bất cứ Designer website nào cũng cần sử dụng khi làm việc. Ngoài ra còn có phiên bản cho Window, MacOS,... Với Figma, chúng ta có thể sáng tạo không giới hạn giao diện người dùng (UI/UX), thiết kế tạo mẫu, tạo bài đăng trên các mạng xã hội và nhiều dự án thiết kế khác.

Các ứng dụng phổ biến của Figma là:

- Thiết kế tạo mẫu (Prototype design).
- Thiết kế wireframe website.
- Thiết kế giao diện mobile app.
- Thiết kế các bài đăng mạng xã hội.

2.3.2. Lịch sử hình thành Figma

Figma bắt đầu cung cấp phiên bản xem trước miễn phí dành cho người dùng muốn đăng ký trải nghiệm vào ngày 3 tháng 12 năm 2015. Sau đó, phần mềm được phát hành công khai đầu tiên ngày 27 tháng 9 năm 2016.

Ngày 22 tháng 10 năm 2019, Figma đã giới thiệu Figma Community, một mạng xã hội cho phép các nhà thiết kế xuất bản tác phẩm của mình để người khác xem và phối lại.

Tính đến tháng 4 năm 2020, Figma được định giá hơn hai tỷ đô la Mỹ và đạt mức 10 tỷ đô la vào cuối tháng 5 năm 2021.

Ngày 15 tháng 09 năm 2022, tập đoàn Adobe đã mua lại nền tảng thiết kế này với giá trị ước tính khoảng 20 tỷ đô la Mỹ.

2.3.4. Ưu điểm của Figma

Khả năng tương thích cao

Là một phần mềm trên nền tảng website, Figma có thể được truy cập và sử dụng trên hầu hết các hệ điều hành phổ biến hiện nay như Windows, MacOS hay thậm chí là Linux, chỉ cần thiết bị của bạn được kết nối Internet.

Hiện tại, Figma còn có các phiên bản ứng dụng trên máy tính và điện thoại để người dùng có thể sáng tạo hay theo dõi các dự án ở bất cứ nơi đâu.

Tính cộng tác cao

Ưu điểm hàng đầu của Figma phải kể đến tính cộng tác trong thời gian thực. Với Figma, làm việc nhóm từ xa trở nên dễ dàng khi nó cho phép những người khác trong dự án có thể cộng tác về thiết kế, cung cấp phản hồi, kiểm tra tiến độ công việc hoặc gắn cờ các vấn đề có thể xảy ra theo thời gian thực.

Trang bị nhiều Plugin mạnh mẽ

Figma cung cấp nhiều plugin hữu ích giúp người sử dụng dễ dàng khắc phục các lỗi nhỏ và tăng hiệu suất làm việc. Việc quản lý màu sắc, nội dung hình ảnh hay hoạt ảnh đều trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết.

Hỗ trợ lưu trữ đám mây

Figma sử dụng dịch vụ đám mây để lưu trữ và chỉnh sửa dữ liệu. Chúng ta sẽ không phải lo về việc dữ liệu bị mất.

2.2.4. Nhược điểm của Figma

Figma còn có nhiều ưu điểm vượt trội khác:

