

BÀI 12. THIẾT KẾ GIAO DIỆN CƠ BẢN CHO WEB & APP (UI CƠ BẢN CHO GRAPHIC DESIGNER)

1. Tổng quan về UI trong thiết kế số

UI (User Interface) là phần giao diện mà người dùng trực tiếp nhìn thấy và tương tác khi sử dụng website hoặc ứng dụng. Với Graphic Designer, việc hiểu UI giúp mở rộng phạm vi công việc từ thiết kế in ấn sang thiết kế số.

UI không chỉ cần đẹp mà còn phải rõ ràng, dễ sử dụng và phù hợp với hành vi người dùng.

2. Sự khác biệt giữa Graphic Design và UI Design

Graphic Design tập trung vào hình ảnh, bố cục và thẩm mỹ, trong khi UI Design chú trọng:

- Tính rõ ràng của giao diện
- Khả năng thao tác và trải nghiệm người dùng
- Tính nhất quán giữa các màn hình
- Khả năng mở rộng và tái sử dụng

Graphic Designer khi làm UI cần tư duy thêm về công năng, không chỉ là hình thức.

3. Các thành phần cơ bản trong UI

Một giao diện UI cơ bản bao gồm:

- Button, icon, input, checkbox
- Thanh điều hướng (navigation)
- Card, modal, banner
- Typography và màu sắc
- Khoảng cách và lưới bố cục (grid)

Mỗi thành phần cần rõ ràng về chức năng và trạng thái (hover, active, disabled).

4. Nguyên tắc thiết kế UI hiệu quả

Thiết kế UI tốt cần đảm bảo:

- Tính đơn giản: Tránh rối mắt, tập trung nội dung chính
- Tính nhất quán: Giữ phong cách xuyên suốt
- Dễ đọc – dễ dùng: Font rõ ràng, kích thước hợp lý
- Phản hồi trực quan: Thao tác có phản hồi rõ
- Thân thiện với nhiều thiết bị: Responsive

Nguyên tắc này giúp giảm lỗi và tăng trải nghiệm người dùng.

5. Công cụ thiết kế UI phổ biến

Graphic Designer thường sử dụng:

- Figma
- Adobe XD
- Sketch

Các công cụ này hỗ trợ thiết kế layout, component, prototype và handoff cho developer.

6. Ứng dụng thực tế cho Graphic Designer

Thiết kế UI cơ bản giúp designer:

- Thiết kế landing page
- Thiết kế giao diện website đơn giản
- Thiết kế giao diện app cơ bản
- Phối hợp hiệu quả với UI/UX Designer và Developer

Đây là bước chuyển quan trọng từ Graphic Design truyền thống sang Digital Product Design.