

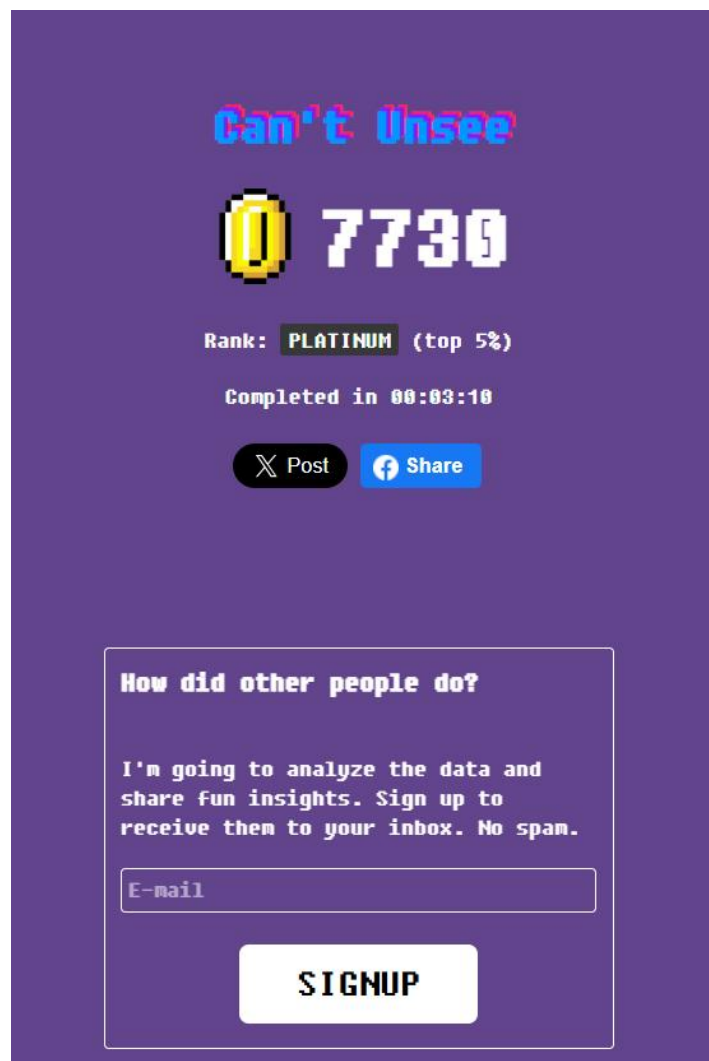
Báo cáo kiểm thử UI/UX trên trang web Cantunsee.space

Mục 1: Tóm tắt

Trang web <https://cantunsee.space/> là một công cụ học tập tương tác giúp người dùng rèn luyện kỹ năng nhận diện các lỗi thiết kế giao diện người dùng (UI) thông qua các tình huống so sánh trực quan. Mỗi tình huống đưa ra hai phiên bản thiết kế, trong đó người dùng cần chọn phiên bản thiết kế đúng hơn hoặc hợp lý hơn dựa trên các nguyên tắc thiết kế UI/UX như: căn chỉnh, khoảng cách, độ tương phản, tính nhất quán, độ rõ ràng v.v.

Mục tiêu chính là giúp sinh viên phát triển tư duy phê bình trong thiết kế và áp dụng kiến thức UI/UX vào quá trình kiểm thử phần mềm. Trong quá trình làm bài, em đã hoàn thành 54 tình huống được chia làm ba cấp độ từ dễ đến khó. Trong đó:

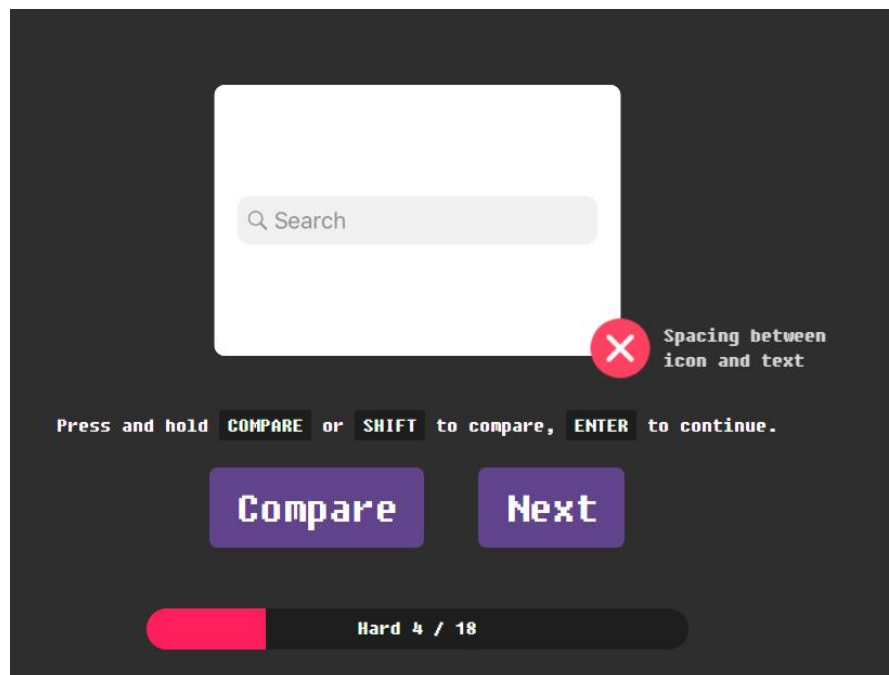
- Em chọn đúng khoảng 51/54 tình huống.
- Các lỗi sai chủ yếu rơi vào những chi tiết nhỏ như: khoảng cách giữa các thành phần, kích thước không đồng đều, hoặc căn chỉnh không chính xác.