- Khả năng tương thích với nhiều hệ điều hành khác nhau như Windows, Linux, MacOS,.... Do đó, đây là một trong những công cụ thiết kế có thể truy cập và thao tác dễ dàng mà không gặp trở ngại gì.
- Figma là công cụ phù hợp để làm việc nhóm, các thành viên có thể tương tác với nhau một cách dễ dàng. Toàn bộ những người trong file sẽ được hiển thị avatar, các thay đổi trong file cũng được cập nhật để bạn có thể sử dụng theo dõi quá trình thiết kế một cách dễ dàng. Bạn có thể hình dung về tính năng làm việc nhóm của Figma cũng tương tự như Google Docs hoặc Google Sheets. Các thành viên được phân quyền đều có thể xem, sửa hoặc thêm vào file tài liệu.
- Chia sẻ file nhanh chóng, đơn giản khi đã hoàn thiện sản phẩm. Bạn có thể cop link dẫn và gửi cho mọi người, phân quyền chỉnh sửa để người dùng có thể xem được thiết kế ngay thời điểm bạn chia sẻ.
- Feedback nhanh chóng nhờ tính năng design và prototyping: Các bình luận trong file thiết kế sẽ được thông báo qua email hoặc Slack của người sở hữu và bạn có thể xem xét, ghi lại các ý kiến đóng góp của mọi người để hoàn thiện thiết kế nhanh chóng, chuẩn xác. Hơn nữa, bạn có thể chỉnh sửa ngay dựa theo các ý kiến để phù hợp nhất với yêu cầu của chủ website.
- Toàn bộ thiết kế được lưu trữ trên hệ thống điện toán đám mây: Các thông tin chi tiết về thiết kế sẽ được lưu trữ trên đám mây nên nếu đang thiết kế và bị ngắt kết nối hoặc thiết bị lỗi, các dữ liệu trên Figma đều có thể lấy lại chỉ với một vài thao tác đơn giản. Ngoài ra, người dùng cũng có thể chia thành các mục lưu trữ vừa có thể quản lý dễ dàng vừa tránh được các rủi ro không mong muốn.
- Kho plugin cực kỳ đa dạng đáp ứng hầu hết nhu cầu của người dùng hiện nay: Kho plugin thậm chí tương đương với Sketch nhưng ít lỗi hơn hẳn.
- File Versioning được tích hợp sẵn cho phép lưu trữ lại bất cứ lúc nào và không cần lo lắng về tracking version.
- Tích hợp sẵn Prototyping giúp người dùng có thể truy cập, xem và tái sử dụng các component trong nhiều dự án khác nhau. Bạn không cần dùng đến

các công cụ hỗ trợ prototyping như Marvel, Invision hoặc xuất ra file hình để chuyển tới các bộ phận liên quan.

2.2.5. Đối tượng sử dụng của Figma

Là một công cụ thiết kế nhưng Figma không chỉ dành riêng cho người thiết kế. Với tính tương tác cao, Figma thường được lựa chọn để làm “giao diện chung” cho các dự án thiết kế UX/UI. Do đó, bất kỳ ai tham gia vào dự án, từ designer, front-end/back-end developer cho đến cả CTO cũng có thể học cách sử dụng Figma để quá trình làm việc nhóm mượt mà hơn.

2.2.6. Lợi ích thiết kế bằng Figma

Khi thiết kế bằng Figma, bạn sẽ nhận được nhiều tiện ích như:

- + Không bị ảnh hưởng bởi Constraint khi thay đổi kích thước frame của website.
- + Preview design ngay trên điện thoại chỉ bằng cách sử dụng app FigmaMirror một cách nhanh chóng.
- + Tăng tính đồng bộ cho thiết kế nhờ tính năng điều chỉnh nudge mặc định.
- + Dán ảnh trực tiếp từ clip vào shape một cách dễ dàng.
- + Đo khoảng cách giữa hai đối tượng chỉ bằng cách giữ phím Alt/option trong khi di chuột lên đối tượng khác.
- + Có thể chọn đối tượng có cùng thuộc tính để thay đổi.
- + Cung cấp nhiều phím tắt tiện lợi.
- + Đổi tên hàng loạt các layer nhanh chóng và đơn giản

CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM THIẾT KẾ WEB

3.1. Mô tả bài toán

Tạo một giao diện người dùng (UI) thân thiện, thẩm mỹ và dễ sử dụng cho website bán điện thoại bằng công cụ Figma.

Với Figma, việc thiết kế giao diện trở nên trực quan và linh hoạt hơn. Có thể bắt đầu với việc xác định cấu trúc trang chủ, danh mục sản phẩm, chi tiết sản phẩm, giỏ hàng và trang thanh toán. Sử dụng các công cụ của Figma, có thể tạo wireframe và thiết kế giao diện với màu sắc, font chữ và hình ảnh phù hợp với thương hiệu và sở thích của khách hàng.

Tính năng prototype của Figma cho phép tạo ra các bản mô phỏng tương tác, giúp người dùng thử nghiệm trước trải nghiệm mua sắm trên trang web. Bạn có thể tạo ra các tương tác như chọn sản phẩm, thêm vào giỏ hàng, thanh toán và xem chi tiết sản phẩm một cách dễ dàng. Điều này giúp bạn kiểm tra tính linh hoạt và tương thích trên các thiết bị khác nhau, từ máy tính đến điện thoại di động và máy tính bảng.

