*Group 28 :*

*13520898 – Trần Văn Vũ Toàn*

*13520801 – Trần Thạch Thảo*

*13520875 – Lê Văn Tiên*

*13520499 – Tạ Văn Minh*

Subject : Giao tiếp người máy

Lecturers : ThS. Nguyễn Công Hoan

SE215.H11

**UX – UI**

**Phần 1 : UI – User INTERFACE**

**I. Giới thiệu.**

\_ UI là thứ mà chúng ta dùng để tương tác với một sản phẩm, một hệ thống nào đó. Ví dụ, nếu bạn dùng con dao thì “giao diện” ở đây chính là cái cán dao, nếu bạn ngồi trên ghế đá thì bề mặt đá chính là giao diện.Với sự ra đời của máy tính, UI có thể coi là những gì chúng ta nhìn thấy trên màn hình và tương tác với máy tính thông qua những câu lệnh được mã hóa.

\_ UI là một trong những công cụ xử lý mạnh nhất trong việc sắp xếp các yếu tố UX. Tại sao? Đơn giản, giao diện là phương pháp xúc tác và hiện hữu mà người dùng có thể trải nghiệm được sản phẫm của chúng ta.

\_ UI bao gồm các thành phần như : Bố cục, màu sắc, kiểu chữ.

\_ Nhiệm vụ quan trọng của nhà thiết kế UI là phải đảm bảo tính đồng nhất của giao diện xuyên suốt mọi thành phần của sản phẩm. Ví dụ, nếu nút đóng đã được chọn là màu đỏ thì phải có màu đỏ hết trong toàn bộ app, không thể màu xanh ở chỗ này rồi đỏ chỗ khác. Thông báo lỗi xuất hiện từ dưới bay lên trên thì phải cố định như vậy, không thể lâu lâu thích thì từ trên bay xuống, lâu lâu từ trái sang phải.

**II. Thành phần UI**

* ***Bố cục*:** Bố cục quy định cụ thể thành phần nào bạn sẽ có trên trang, chúng sẽ được đặt ở vị trí nào và như thế nào. Đây là yếu tố quyết định. Bố cục nên đơn giản, dễ dàng cho người dùng tìm được cái họ muốn tìm, và quan trọng hơn cả là thu hút họ làm thứ bạn muốn.
* ***Màu sắc*** : Những màu sắc bạn sử dụng có ảnh hưởng trực tiếp đến thiết kế giao diện người dùng. Chúng phải thể hiện được thương hiệu của công ty, và cũng gây được tiếng vang với người dùng. Sử dụng màu xám đục cho một trang web của phòng tập thể hình sẽ không thúc đẩy và khuyến khích người dùng tham gia.

ng.

* ***Kiểu chữ và cỡ chữ*** : Một dòng chữ có kiểu chữ và cỡ chữ tốt khả năng hấp dẫn thị giác con người. Và đặc biệt chú ý, một dòng chữ là một dòng mà người dùng có thể đọc được, tránh lạm dụng việc cách điệu và mục đích của dòng chữ đó để sử dụng kiểu chữ và cỡ chữ cho phù hợp.
* ***Đồ họa*** : Để thu hút 1 đối tượng hay mục tiêu. Một thiết kế giao diện người dùng tốt là một thiết kế mà trong đó có sự kết hợp giữa những tính năng khác nhau và các biểu tượng được đặt ở vị trí phù hợp cho tầm nhìn tốt hơn.

**III Thiết kế UI**

- Để thiết kế UI tốt cần phải hiểu sở thích của người dùng (đại đa số) và thói quen của họ.

- Các yếu tố để thiết kế một UI đẹp là: Tính đơn giản hóa, Tính nhất quán và Khả năng tiếp cận.

1. Tính đơn giản hóa: Một UI tuyệt vời là một UI có tính dễ sử dụng, đặc biệt là đối với những người mới.
2. Tính nhất quán : Cần giữ tính nhất quán khi sử dụng các yếu tố tiêu chuẩn của giao diện người dùng trên các nền tảng khác nhau. Điều này sẽ tăng cường khả năng nhận diện của chúng để nhanh chóng tiếp nhận công nghệ mới .
3. Khả năng tiếp cận : Luôn giữ cho những tính năng điều khiển quan trọng và tùy chọn menu dễ dàng truy cập trên giao diện người dùng

* Các công cụ thiết kế UI: Photoshop , Flinto , Icon Slate, Illustrator …

**Phần 2. UX – User EXPERIENCE.**

1. **Giới thiệu :**

* UX ( User Experience) là cách một người cảm nhận khi giao tiếp với một hệ thống. Hệ thống có thể là một trang web, một ứng dụng web hoặc phần mềm máy tính và trong bối cảnh hiện đại, thường được biểu hiện bằng một số hình thức tương tác giữa con người – máy tính (Human-Computer Interaction: HCI).
* Nói ngắn gọn UX là cách mà người dùng cảm nhận về một sản phẩm nào đó. Sản phẩm ở đây không nhất thiết phải là đồ công nghệ, nó có thể đơn giản chỉ là một con dao, một cái kéo, một chiếc ghế đá ngoài công viên, một cái smartphone, một chiếc máy tính hoặc một ứng dụng nào đó.