Trang web cung cấp phản hồi ngay lập tức cho mỗi câu trả lời, điều này giúp em nhận diện sai sót và hiểu rõ hơn nguyên lý đằng sau mỗi quyết định thiết kế.

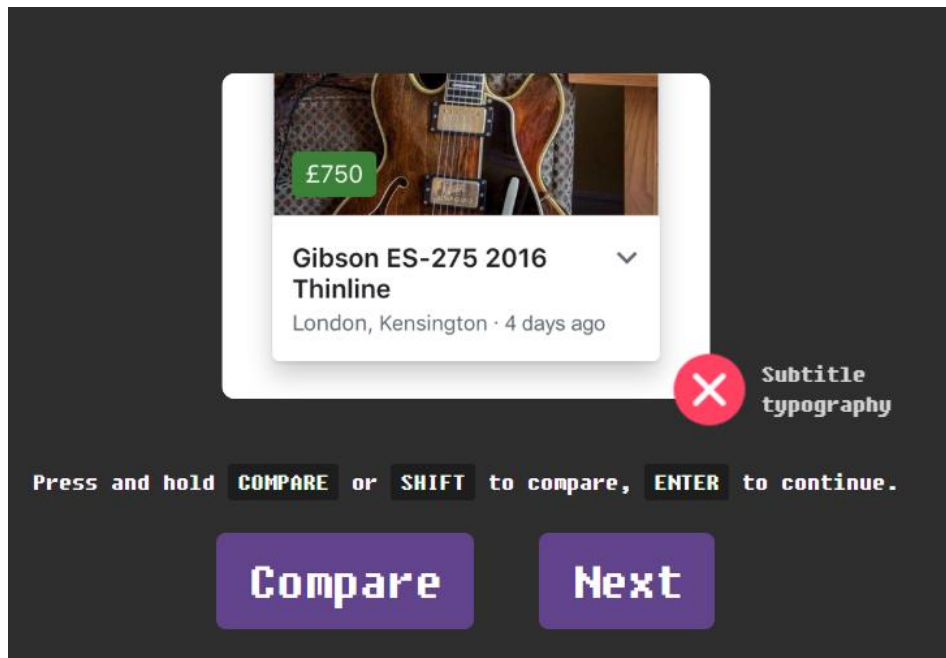
Mục 2: Phân tích chi tiết

Tình huống 1:



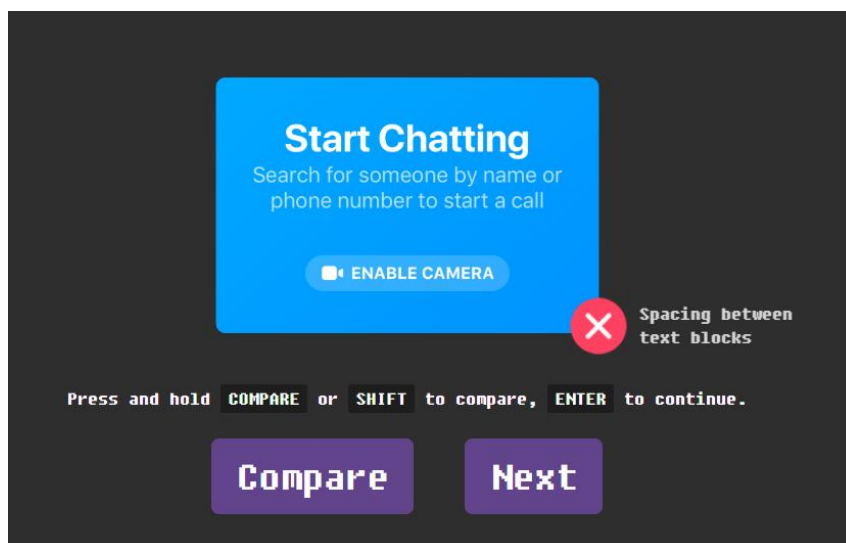
- **Mô tả tình huống:** Giao diện thanh tìm kiếm bao gồm biểu tượng kính lúp và chữ "Search". Có hai phiên bản được so sánh.
- **Lựa chọn của em:** Em đã chọn phiên bản có biểu tượng gần sát với dòng chữ "Search", vì em nghĩ việc đặt biểu tượng gần nội dung sẽ giúp người dùng nhận diện chức năng nhanh hơn.
- **Kết quả:** Sai.
- **Bài học rút ra:** Trang web thông báo lỗi ở khoảng cách giữa biểu tượng và văn bản. Em đã bỏ qua nguyên tắc "khoảng trắng hợp lý" – một khoảng cách nhỏ nhưng rõ ràng giữa icon và chữ giúp tăng khả năng đọc và nhận diện. Việc đặt icon quá sát chữ có thể gây cảm giác chật chội, không thoải mái, và thiếu tinh tế. Qua đó, em nhận ra tầm quan trọng của việc căn chỉnh và khoảng cách trong từng chi tiết nhỏ.