Cuối cùng, sau khi hoàn thiện, bạn có thể kiểm tra lại giao diện để xác định các lỗi và cải thiện, đồng thời thu thập phản hồi từ người dùng thử nghiệm để nâng cao trải nghiệm mua sắm trên trang web. Khi hoàn thành, bạn có thể xuất bản website hoặc chia sẻ prototype để triển khai thực tế.

- **Giao diện web site bán điện thoại cần đáp ứng các yêu cầu sau:**

Hiệu quả: Người dùng cần có thể dễ dàng tìm thấy thông tin và hoàn thành các nhiệm vụ, chẳng hạn như xem các mẫu điện thoại, thông số kỹ thuật hoặc tìm hiểu về cửa hàng.

Khả năng sử dụng: Giao diện cần dễ hiểu và sử dụng cho người dùng mục tiêu, bao gồm cả những người không có kinh nghiệm với công nghệ.

Sự hài lòng của người dùng: Giao diện cần hấp dẫn và thú vị để thu hút người dùng và khuyến khích họ quay lại.

- **Một số yếu tố cụ thể cần xem xét khi phân tích thiết kế giao diện web site bán điện thoại:**

Bố cục: Bố cục cần rõ ràng và hợp lý, giúp người dùng dễ dàng tìm thấy thông tin họ cần.

Typography: Phong chữ cần dễ đọc và phù hợp với chủ đề của trang web.

Màu sắc: Màu sắc cần được sử dụng một cách cân bằng và hài hòa để tạo ra một tổng thể hấp dẫn.

Hình ảnh: hình ảnh cần chất lượng cao và phù hợp với chủ đề của trang web.

Nội dung: Nội dung cần rõ ràng và súc tích, cung cấp cho người dùng thông tin họ cần.

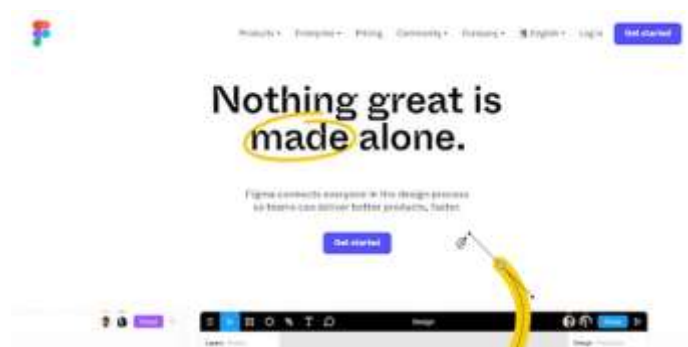
- **Ý tưởng thiết kế giao diện web site bán điện thoại hiệu quả:**

- + Trang chủ: Trang chủ nên cung cấp cho người dùng một cái nhìn tổng quan về cửa hàng, bao gồm các mẫu điện thoại, hình ảnh sản phẩm, và thông tin liên hệ.
- + Trang sản phẩm: Menu nên dễ tìm thấy và dễ đọc, bao gồm thông tin về các sản phẩm, giá cả.
- + Trang chi tiết: Trang sản phẩm nên cung cấp thông tin chi tiết về từng sản phẩm, bao gồm hình ảnh, mô tả, và đánh giá.

3.2. Ứng dụng figma

3.2.1. Tạo tài khoản

- Bước 1: Truy cập vào phần mềm ứng dụng Figma



Hình 3.1. Truy cập ứng dụng Figma

- Bước 2: Click chuột vào Get Started để bắt đầu đăng ký tài khoản



Hình 3.2. Đăng ký tài khoản Figma

- Bước 3: Đăng ký tài khoản thông tài khoản Google hoặc đăng ký qua Email. Sau đó click vào Create Account.

- Bước 4: Điền đầy đủ thông tin cá nhân. Tiếp tục click vào Create Account

- Bước 5: Sau khi ấn vào Create Account, bạn sẽ nhận được một email thông báo. Hay truy cập vào email đó để kích hoạt tài khoản