1. **Yêu cầu với người thiết kế UX.**

* Mục tiêu tối thượng của việc thiết kế trải nghiệm người dùng đó là phải ĐÁP ỨNG ĐƯỢC NHU CẦU CỦA NGƯỜI DÙNG.
* Trong quá trình làm việc, một chuyên gia UX, hay còn gọi là nhà thiết kế UX, thường không phải làm việc nhiều với các công cụ đồ họa. Thay vào đó, họ làm việc với CON NGƯỜI. Con người chính là yếu tố trung tâm của UX
* Ví dụ, bạn xài Word với mong muốn gõ ra một văn bản, thì nó có hiệu quả, thuận tiện và làm cho bạn hài lòng với văn bản của mình hay không.
* Nói về UX thì người ta hay nhắc đến cụm từ tính dễ dùng (usability). có nghĩa là mức độ hiệu quả, thuận tiện và hài lòng của người dùng với một sản phẩm khi họ dùng nó để đạt một mục đích đã đề ra.

1. **UX – 5 nguyên tắc thiết kế của Clark Wimberly.**
2. **Đơn giản, dễ làm quen**

Thiết kế tốt luôn dễ hiểu – bộ não sẽ không phải tốn quá nhiều năng lượng để hiểu được những gì mình đang thấy. Mọi người có thể hiểu nó ngay hoặc chỉ cần một hướng dẫn, tooltip ngắn gọn.

1. **Sự rõ ràng.**

* Ngoài hiểu về những từ ngữ, bạn còn muốn người dùng hiểu về những giá trị thực tế.
* Làm cho mọi tính năng, giá trị, dịch vụ, mức giá,… rõ ràng nhất có thể. Hơn nữa, nên tìm hiểu rõ vấn đề: người dùng mong đợi điều gì ở sản phẩm của bạn (tính năng, dịch vụ,…) để phát triển các mức giá khác nhau cho dịch vụ.

1. **Đáng tin cậy.**

* Loại bỏ nghi ngờ sẽ tạo nên những trải nghiệm mới vô hình. Khi quyết định sử dụng ít nguồn lực, sử dụng sản phẩm trở nên dễ dàng và thích thú hơn

1. **Sự quen thuộc**

* Thiết kế mang tính đột phá là điều tuyệt vời, nhưng thiết kế có thể biến đổi lại là điều tốt hơn.

1. **Sự thích thú**

Chỉ thực hiện ý tưởng thôi thì chưa đủ, tạo nên sự thích thú mới giúp bạn giành chiến thắng. Vấn đề ở chỗ, sự dễ dàng và thích thú là một hằng số, và nó chia đều cho nhóm phát triển sản phẩm và người dùng.

Phần 3. **Sự khác nhau giữa UI and UX?**

* Điều quan trọng để phân biệt tổng quát kinh nghiệm người dùng từ giao diện người dùng (UI), mặc dù giao diện người dùng rõ ràng là một phần cực kỳ quan trọng của thiết kế.
* Thiết kế UX là tập trung vào bất cứ điều gì ảnh hưởng đến quá trình của người sử dụng để giải quyết vấn đề đó, tích cực hay tiêu cực.
* Thiết kế UI được tập trung vào cách bề mặt của sản phẩm trông như thế nào và chức năng của nó. UI chỉ là 1 mảnh của cuộc hành trình.
* UX chú trọng vào quá trình sửa dụng của người dung giải quyết 1 vấn đề, UI chú trọng vào giao diện sản phẩm trông như thế nào và chức năng ra làm sao.
* Cũng như các trãi nghiệm người dùng được tạo thành từ một loạt các thành phần khác nhau, thiết kế giao diện người dùng được chỉ là một trong số đó, mà khi kết hợp với nhau tạo nên những trải nghiệm người dùng.
* UX mà không có UI nghĩa là bạn đã có một khung và cấu trúc cho ngôi nhà của bạn, nhưng nó không đẹp và gắn kết. UI mà không cần UX giống như bắn tung tóe màu sắc tuyệt vời và chi tiết toàn bộ ngôi nhà, nhưng cửa trước của bạn thẳng vào phòng tắm… Bạn cần cả hai để tạo ra một kết cấu và trãi nghiệm tuyệt vời.

Tóm lại :

Nếu nói riêng về mảng công nghệ, nếu thiếu đi các nhà thiết kế UX thì chúng ta sẽ có những phần mềm rất khó dùng, nếu không có UI và visual designer thì các phần mềm sẽ nhìn chán ngắt và xấu xí như nhiều chục năm về trước. Tất cả những người này đã cùng nhau tạo ra một thế giới công nghệ như chúng ta biết ngày hôm nay, và UX, UI sẽ tiếp tục là một chủ đề đáng quan tâm trong thời gian sắp tới khi mà mọi thiết kế đều sẽ xoay quanh người dùng.

Bạn có thể tưởng tượng ví dụ: một website đề cao UI sẽ có giao diện bắt mắt, thu hút người dùng song các chức năng lại rất khó sử dụng. Ngược lại đề cao UX sẽ có các chức năng vô cùng tiện ích, đơn giản, tiện dụng, song lại có giao diện khủng khiếp. Và rõ ràng sẽ chẳng có ai muốn có một sản phẩm như vậy.

* UX :

+Quá trình suy nghĩ : dựa trên tư duy phê phán và tư duy sáng tạo

+ thiết kế dựa trên :người dùng ,những gì họ cần ,nghiên cứu

+ Nguyên tắc thiết kế : con người làm trung tâm thiết kế

+ thẩm mỹ : dựa trên nhiệm vụ và kịch bản

* UI :

+ Quá trình suy nghĩ : dựa trên tư duy sáng tạo và tư duy hội tụ

+ thiết kế dựa trên : Khách hàng ,những gì cần ,yêu cầu

+ Nguyên tắc thiết kế : thiết kế trực quan

+ thẩm mỹ : dựa trên màu sắc và đồ họa