Tình huống 2:



- **Mô tả tình huống:** Giao diện một thẻ sản phẩm gồm hình ảnh, giá tiền, tiêu đề sản phẩm và dòng phụ mô tả địa điểm và thời gian đăng. Hai phiên bản được so sánh khác nhau về kiểu chữ của dòng phụ đề (“London, Kensington · 4 days ago”).
- **Lựa chọn của em:** Em chọn phiên bản có cỡ chữ nhỏ dần từ trái qua phải.
- **Kết quả:** Sai.
- **Bài học rút ra:** Dòng phụ đề nên có kiểu chữ nhẹ hơn, đều nhau để tạo sự phân cấp thị giác rõ ràng giữa tiêu đề và thông tin phụ. Font chữ sai khiến người dùng không phân biệt được đâu là nội dung chính – phụ. Em học được tầm quan trọng của hierarchy (thị giác phân cấp) trong thiết kế văn bản.

Tình huống 3:



- **Mô tả tình huống:** Giao diện hộp thoại màu xanh dương với ba thành phần chính:

Tiêu đề lớn: Start Chatting

Mô tả nhỏ hơn bên dưới: Search for someone by name or phone number to start a call

Nút hành động: Enable Camera

- Hai phiên bản được so sánh có sự khác biệt ở khoảng cách giữa các khối văn bản (text blocks), đặc biệt là giữa tiêu đề và mô tả.
- **Lựa chọn của em:** Em chọn phiên bản mà khoảng cách giữa tiêu đề và mô tả ngắn lại, vì em nghĩ như vậy giúp nội dung gắn kết hơn.
- **Kết quả: Sai.**
- **Bài học rút ra:** Đây là lỗi về khoảng cách giữa các khối văn bản (text spacing). Việc không duy trì khoảng cách hợp lý giữa các phần nội dung khiến giao diện trở nên ngột ngạt, khó đọc. Khoảng trắng (white space) không chỉ là phần trống, mà còn là yếu tố thiết kế quan trọng giúp phân tách thông tin, cải thiện tính rõ ràng và trải nghiệm người dùng. Bài học ở đây là: cần tôn trọng khoảng cách giữa các nhóm nội dung, đặc biệt giữa tiêu đề và mô tả – để người đọc dễ định vị và xử lý thông tin.

Mục 3: Kết luận

Thông qua bài tập này, em đã học được nhiều nguyên tắc quan trọng trong thiết kế UI/UX, tiêu biểu như:

- **Căn chỉnh và khoảng cách nhất quán:** Các yếu tố trên giao diện cần được căn chỉnh chính xác và có khoảng cách hợp lý để đảm bảo sự hài hòa và dễ đọc.
- **Tính rõ ràng và trực quan:** Người dùng cần hiểu ngay chức năng của một phần tử giao diện mà không cần suy nghĩ nhiều. Một biểu tượng hoặc nút cần đủ rõ ràng để diễn tả mục đích sử dụng.
- **Tránh gây rối thị giác:** Những lỗi nhỏ về khoảng cách, màu sắc, hoặc sự không đồng đều sẽ làm giảm trải nghiệm người dùng.

Áp dụng vào kiểm thử phần mềm

Khi kiểm thử giao diện trong dự án thực tế, các nguyên tắc này giúp em:

- Kiểm tra tính nhất quán về bố cục, màu sắc và font chữ.
- Phát hiện các lỗi giao diện nhỏ mà có thể ảnh hưởng lớn đến trải nghiệm người dùng.
- Góp ý cho nhóm thiết kế một cách rõ ràng và có cơ sở hơn dựa trên nguyên lý UI/UX, thay vì chỉ cảm tính.

Em nhận ra rằng, trong kiểm thử phần mềm, không chỉ có lỗi chức năng (functional bugs) mới quan trọng, mà những lỗi giao diện nhỏ cũng có thể ảnh hưởng đến chất lượng sản phẩm và sự hài lòng của người dùng cuối.