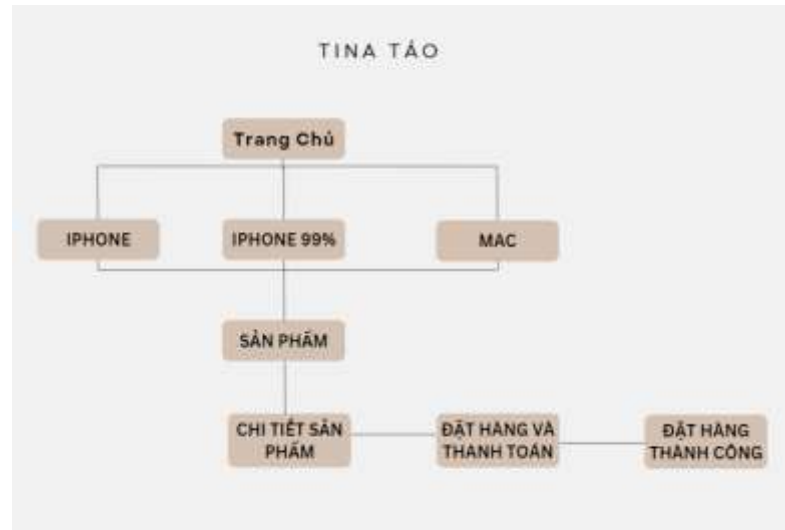
Sau khi đã đăng ký thành công tài khoản Figma, bạn có thể truy cập được vào ứng dụng phần mềm để thiết kế dự án của mình. Dưới đây là các bước sử dụng Figma:

Bước 1: Sau khi đăng ký thành công tài khoản bạn sẽ được đến trang quản lý tài khoản. Tại đây bạn có thể tạo các bản vẽ của riêng mình (New Design files) hoặc sử dụng các bản vẽ có sẵn (NewFig.Jam files)

Bước 2: Sau khi mở được một bản vẽ, bạn sử dụng các công cụ thiết kế như: công cụ tạo hình, màu sắc, văn bản, hiệu ứng, ký hiệu,được nằm ở bên trái màn hình.

Bước 3: Sau khi hoàn thành bản thiết kế, bạn lưu bản thiết kế của mình bằng việc nhấn vào “Save” hoặc “Save as”.

3.2.2. Sơ đồ liên kết giao diện



Hình 3.3. Sơ đồ liên kết giao diện

- Trang chủ

- + Liên kết đến trang iPhone
- + Liên kết đến trang iPhone 99%
- + Liên kết đến trang Mac

- iPhone

- + Liên kết đến trang sản phẩm iPhone
- + Liên kết đến trang chi tiết iPhone
- + Liên kết đến trang đặt hàng

- iPhone 99%

- + Liên kết đến trang sản phẩm iPhone 99%
- + Liên kết đến trang chi tiết iPhone 99%
- + Liên kết đến trang đặt hàng

- Mac

+ Liên kết đến trang sản phẩm Mac

+ Liên kết đến trang chi tiết Mac

+ Liên kết đến trang đặt hàng

Mỗi mục trang chủ có các liên kết trực tiếp đến trang tương ứng, tạo ra một cấu trúc rõ ràng và dễ hiểu cho người dùng khi điều hướng trên trang web.

CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ

4.1. Kết quả giao diện trên công cụ Figma

4.1.1. Thiết kế logo



Hình 4.1. Logo cửa hàng

Logo “Quả Táo” cắt ngang thường được liên kết với sự đơn giản và thuận tiện với thiết kế đơn giản và dễ sử dụng trong các sản phẩm của mình. “Quả Táo” thường được liên kết với sự tinh tế và thiết kế, điều mà Apple luôn cố gắng thể hiện qua sản phẩm của mình, biểu tượng thương hiệu nổi tiếng. Nó được nhìn thấy như một ký hiệu của chất lượng và uy tín trong ngành công nghiệp công nghệ.

4.1.2. Thiết kế trang chủ

Giao diện trang chủ website có layout gồm 3 phần chính:

- Phần Header ở phía trên, chứa các thông tin như: logo, tìm kiếm,
- Phần Navigation (Điều hướng) ở phía dưới phần Header, chứa các tab chính của trang web gồm: Trang chủ, Iphone , Iphone 99%, Mac, Tin tức. Phần điều hướng cho phép người dùng di chuyển qua lại giữa các tab và thể hiện tab đang được mở hiện tại.
- Phần nội dung ở phía bên chính giữa, chứa các nội dung như: banner, giới thiệu về các dòng điện thoại , cam kết chất lượng, địa chỉ...,



Hình 4.2. Trang chủ cửa hàng

4.1.3. Thiết kế trang Iphone

Giao diện sản phẩm hiển thị tất cả Iphone mà trên trang web có. Người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm được các dòng iphone theo nhu cầu .

Sắp xếp sản phẩm theo danh mục để giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo các dòng iphone, màu sắc,...

Sử dụng thanh tìm kiếm để người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo tên hoặc các thông tin khác.



Hình 4.3. Trang Iphone

4.1.4. Thiết kế trang sản phẩm iphone

Với trang sản phẩm, người dùng có thể bấm trực tiếp vào để xem chi tiết thông tin của sản phẩm đó.

Cung cấp đầy đủ thông tin sản phẩm cần bao gồm tên sản phẩm, dòng máy, kích cỡ, giá cả,...

Hiện thị hình ảnh sản phẩm đẹp mắt, chất lượng cao sẽ giúp thu hút sự chú ý của người dùng và tạo cảm giác thoải mái khi muốn mua hàng.



Hình 4.4. Trang sản phẩm iPhone

4.1.5. Thiết kế trang chi tiết sản phẩm iphone

Vào trang chi tiết thông tin sẽ giúp người dùng xem được các thông tin như sau:

Hình ảnh sản phẩm: Hình ảnh sản phẩm chất lượng cao là điều cần thiết để khách hàng có thể xem xét kỹ sản phẩm trước khi mua. Nên có nhiều hình ảnh từ các góc độ khác nhau.

Tên sản phẩm và số kiểu máy: Tên sản phẩm và số kiểu máy phải được nêu rõ ràng và dễ thấy.

Mô tả sản phẩm: Mô tả sản phẩm phải cung cấp thông tin chi tiết về các tính năng và lợi ích của sản phẩm. Nó phải được viết tốt và không có lỗi.

Thông số kỹ thuật: Thông số kỹ thuật sản phẩm phải được liệt kê ở định dạng dễ đọc. Điều này bao gồm thông tin như kích thước, trọng lượng, bộ nhớ, thời lượng pin, v.v



Hình 4.5. Trang chi tiết sản phẩm iPhone

Giá cả: Giá cả của sản phẩm phải được nêu rõ ràng và dễ thấy.

Các nút kêu gọi hành động: Các nút kêu gọi hành động, chẳng hạn như "Thêm vào giỏ hàng" hoặc "Mua ngay", phải rõ ràng và dễ thấy.

4.1.6. Thiết kế trang Iphone 99%

Giao diện sản phẩm hiển thị tất cả Iphone 99% mà trên trang web có. Người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm được các dòng iphone qua tay theo nhu cầu .

Sắp xếp sản phẩm theo danh mục để giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo các dòng iphone qua tay , màu sắc,...

Sử dụng thanh tìm kiếm để người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo tên hoặc các thông tin khác.



Hình 4.6. Trang sản phẩm iPhone

4.1.7. Thiết kế trang sản phẩm iphone 99%

Với trang sản phẩm, người dùng có thể bấm trực tiếp vào để xem chi tiết thông tin sản phẩm qua tay một cách chi tiết.

Cung cấp đầy đủ thông tin sản phẩm cần bao gồm tên sản phẩm, dòng máy, kích cỡ, giá cả,...

Hiện thị hình ảnh sản phẩm đẹp mắt, chất lượng cao sẽ giúp thu hút sự chú ý của người dùng và tạo cảm giác thoải mái khi muốn mua hàng.



Hình 4.7. Trang sản phẩm iPhone 99%

4.1.8. Thiết kế trang chi tiết sản phẩm iphone 99%

Vào trang chi tiết thông tin sẽ giúp người dùng xem được các thông tin như sau:

Hình ảnh sản phẩm: Hình ảnh sản phẩm chất lượng cao là điều cần thiết để khách hàng có thể xem xét kỹ sản phẩm trước khi mua. Nên có nhiều hình ảnh từ các góc độ khác nhau.

Tên sản phẩm và số kiểu máy: Tên sản phẩm và số kiểu máy phải được nêu rõ ràng và dễ thấy.

Mô tả sản phẩm: Mô tả sản phẩm phải cung cấp thông tin chi tiết về các tính năng và lợi ích của sản phẩm. Nó phải được viết tốt và không có lỗi.



Hình 4.8 .Trang chi tiết sản phẩm iPhone 99%

4.1.9. Thiết kế trang Mac

Giao diện sản phẩm hiển thị tất cả Macbook mà trên trang web có. Người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm được các dòng Macbook theo nhu cầu .

Sắp xếp sản phẩm theo danh mục để giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo các dòng Macbook, màu sắc,...

Sử dụng thanh tìm kiếm để người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo tên hoặc các thông tin khác.



Hình 4.9. Trang Mac

4.1.10. Thiết kế trang sản phẩm Mac

Với trang sản phẩm Macbook, người dùng có thể bấm trực tiếp vào để xem chi tiết thông tin sản phẩm qua tay một cách chi tiết.

Cung cấp đầy đủ thông tin sản phẩm cần bao gồm tên sản phẩm, dòng máy, kích cỡ, giá cả,...

Hiện thị hình ảnh sản phẩm đẹp mắt, chất lượng cao sẽ giúp thu hút sự chú ý của người dùng và tạo cảm giác thoải mái khi muốn mua hàng.



Hình 4.10. Trang sản phẩm Mac

4.1.11. Thiết kế trang chi tiết sản phẩm Mac

Vào trang chi tiết thông tin sẽ giúp người dùng xem được các thông tin như sau:

Hình ảnh sản phẩm: Hình ảnh sản phẩm chất lượng cao là điều cần thiết để khách hàng có thể xem xét kỹ sản phẩm trước khi mua. Nên có nhiều hình ảnh từ các góc độ khác nhau.

Tên sản phẩm và số kiểu máy: Tên sản phẩm, số kiểu máy, thông số kỹ thuật phải được nêu rõ ràng và dễ thấy.

Mô tả sản phẩm: Mô tả sản phẩm phải cung cấp thông tin chi tiết về các tính năng và lợi ích của sản phẩm. Nó phải được viết tốt và không có lỗi.



Hình 4.11. Trang chi tiết sản phẩm Mac

4.1.12. Thiết kế trang đặt hàng

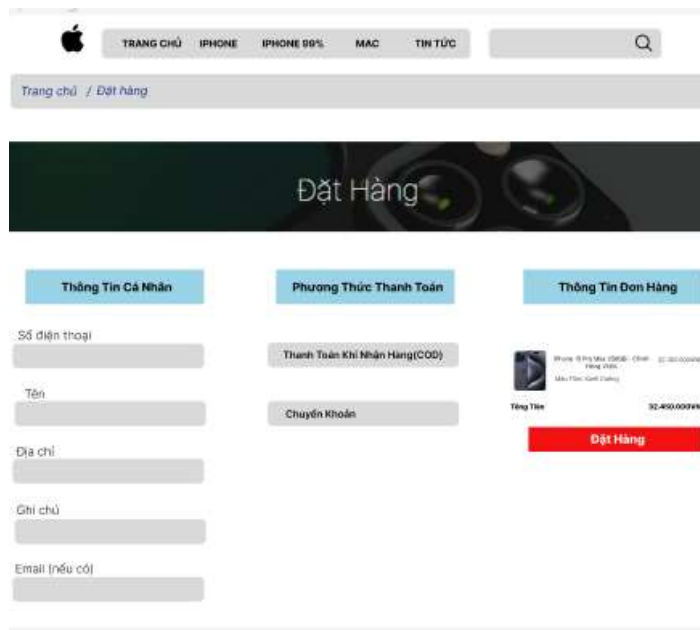
Đây là các yếu tố cần thiết của trang đặt hàng khi người dùng trải nghiệm:

Thông tin sản phẩm hoặc dịch vụ: Thông tin sản phẩm hoặc dịch vụ phải được nêu rõ ràng và súc tích. Điều này bao gồm tên sản phẩm, số lượng, giá cả và bất kỳ tùy chọn hoặc bổ sung nào.

Thông tin khách hàng: Thông tin khách hàng cần thiết để xử lý đơn hàng bao gồm tên, địa chỉ, thông tin liên hệ và thông tin thanh toán.

Tổng số tiền: Tổng số tiền phải được hiển thị rõ ràng và súc tích

Nút kêu gọi hành động: Nút kêu gọi hành động phải rõ ràng và dễ thấy. Nó phải nói với khách hàng những gì họ cần làm tiếp theo, chẳng hạn như "Đặt hàng" hoặc "Thanh toán".



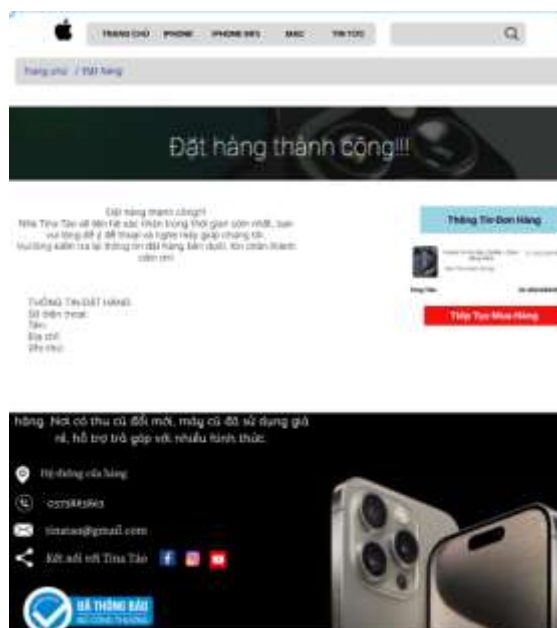
Hình 4.12. Trang đặt hàng

4.1.13. Thiết kế trang đặt hàng thành công

Thông tin xác nhận đơn hàng: Thông tin xác nhận đơn hàng bao gồm số đơn hàng, ngày đặt hàng, sản phẩm hoặc dịch vụ đã mua, số lượng, giá cả, phương thức thanh toán và tùy chọn vận chuyển.

Lời cảm ơn thể hiện sự đánh giá cao của bạn đối với việc khách hàng mua hàng.

Thông tin liên hệ: Cung cấp thông tin liên hệ của cửa hàng trong trường hợp khách hàng có bất kỳ câu hỏi nào.



Hình 4.13. Trang đặt hàng thành công

4.2. Liên kết sản phẩm

Liên kết sản phẩm tạo điều kiện cho việc thử nghiệm trải nghiệm người dùng trước khi triển khai thực tế, từ đó giúp cải thiện quy trình thiết kế và tối ưu hóa giao diện người dùng.

<https://www.figma.com/community/file/1325829830386143173>

CHƯƠNG 5: HƯỚNG PHÁT TRIỂN

5.1. Về kiến thức

- Nắm vững các kiến thức cơ bản về UI/UX và vai trò của UI/UX trong việc thiết kế một trang web.
- Nắm được công cụ Figma và sử dụng một cách thành thạo.
- Nắm được các kiến thức, thuật ngữ cơ bản của Front-end, HTML, CSS, JavaScript.

5.2. Về thực hành

- Hiểu được quá trình thiết kế một website hoàn chỉnh.
- Biết được cách sử dụng công cụ Figma.
- Thiết kế và triển khai thành công.

5.3. Tự nhận xét

5.3.1. Ưu điểm

Tina Táo có các ưu điểm như sau:

- Thiết kế hiện đại, đơn giản, tinh tế, bắt mắt, thân thiện với người dùng.
- Giao diện mượt mà, nhanh chóng.
- Giao tiếp thông qua API, dễ dàng trong việc chỉnh sửa và phát triển trang web trong tương lai.

5.3.2. Hạn chế

Do thời gian nghiên cứu có hạn, một số chức năng vẫn còn chưa hoạt động thực sự tốt. Trang web hiện tại chỉ thích nghi được ở một số thiết bị màn hình vừa và lớn. Dự kiến trong tương lai sẽ khắc phục những vấn đề trên một cách tốt nhất.

5.4. Hướng phát triển

Do trong quy mô của đề tài chỉ dừng lại ở mức tìm hiểu xây dựng giao diện, nên chưa thể lưu lại các dữ liệu lâu dài. Hiện tại, ứng dụng đang sử dụng API từ phía server để đọc dữ liệu. Khi cần chỉnh sửa và nâng cấp, ứng dụng hoàn toàn có thể kết

nối với các API từ phía server cung cấp để thực hiện việc chỉnh sửa dữ liệu như thêm, sửa, xóa. Từ đó dữ liệu sẽ được lưu trữ và quản lý lâu dài trên database.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] <https://itviec.com/blog/cach-su-dung-figma/>, Ngày truy cập 15/12/2023.
- [2] [https://vi.wikipedia.org/wiki/Figma_\(ph%E1%BA%A7n_m%E1%BB%81m\)](https://vi.wikipedia.org/wiki/Figma_(ph%E1%BA%A7n_m%E1%BB%81m)), Ngày truy cập 10/12/2023.
- [3] <https://gofiber.vn/phan-mem-figma-la-gi-huong-dan-su-dung-figma-co-ban-cho-nguoi-moi>, Ngày truy cập 15/12/2023